Прогрессия персонажа

В этой системе нет валюты опыта за сессию и нет покупки улучшений за очки. Рост персонажа привязан к нарративным вехам времени — временным скачкам между арками, каникулам, концом семестра — а не к числу посещённых сессий.

Вехи роста: веха и крупные вехи

- **Веха (малый таймскип, конец арки).** +1 к одному навыку по выбору игрока — обычно к тому, что персонаж активно использовал в арке.
- **Крупная веха (конец семестра/года, крупный сюжетный рубеж).** +1 к одному навыку и +1 к Лимиту. Также можно пересмотреть или заменить черту характера, если сюжет её переработал, по желанию игрока и с одобрения мастера.
- **Переломный момент (редко, по решению мастера).** +1 к характеристике, в пределах общего диапазона −2..+3 — только когда сюжетное событие действительно меняет персонажа на глубинном уровне — не каждый арк, а настоящий поворот судьбы.

Скорость выбирает мастер, ориентируясь на темп истории, а не на фиксированный график. Никакой отдельной валюты опыта для этого не ведётся.

Навыки

Новый +1 к навыку выдаётся за веху, когда персонаж заметно и повторно применял этот навык в игре — логика «прокачал делом — стал лучше», а не покупка очками. Один навык может вырасти несколько раз за игру, но каждый шаг — это заметный сюжетный момент, а не техническая галочка. Потолок тот же, что при создании, — +3: выше он не растёт.

Лимит Дара

Лимит растёт на крупных вехах через регулярную практику, без скачков от разового экзамена или обучения. Вместе с ним увеличиваются и запас инвеституры, и сила Дара; конкретный рост массы, дальности, длительности и других параметров зависит от Дара. Потолок — **Потенциал, назначенный мастером после создания персонажа**. Он врождённый и не изменяется.

Применения Дара не покупаются как отдельные способности. Игрок свободно придумывает их внутри области и ограничений Дара. Стартовый масштаб развивается вместе с Лимитом; за ту же стоимость 1–5 опытный маг может создавать более сильный эффект. Спорные масштаб и стоимость определяет мастер.

Отправные значения при создании

Сводка для удобства — полный набор стартовых значений из «Создания персонажа»:

Параметр	Старт
Атрибуты	4d6 × 4 → модификаторы по таблице из «Создания персонажа», распределить свободно между четырьмя атрибутами (переброс всего набора, если сумма < +2)
Навыки	5 очков на выбор, максимум +2 в один навык при создании, распределить свободно
Лимит	5

Пример

За три месяца игры Мира прошла два арка и конец первого семестра. После первого арка она получила +1 к «Исследованиям». Конец семестра как крупная веха дал ещё +1 к выбранному навыку и +1 к Лимиту (стало 6). Вместе с запасом выросла сила Резонанса: мастер согласует новый масштаб, сохраняя область Дара — вибрации неживых предметов. Отдельные заклинания приобретать не нужно.

Revision #2
Created 2026-09-23 19:25:18 UTC by GM
Updated 2026-10-05 17:28:47 UTC by Admin