

Изобретатель

Гильд. ремесленник

КЛАСС

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Дварф (холм.)

Закон-нейтрал

1

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

СИЛА
+0
10

ЛОВКОСТЬ
+1
13

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2
15

ИНТЕЛЛЕКТ
+2
15

МУДРОСТЬ
+2
14

ХАРИЗМА
-1
8

ВОДХНОВЕНИЕ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ
+2

СПАСБРОСКИ

- +0 Сила
- +1 Ловкость
- +4 Телосложение
- +4 Интеллект
- +2 Мудрость
- 1 Харизма

НАВЫКИ

- +1 Акробатика (Лов)
- +2 Анализ (Инт)
- +0 Атлетика (Сил)
- +2 Восприятие (Муд)
- +2 Выживание (Муд)
- 1 Выступление (Хар)
- 1 Запугивание (Хар)
- +4 История (Инт)
- +1 Ловкость рук (Лов)
- +4 Магия (Инт)
- +2 Медицина (Муд)
- 1 Обман (Хар)
- +2 Природа (Инт)
- +4 Проницательность (Муд)
- +2 Религия (Инт)
- +1 Скрытность (Лов)
- +1 Убеждение (Хар)
- +2 Уход за животными (Муд)

12 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие, средние доспехи, щиты.

Оружие: простое оружие, боевой топор, ручной топор, легкий и боевой молот

Инструменты: воровские инструменты, инструменты ремонтника, инструменты плотника

Языки: общий, дварфийский,

Знание камня. Если вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с происхождением работы по камню, вы считаетесь владеющим навыком История, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

13
КЗ

+1
ИНИЦИАТИВА

25
СКОРОСТЬ

Максимум хитов 11

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1
1к8
КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Лёгкий арбалет	3	1к8 -1 колющ.
Легкий молот	2	1к4 + 0 дробящ
Ручной топор	2	1к6+0 рубящ

* Можно метнуть на 20 футов или на 60 с помехой к атаке.
** Стреляет на 80 футов или на 320 с помехой к атаке. Двуручное, перезарядка.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

15

ИНСТРУМЕНТЫ ПЛОТНИКА: пила, молоток, гвозди, топор, угольник, линейку, кородёр, рубанок и стамеска;
рекомендательное письмо из гильдии (театральный плакат), комплект дорожной одежды, поясной кошель
лёгкий арбалет и 20 болтов,
легкий молот (Лёгкое, Метательное, (20/60))
ручной топор (Лёгкое, Метательное, (20/60))
чешуйчатый доспех * (помеха к навыку: Скрытность)

воровские инструменты: небольшой напильник, набор отмычек, небольшое зеркальце на длинной ручке, ножницы и пара щипчиков

СНАРЯЖЕНИЕ

О своей профессии я могу говорить часами.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Никто не должен быть принуждён к чему-либо.

ИДЕАЛЫ

Я мщу силам зла, которые уничтожили мой театр и разрушили мою жизнь.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Мне всегда кажется, что меня пытаются обжулить.

СЛАБОСТИ

Дварфская выдержка. Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем. (уже учтено для 1ого уровня)

Темное зрение. Вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Ритуальное колдовство. Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Дварфийская боевая тренировка. Вы владеете боевым топором, ручным топором, лёгким и боевым молотами.

Дварфская устойчивость. Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда и получаете сопротивление к урону ядом.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

УМЕНИЕ: ЧЛЕНСТВО В ГИЛЬДИИ (театральная)

Будучи авторитетным и уважаемым членом гильдии, вы можете пользоваться особыми преимуществами, предоставляемыми этим членством. Ваши товарищи по гильдии при необходимости предоставят вам жилище и питание, и даже оплатят ваши похороны. В некоторых городах у гильдий есть место для сбора, и там можно потенциально встретить покровителей, союзников и наёмников. Гильдии часто обладают значительной политической властью. Если вас обвинят в преступлении, гильдия может помочь, если существует вероятность оправдательного приговора. Благодаря гильдии вы получаете доступ к влиятельным политикам, если состоите в гильдии на хорошем счету. Для таких связей может потребоваться жертвование денег или магических предметов в казну гильдии. Каждый месяц вы должны выплачивать гильдии 5 зм. Если вы пропустите платёж, вы должны вначале оплатить все долги, и только тогда восстановите своё доброе имя в гильдии.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

«Я не обязан убивать, даже во имя клана!» — последняя мысль в вашей голове, перед тем как вы решили никогда не возвращаться на родину.

Взросление сына самого сильного воина дварфийского клана — то ещё «удовольствие». Секиру вам вручили ещё раньше, чем ваши детские ножки уверенно стояли на земле.

Изнуряющие тренировки и военные походы были невыносимо тоскливы, пока в одном из походов, пополняя провизию взвода, вы не набрали на театр... Актёры, танцоры с огнём, барды с мощными голосами, трагические сюжеты и прекрасные костюмы — это буйство красок покорило сердце дварфийки, которой осточертело учиться убивать. Решение не возвращаться было столь же твёрдым, как сталь в клановых кузнях.

За неимением у вас никаких сценических талантов труппа определила вас за сцену, и закипела работа: кулисы на скользящих направляющих; рычаги с противовесом для смены фонов; блоки, держащие «летающих» актёров; меха с усиленным воздуходувом (чтобы платья актрис зазывно оголяли ножки), и наконец ваша авторская разработка — вращающаяся сцена.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Отомстить за смерть «клана». Идиллию прервал день очередной премьеры — собралась вся городская знать и даже люди голубых кровей. На балконе было совершено покушение на какого-то барона. Но горе-заговорщики не придумали ничего изящнее огненного шара, в деревянном-то здании! Театр сгорел как спичка, став братской могилой для десятков зрителей и половины труппы. Оправившись от ожогов, Вы поклялись разобраться кто стоит за покушением, и кто повинен в ужасной смерти вашего «клана».

«Я обязан убить тех, кто съёл мой клан!» — последняя мысль в вашей голове, перед тем как вы решили вернуться на родину.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

МАГИЧЕСКИЙ МАСТЕРОВЫЙ

1-й уровень, умение изобретателя

Вы научились вкладывать искру магии в обычные предметы. Чтобы использовать это умение, вы должны держать в руках воровские инструменты или инструменты ремесленника. Затем действием вы касаетесь крошечного немагического объекта и наделяете его одним из следующих магических свойств на ваш выбор: Зачарованный объект излучает яркий свет в радиусе 5 футов и тусклый свет в радиусе ещё 5 футов.

Объект проигрывает записанное сообщение, которое можно услышать в пределах 10 футов каждый раз, когда до него дотрагивается существо. Вы произносите это сообщение, когда наделяете объект данным свойством, а сама запись не может быть длиннее 6 секунд.

Объект непрерывно испускает запах или издаёт звук на ваш выбор (ветер, волны, стрекотание и прочее). Выбранное явление можно ощутить на расстоянии 10 футов.

Статичный визуальный эффект появляется на одной из поверхностей объекта. Этот эффект может быть изображением, текстом до 25 слов, линиями и формами или совмещением этих элементов по вашему выбору. Выбранное свойство навсегда остается присущим объекту. Действием вы можете коснуться объекта и лишить его этого свойства.

Таким образом можно наделять магическими свойствами несколько предметов, касаясь одного предмета каждый раз, когда вы используете это умение, но не больше, чем одно свойство на один предмет.

Максимальное количество объектов, которые вы можете наделять магическими свойствами этим умением одновременно, равно вашему модификатору Интеллекта (минимум один объект). Если вы пытаетесь превысить свой максимум, самое старое свойство немедленно заканчивается, а затем начинает действовать новое свойство.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

ИНСТРУМЕНТЫ ПЛОТНИКА

Навыки плотничества позволяют персонажу строить деревянные сооружения. Плотник может построить дом, хижину, деревянный шкаф или подобный предмет.

Компоненты.

История. Владение этими инструментами помогает вам определять назначение и происхождение деревянных строений и прочих больших деревянных объектов.

Расследование. Вы получаете дополнительные знания при обследовании области в деревянном здании, потому что вы знаете строительные хитрости, которые могут скрыть что-то в области при обследовании.

Восприятие. Вы можете заметить неровности на деревянных стенах и полах, что облегчает поиск ловушек и тайных ходов.

Скрытность. Вы можете быстро найти слабое место в деревянном полу, что облегчает вам определение мест, которые сломаются или заскрипят, если на них наступить.

Укрепление. За 1 минуту при наличии материалов вы можете укрепить дверь или окно. Сл броска на выбивание увеличивается на 5.

Временное укрытие. Как часть продолжительного отдыха вы можете построить навес или подобное укрытие, чтобы ваша группа была укрыта от дождя или солнечного зноя на время отдыха. Поскольку оно было построено на скорую руку из первой попавшейся древесины, укрытие разваливается через 1к3 дня после постройки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

Изобретатель

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Интеллект

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

12

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+4

БОНУС АТАКИ

0) ЗАГОВОРЫ

Огненный снаряд [Fire bolt]
Сообщение [Message]

3)

6)

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1) 2) ○ ○

○ Лечение ран [Cure wounds]
○ Катапульта [Catapult]
○ Маскировка [Disguise self]

4)

7)

2)

5)

8)

9)