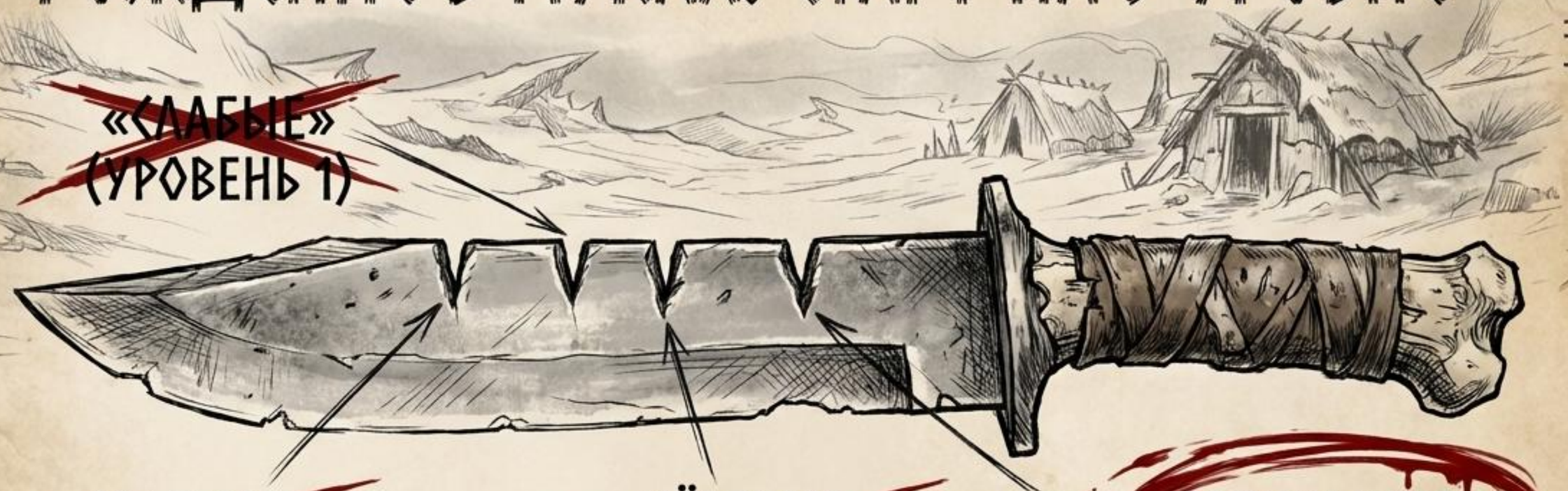
Ритуал инициации: Создание выжившего

Строгий протокол генерации персонажа для сеттинга Земли Былых Легенд (Вад-Хидек).



«Этот мир слишком суров для случайностей и благородства. Здесь не бросают кости на удачу и не покупают жизнь за золото. Это не свод правил — это инструкция по выживанию. Изучи её, или твои кости станут пылью ледяных пустошей.»

РОЖДЕНИЕ В МУКАХ: СТАРТ НА 3 УРОВНЕ



~~«СЛАБЫЕ» (УРОВЕНЬ 1)~~

~~«СЛАБЫЕ» (УРОВЕНЬ 1)~~

Ваш путь начинается строго с 3-го уровня.

~~«МЁРТВЫЕ» (УРОВЕНЬ 2)~~

Вы уже пережили первые заморозки Вад-Хидека и научились держать оружие.

«ВЫЖИВШИЕ» (УРОВЕНЬ 3)

Только с этого момента ваша история имеет значение.

КУЗНИЦА ПЛОТИ: ХАРАКТЕРИСТИКИ

«УДАЧА МЕРТВА. БРОСКИ СТРОГО ЗАПРЕЩЕНЫ.»





ПОКУПКА (POINT BUY)

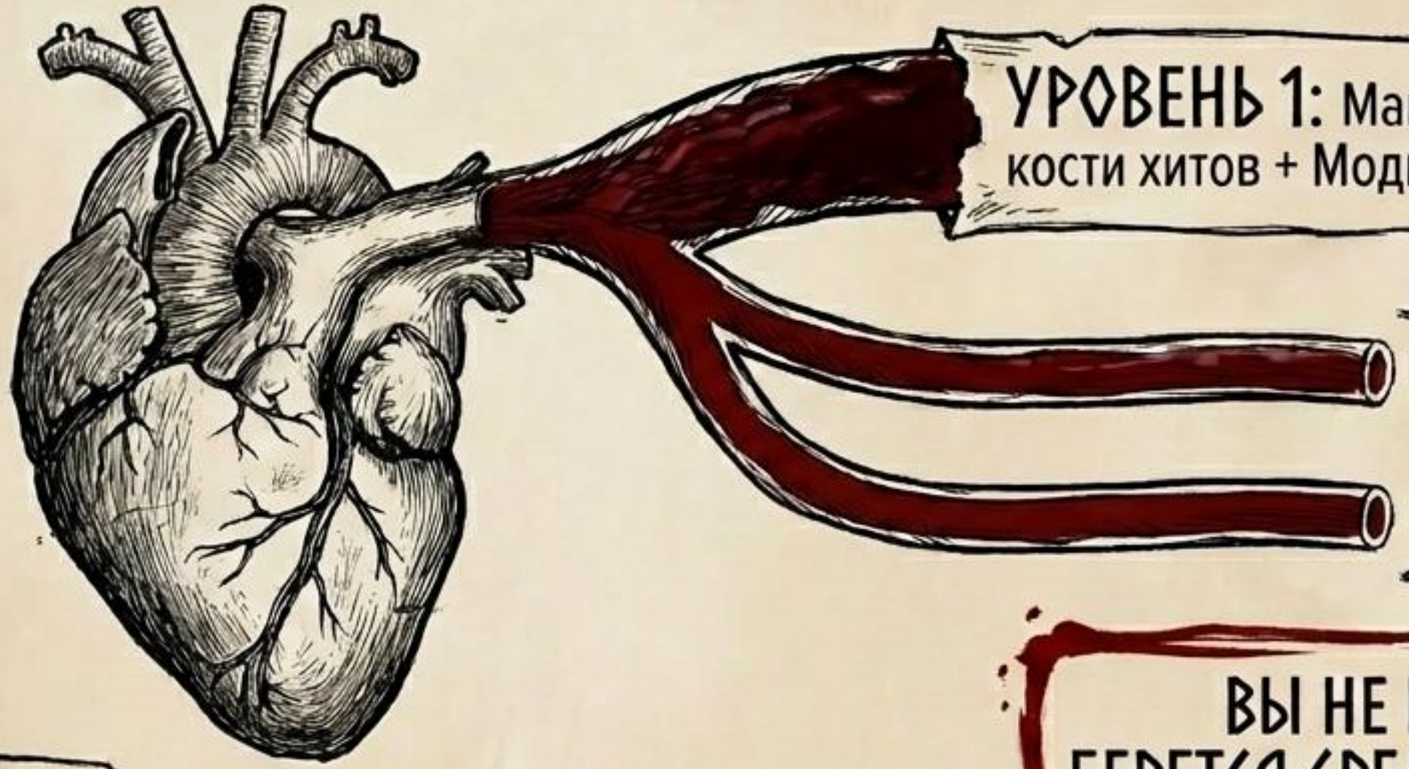
Строго 27 очков для распределения. Идеальный баланс ваших слабостей и сильных сторон.

СТАНДАРТНЫЙ МАССИВ

Жесткая константа: 15, 14, 13, 12, 10, 8.



ПУЛЬС: МЕХАНИКА ХИТОВ



УРОВЕНЬ 1: Максимальное значение кости хитов + Модификатор Телосложения.

УРОВНИ 2 И 3: Строгая константа.

«Боль предсказуема. Кровь измеряется точно. Случайный бросок хитов — непозволительная роскошь.»

ВЫ НЕ КИДАЕТЕ КУБИК! БЕРЕТСЯ СРЕДНЕЕ ЗНАЧЕНИЕ КОСТИ ХИТОВ (ОКРУГЛЕННОЕ ВВЕРХ) + МОДИФИКАТОР ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ.

Коренные народы: Дети Вад-Хидека



Эванкилы: самая приспосабливаемая раса Вад-Хидека, живут во многих стоянках



Тангаты: крупный народ моря



Ойрхонцы: один народ два пути - проводники по Омолону и смотрители горы Арай-гнэ



Сарвиды: Рогатые воины. Статус определяется размером рогов.



Бако: Остроухие мастера. Доспехи из кости и металла.



Занчины: Древесный народ.



Сунстеи: Подземный народец. Общительные и трудолюбивые.



Хаммгалы: Искусственные братья сунстеев. Созданные для защиты

«Доступны ТОЛЬКО эти народы. Никаких исключений.»

Истинное ремесло: Уникальные пути





Шаман: Голос "той стороны". Ритуалы, тотемы и общение с мирами Гэрэл и Хар.

Подклассы:
Путь кровавых ритуалов Айзы, Путь ледяного дитя Каргола, Путь читающего руны Хаада.





Тамак: Охотники с порченой кровью. Живая приманка, накачанная ядами (Кость токсинов).

Подклассы:
Вожак стаи, Король берадов, Собиратель голов.

Допустимые классы



Базовые классы D&D 2014 разрешены.

МАГИЯ = ШАМАНИЗМ. Любое магическое проявление в мире объясняется взаимодействием с духами, а не плетением тайных искусств или вмешательством светлых богов.



ЖРЕЦЫ И ИЗОБРЕТАТЕЛИ СТРОГО ЗАПРЕЩЕНЫ.

Боги молчат, а шестерёнки ржавеют.

Архитектура выживания: Предыстория

Было



«Благородные рыцари и лорды»
(Запрещено).

Стало



«Изгнанники, падальщики, выжившие»
(Единственная реальность).

Предыстория должна быть адаптирована под суровые реалии Вад-Хидека. Ваш титул здесь ничего не значит — имеет значение только то, как вы научились выживать до сегодняшнего дня.

Бремя пути: Экосистема снаряжения

ВАШ СТАРТОВЫЙ ИНВЕНТАРЬ.
(Вы получаете *только* это).



Снаряжение
от Класса

Снаряжение
от Предыстории

~~Купленное
за стартовое
золото~~

Запрет на свободную закупку экипировки. Вы начинаете только с тем, что дает ваша профессия и ваше прошлое.

Кровь и пыль: Экономика

ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ



НАКИ

ХАНАСЫ

ЯСЫ

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

еда, вода, инструменты

НИЖНИЙ УРОВЕНЬ

Золото — это просто мягкий, бесполезный металл. В этом мире его не существует как валюты.

— VAD-NIDEK

Анатомия выжившего: Сборка



Раса.

Строго 27 очков / Стандартный массив.

Среднее значение + Телосложение (без бросков!).

Только от класса и предыстории (0 золота, только наки/ясы).

Ваш лист персонажа — это ваша расписка перед смертью. Заполняйте с умом. Добро пожаловать на Вад-Хидек.