Создание персонажа

Персонаж — студент Королевской Академии Магии с собственным происхождением, характером и уникальным Даром. Лист собирается за семь шагов; ничего из выбранного не высечено в камне — навыки, атрибуты и Дар растут по ходу игры (см. «Прогрессия персонажа»).

Пошаговое создание

Шаг 1. Концепция. Придумай происхождение (немагическая семья / магическая / смешанная), причину поступления в Академию и характер в общих чертах. Факультет пока не выбираем — по лору распределение происходит только после первых полугода общей программы, так что «не определён» — вполне официальный статус.

Шаг 2. Атрибуты. Четыре атрибута — Тело, Разум, Воля, Общение. Кинь 4d6 четыре раза, без привязки к конкретному атрибуту заранее, и переведи каждую сумму в модификатор по таблице:

Сумма 4d6	Модификатор
4–6	−2
7–8	−1
9–11	0
12–16	+1
17–21	+2
22–24	+3

Получив четыре модификатора, сам реши, какой куда поставить — распределяй свободно между Тело, Разум, Воля и Общение. Если сумма всех четырёх результатов меньше +2 — можно перебросить весь набор целиком один раз.

Шаг 3. Навыки. Восемь навыков, сгруппированных по атрибутам в таблице ниже. Диапазон навыка — 0..+3, где 0 означает «не обучен». На старте 5 очков, не больше +2 в один навык. Для профильного действия используется именно навык, даже если атрибут выше; они не складываются. «Дуэли и бой» — боевое применение Дара и защита, «Контроль Дара» — небоевое применение.

Шаг 4. Дар. Придумай, как выглядит и что делает магия персонажа — по лору годится почти любая идея, если она укладывается в общие законы мира (инвеститура не хранится и не передаётся, магия не лечит смертельные раны и не воскрешает и т.п.). Опиши:

- название и эффект своими словами;
- на что распространяется и какой текущий охват/масштаб (стартово — скромный: что-то вроде «маленький предмет» или «слабый локальный эффект»);
- особые ограничения, если они есть (только неживые объекты, только определённая стихия и т.п.).

Лимит инвеституры на старте — **5 очков**. Вместе с ростом Лимита растёт сила Дара, поэтому стартовый масштаб не является постоянным ограничением. Область Дара и его принципиальные ограничения сохраняются. **После создания персонажа мастер назначает Потенциал** — врождённый неизменный потолок развития. Шкала стоимости — в «Даре и инвеституре».

Шаг 5. Черта характера. Одна короткая черта с плюсом и минусом — то, что движет персонажа вперёд и одновременно иногда мешает (пример: вспыльчивость, которая помогает не отступать, но рвёт концентрацию в бою).

- **Инвок (плюс).** Когда черта реально помогает в конкретной ситуации и это обоснованно — получи +1 к броску (через тот же ситуационный модификатор из «Ядра механики»). Бесплатно, сколько угодно раз, если мастер согласен, что это уместно.
- **Компел (минус).** Мастер предлагает усложнение, которое вытекает из минуса черты. Согласился — получи фишку черты. Отказался — усложнения не будет, но и фишки тоже.
- **Фишка черты.** Максимум 3 на руках; сохраняется между сессиями, но сгорает, если не потрачена в течение 2 сессий после получения. На один бросок можно потратить только одну фишку ради +1, до или после броска, пока результат действия ещё не принят. Обосновывать трату через черту не нужно. Бонус складывается с модификатором навыка или атрибута, подходящей чертой и предметом, но не изменяет чистый критический результат.

Шаг 6. Связи. Зафиксируй 1–2 связи из жизни до Академии — родитель, бывший одноклассник, детский друг и т.п. Раз эти отношения уже устоялись, сразу дай им стартовое значение по шкале связей (Доверие / Нейтралитет / Напряжённость / Вражда, см. «Связи и репутация» в «Интригах, расследованиях и повседневности»). Остальные отношения — соседи по общаге, соперники, кураторы-профессора — не придумывай заранее: они появятся и обрастут шкалой уже по ходу игры, когда станут важны.

Шаг 7. Снаряжение. Пара стартовых предметов. Большинство — чистый флавор: не дают чисел, просто открывают возможности в истории. Некоторые предметы дают +1 (изредка +2) к броску через обычный ситуационный модификатор «Ядра механики», когда предмет реально в тему сцены — трость для устойчивости в дуэли, фокус для Дара и т.п.; мастер решает по ситуации, так же как с инвоком черты характера. Одноразовые артефакты —

расходники: применил, вычеркнул с листа. Серьёзные боевые или шпионские артефакты — редкость под жёстким контролем, их на старте не бывает.

Атрибут	Навык
Тело	Дуэли и бой
Тело	Выносливость
Разум	Исследования
Разум	Науки и протокол
Воля	Контроль Дара
Воля	Хладнокровие
Общение	Убеждение
Общение	Обаяние

Полный лист персонажа

Общее

- Имя:
- Происхождение:
- Факультет: не определён
- Курс:

Атрибуты (−2..+3)

Атрибут	Значение
Тело	—
Разум	—
Воля	—
Общение	—

Навыки (0..+3)

Навык	Значение
Дуэли и бой	—
Выносливость	—
Исследования	—
Науки и протокол	—

Контроль Дара	—
Хладнокровие	—
Убеждение	—
Обаяние	—

Дар

- Название:
- Эффект:
- Охват/масштаб сейчас:
- Ограничения:
- Лимит инвеституры: 5 / 5
- Потенциал: назначается мастером после создания, не меняется

Черта характера

- Плюс:
- Минус:
- Фишки черты (макс. 3, сгорают через 2 сессии): —

Связи

1. —
2. —
3. —

Снаряжение

- —
- —

Состояние в бою: Свеж / Задет / Ранен / Выведен из строя

Пример персонажа

Мира Стоун — первокурсница из семьи с магической традицией (мать — целительница-любитель, отец не маг). Поступила через вступительные экзамены, упрямая и любопытная, тяжело просит о помощи. Факультет пока не определён.

- Атрибуты: выпало +2, +1, +1, 0 (переброс не понадобился — сумма 4 ≥ +2), распределила: Разум +2, Тело +1, Воля +1, Общение 0
- Навыки (5 очков): Исследования +2, Убеждение +1, Контроль Дара +1, Хладнокровие +1 (остальные 0)

- Дар «Резонанс»: заставляет неживые предметы вибрировать — может сбивать концентрацию противника или «прослушивать» окружение на короткую дистанцию по отклику. Охват сейчас — предмет размером с книгу, действует только на неживое и не проходит сквозь толстый камень/металл. Лимит 5/5.
- Черта: упрямая — не бросает дело на полпути, но гордость мешает просить о помощи, даже когда это очевидно нужно
- Фишки черты: 0 (компелов пока не было)
- Связи: мать — Доверие (беспокоится, но доверяет её решениям) — связь из жизни до Академии, со стартовым значением по шкале; Кассий — сосед по общаге, вечно спорит с ней о теории магии (дружеское соперничество, шкала пока не заведена — рано); профессор Вейл — придирчивый, но справедливый куратор (тоже без шкалы пока)
- Снаряжение: камертон-фокус (даёт +1 к броску, когда реально помогает сфокусировать Резонанс — не автомат, а по ситуации), потрёпанный блокнот с чужими лекционными записями (чистый флавор), одноразовый амулет тишины — гасит звук в комнате на минуту; использован — вычёркивается.

Revision #2
Created 2026-09-23 19:22:39 UTC by GM
Updated 2026-10-05 17:28:17 UTC by Admin