

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Жрица (домен Жизни) Солдат

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Дварфийка (горная) НД

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+3

16

ЛОВКОСТЬ

+1

12

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

МУДРОСТЬ

+2

15

ХАРИЗМА

-1

8

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- +3 Сила
- +1 Ловкость
- +3 Телосложение
- -1 Интеллект
- +4 Мудрость
- +1 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +1 Акробатика (Лов)
- -1 Анализ (Инт)
- +5 Атлетика (Сил)
- +2 Восприятие (Муд)
- +2 Выживание (Муд)
- -1 Выступление (Хар)
- +1 Запугивание (Хар)
- -1 История (Инт)
- +1 Ловкость рук (Лов)
- -1 Магия (Инт)
- +2 Медицина (Муд)
- -1 Обман (Хар)
- -1 Природа (Инт)
- +4 Проницательность (Муд)
- -1 Религия (Инт)
- +1 Скрытность (Лов)
- +1 Убеждение (Хар)
- +2 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

18

КЗ

+1

ИНИЦИАТИВА

25 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 11

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Булава +5 1к6 + 3 дробящий

Лёгкий арбалет* +3 1к8 + 1 колющий

* Может стрелять на 80 футов или на 320, но с помехой к атаке.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Нервишки иногда шалят. В такие моменты люблю забить трубку отменным табаком.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Убийство — это преступление против моей религии. Поэтому я просто ломаю врагам ноги.

ИДЕАЛЫ

Когда-то я любила.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Ненавижу. Чёртово. Болото. Что угодно, лишь бы не лезть в эти вонючие топи. Лучше прыгнуть со скалы, чем зайти в трясину.

СЛАБОСТИ

Поборник жизни. Ваши лечащие заклинания становятся более эффективными. Каждый раз, когда вы используете заклинание 1 уровня или выше, восстанавливающее хиты существу, это существо восстанавливает дополнительно число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

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.

Тёмное 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 жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

12

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: Лёгкие, средние, тяжёлые, щиты.

Оружие: Простое, боевой и ручной топор, лёгкий и боевой молот.

Инструменты: инструменты каменщика, наземный транспорт (телега), карты.

Языки: Общий, дварфский.

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

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Щит, кольчуга (помеха к проверкам Скрытности), 20 болтов для арбалета, набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Знак отличия, трофей с убитого врага (сломанный клинок), колода карт, комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

О Гарханской военной кампании, наверное, не слышали только глухие. Ещё бы! «Величайший стратегический провал», — как её любят называть. Скитания по вонючим болотам в поисках чёрт-те кого длиною в год. Хотя по ощущениям прошла целая вечность. За это время вы не то что не обагрили оружие вражеской кровью, вы даже не увидели никакого врага. Может, там и не было никого.

А потом ещё этот обоз с порохом, который внезапно вспыхнул и чуть не погубил целый взвод. Чертово болото. Ну да, курить было плохой идеей, но кто ж знал про болотный газ? Благо обошлось, и пострадала только ваша коса. Ну и первым делом по возвращении выперли из рядов бравых Бронзовых наёмников, но вы и так собирались уходить. Могло быть и хуже. Хорошо, что командир был у вас в долгу, и до трибунала не дошло. Оказался честным малым этот гном. Хе-хе. Малым.

Потом было всё спокойно, хоть и скучно. Таскать грузы в порту надоело уже через неделю. Бить морды дебоширам, пристающим к девочкам и мальчикам в «Лисице», оказалось не так интересно, как звучало поначалу. Из стражи вообще пришлось уйти на второй же день, не оглядываясь. И вот, когда руки уже готовы были опуститься, появились эти святоши.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Нести свет жизни, или что-то в этом роде.

Фанатики есть фанатики. Они вечно пристают к прохожим, зазывая на огонёк, но почему-то в этот раз вы решили им подыграть. Они так и сияли от счастья. Всё лепетали о своём драгоценном боге, что-то там про очищение светом, жизненные силы и перерождение. Вы многозначительно кивали, но не особо слушали.

А потом они предложили работу. Словом и делом нести свет всем нуждающимся. Что ж, это вы можете. Особенно делом. Железом, если быть точнее. Правда на ваш вопрос о личном оружии они как-то странно переглянулись и начали причитать о том, что убийство — худшее преступление против Жизни. Вы прямо слышали, как они произнесли «Жизнь» с большой буквы. Как ни странно, это тронуло нечто внутри вас. Смешно вспоминать, но было что-то такое в этих словах. Тогда вы дали обещание. Не этим дурням, конечно, а себе. Отныне вы не отберёте ни одной жизни. Впрочем, ваши новообретённые братья ничего не говорили о тяжких телесных повреждениях. Насколько вы понимаете, ничто не мешает вам калечить врагов вашей веры. Так что осталось просто найти тех, кто будет их потом добивать.

Получив священный символ и прихватив из дома свою верную булаву, вы отправились в единственное место, где можно найти подходящих помощников. В таверну.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Воинское звание. Будучи солдатом, вы заслужили звание. Солдаты, верные Бронзовым наёмникам, всё ещё признают вашу власть и влияние, и они подчиняются вам, если их звание ниже вашего. С помощью своего звания вы можете оказывать влияние на других солдат и брать во временное пользование простое снаряжение или лошадей. Возможно, вас пропустят внутрь военного лагеря или крепости, если к вашему званию отнесутся с уважением.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

