

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Жрец (домен Жизни)

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Солдат

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Дварф (горный)

РАСА

НД

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 любил.

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 борода. 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

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

