

# Следопыт

КЛАСС И УРОВЕНЬ

# Народный герой

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Дварф (x)

3Н

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

**СИЛА**  
+1  
12

**ЛОВКОСТЬ**  
+2  
15

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**  
+2  
15

**ИНТЕЛЛЕКТ**  
+0  
10

**МУДРОСТЬ**  
+2  
15

**ХАРИЗМА**  
-1  
8

**ВДОХНОВЕНИЕ**  
[ ]

**БОНУС ВЛАДЕНИЯ**  
+2

**СПАСБРОСКИ**

- +3 Сила
- +4 Ловкость
- +2 Телосложение
- +0 Интеллект
- +2 Мудрость
- 1 Харизма

**СПАСБРОСКИ**

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

**НАВЫКИ**

16  
КЗ

+2  
ИНИЦИАТИВА

25 футов  
СКОРОСТЬ

Максимум хитов 13

**ТЕКУЩИЕ ХИТЫ**

**ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ**

Итого 1к10

**КОСТЬ ХИТОВ**

Успехи

Провалы

**СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ**

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Короткий меч*	+4	1к6 + 2 колющий
Длинный лук**	+4	1к8 + 2 колющий

\* Бонусным действием вы можете совершить атаку вторым мечом, если удерживаете его во второй руке, не добавляя свой модификатор Ловкости к урону этой атаки.

\*\* Может стрелять на 150 футов или на 600, но с помехой к атаке.

**АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ**

Я люблю составлять списки, ничего не могу с собой поделаться.

**ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА**

Иногда сиюминутное необдуманное решение оказывается самым верным.

**ИДЕАЛЫ**

Мне уютно находиться в тени листвы или под сводами пещеры, открытые пространства — не моё.

**ПРИВЯЗАННОСТИ**

Я так долго проживал тихую и непримечательную жизнь, что теперь мысль о возможной славе не даёт мне покоя.

**СЛАБОСТИ**

14 **ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)**

**Доспехи:** Лёгкие, средние, щиты.

**Оружие:** Простое, воинское.

**Инструменты:** инструменты кузнеца, инструменты жестянщика, наземный транспорт (телега).

**Языки:** Общий, дварфский.

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

**ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ**

ММ [ ] Чешуйчатый доспех (помеха к проверкам Скрытности), два

СМ [ ] коротких меча, колчан с 20 стрелами,

ЗМ [ ] набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней,

ЭМ [ ] бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Инструменты жестянщика,

ПМ [ ] лопата, железный горшок, обычная одежда, поясной кошель с 10 зм.

**СНАРЯЖЕНИЕ**

**Избранный враг.** У вас есть значительный опыт изучения, отслеживания, охоты и даже общения с монстрами.

Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Выживание) для выслеживания монстров, а также проверки Интеллекта для вспоминания информации о них.

Вы дополнительно выбираете по одному избранному врагу и языку, связанному с ним, на 6 и 14 уровнях. При получении уровней ваш выбор должен отражать чудовищ, с которыми вы уже сталкивались во время приключений.

**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.

**Дварфская выдержка.** Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем.

**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.

**УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ**

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Всю жизнь, сколько себя помните, вы были кузнецом и жестянщиком в небольшом человеческом поселении, стоявшем посреди густого хвойного леса. Ещё ваш отец открыл эту кузню, и вы любите проводить в ней всё свободное время, будучи ребёнком. Впрочем, эта любовь умерла лет 70 назад, и вы продолжили заниматься своим делом просто из чувства долга перед остальными жителями поселения.

Всё изменилось, когда в него забрёл свирепый совомедведь, аккурат со стороны вашей кузны, находившейся на отшибе. Не долго раздумывая, вы схватили пару мечей и ринулись навстречу неминуемой гибели. Неминуемой, если бы не хищная виверна, пролетающая мимо, которая учуяла запах крови из свежих ран. Вы лежали, придавленный лапами совомедведя, и готовились встретить смерть, когда внезапно косматый монстр взмыл в воздух, уносимый в лапах крылатого чудовища. «На каждую рыбу найдется рыба крупнее», — пронеслось у вас в голове, прежде чем вы потеряли сознание.

#### ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

**Стать охотником на монстров.** Пока раны заживали, в кузнице орудовал ваш подмастерье. Тогда-то вы и поняли, что поселение вполне справится без вас. Пора было освоить новую профессию, и вы уже прекрасно знали, чем займётесь. Получив титул «Повелитель виверны» и собрав вещи, в том числе новенький длинный лук — подарок старосты за избавление от совомедведя, вы отправились в путь.

По старой привычке вы составили в голове список из важных пунктов, которые нужно выполнить, чтобы считаться настоящим охотником на монстров:

- найти компанию, желательно с бардом, чтобы было кому рассказать о ваших похождениях;
  - получить легендарное оружие и придумать ему звучное имя;
  - сразиться как можно более крупное и свирепое существо, угрожающее какой-нибудь деревне, а может, даже, городу;
  - оказаться частью древнего пророчества (опционально);
- Пора было братья за работу.

#### ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

#### СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

**Исследователь природы.** Вы очень хорошо знакомы с лесной местностью и имеете большой опыт путешествий и выживания в подобных регионах. Когда вы совершаете проверку Интеллекта или Мудрости, связанную с лесом, ваш бонус владения удваивается, если вы используете навык, которым владеете.

Путешествуя по лесной местности в течении часа или более, вы получаете следующие преимущества:

- Труднопроходимая местность не замедляет путешествие группы.
- Ваша группа не может заблудиться, кроме как по вине магии.
- Даже когда вы занимаетесь другой деятельностью во время путешествия (например, ищете пищу, ориентируетесь или выслеживаете), вы остаётесь готовы к опасности.
- Если вы путешествуете в одиночку, вы можете перемещаться скрытно в нормальном темпе.
- Когда вы ищете пищу, то находите в два раза больше, чем обычно.
- Когда вы выслеживаете других существ, вы также узнаете их точное количество, их размеры, и как давно они прошли через область.

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

#### СОКРОВИЩА

