

Плут	Наследник	
КЛАСС	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
Дварф (x)	Законно-злое	1
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОПЫТ
		УРОВЕНЬ

СИЛА
+0
10

ЛОВКОСТЬ
+2
15

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2
15

ИНТЕЛЛЕКТ
+0
10

МУДРОСТЬ
+0
11

ХАРИЗМА
+2
14

ВОДХНОВЕНИЕ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ
+2

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

- +2 Акробатика (Лов)
- +0 Анализ (Инт)
- +0 Атлетика (Сил)
- +0 Восприятие (Муд)
- +2 Выживание (Муд)
- +2 Выступление (Хар)
- +6 Запугивание (Хар)
- +2 История (Инт)
- +4 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +0 Медицина (Муд)
- +4 Обман (Хар)
- +0 Природа (Инт)
- +0 Проницательность (Муд)
- +0 Религия (Инт)
- +4 Скрытность (Лов)
- +2 Убеждение (Хар)
- +0 Уход за животными (Муд)

13 КЗ

+2 ИНИЦИАТИВА

25 СКОРОСТЬ

Максимум хитов 11

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1

К8 КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Ручной топор*	4	1кб колющ.
Кинжал*	2	1к4 + 2 кол.
Коротк. лук**	4	1кб + 2 кол.

* Можно метнуть на 20 футов или на 60 с помехой к атаке. Лёгкое, метательное.

** Стреляет на 80 футов или на 320 с помехой к атаке. Двуручное.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Задумав что-то, я упрямо иду к цели, невзирая на помехи.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Если я стану сильным, то смогу брать, что захочу, — и я заслуживаю этого.

ИДЕАЛЫ

Уважение моего отца. Однажды я подвёл его, это не должно повториться.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я слепо верю в своё предназначение, и не замечаю ни своих недостатков, ни смертельных опасностей.

СЛАБОСТИ

10 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие

Оружие: простое, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи, боевые топоры, ручные топоры, лёгкие и боевые молоты

Инструменты: инструменты кузнеца, воровские инструменты, игровой набор (драконы шахматы)

Языки: Общий, дварфийский, воровской жаргон

Компетентность. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок Запугивания а так же проверок владения Воровскими инструментами.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ СМ ЗМ ЭМ ПМ

15

Ваше наследство (татуировка северного синдиката в виде секиры и молота), комплект дорожной одежды, набор кузнеца (молоты, клещи, уголь, ветошь, точильный камень.), поясной кошель для монет

Короткий лук и колчан с 20 стрелами, два кинжала, ручной топор

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

Набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней и бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка.

Кожаный доспех (КЗ = 11 + модификатор ЛОВ),

СНАРЯЖЕНИЕ

Скрытая атака. Вы знаете, как точно наносить удар и использовать отвлечение врага. Один раз в ход вы можете причинить дополнительный урон 1кб одному из существ, по которому вы попали атакой, совершенной с преимуществом к броску атаки. Атака должна использовать дальнобойное оружие или оружие со свойством «фехтовальное». Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

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.

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

Тёмное зрение. Привыкнув к жизни под землёй, 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 СПОСОБНОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

УМЕНИЕ: НАСЛЕДИЕ

Выбери или определи случайно, что является вашим наследием из возможных вариантов в таблице ниже. Обсудите это со своим Мастером, чтобы определиться с деталями: Почему ваше наследие такое важное, и какова его полная история? Возможно, вы предпочтёте, чтобы Мастер придумывал или раскрывал эти детали по ходу игры, позволяя вам узнавать новые детали истории о вашем наследии вместе с вашим персонажем.

Мастер волен использовать ваше наследие как зацепку для истории, отправляя вас на задания, чтобы узнать новые детали истории или истинной природы вашего наследия, или для того, чтобы вы столкнулись с противниками, которые хотят заполучить ваше наследие себе или не позволить вам узнать то, что вы ищете. Мастером также определяется свойства вашего наследия и то, как они отражаются на его истории и важности. Например, предмет наследия может быть младшим магическим предметом, невзрачным на первый взгляд, и раскрыться только при определённых условиях.

Когда вы начинаете свою карьеру искателя приключений, вам следует решить, говорить ли вашим компаньонам о вашем наследии сразу, или нет.

Возможно, вместо того, чтобы привлекать внимание к себе, вы захотите сохранить это в секрете пока не узнаете больше о том, что это может означать и чем может обернуться для вас.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

С самого первого дня жизни вам была уготована великая судьба, сына главаря преступного синдиката. Вы изучали цех отца с пеленок: «отмывание» доходов, плата «за защиту», взятки нужным людям и подставы ненужных. Правда папа шутил, что между «долгим и мудрым» и «жестким и быстрым» решением вы выберете второе, и он был прав: куда быстрее было запугать или «исчезнуть» кого-либо, чем находить лазейки в законах или умастить толстосумов. Но «принц» Северного Синдиката был послушным сыном, пока правил «король».

Тем не менее, отец не видел очевидных минусов своего подхода. Ему было привычнее начать долгий и муторный «передел территорий» с другими организациями, чем просто устранить их главарей. Отец говорил что «так не принято», и вы впервые поспорили с ним. Ну ничего, вас уже достаточно знают в синдикате, чтобы такие решения вы принимали без поводыря.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Воровской жаргон. Благодаря торговле с криминальными организациями вы изучили воровской жаргон: секретную смесь диалекта, жаргона и кода, которая позволяет вам скрывать сообщения в обычном разговоре. Только другое существо, знающее воровской жаргон, понимает такие сообщения. Передача такого послания требуется в четыре раза больше времени, чем вам потребовалось бы для изложения той же мысли прямым текстом.

Кроме того, вы понимаете набор секретных знаков и символов, используемый для передачи коротких и простых сообщений. Например, является ли область опасной или находится ли территория во владении гильдии воров, имеется ли поблизости добыча, простодушны ли люди в округе, и предоставляют ли здесь безопасное убежище для воров в бегах.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

Восстановить былую мощь синдиката.

Организовать покушение на дону «Длинных ушей» надо было с умом: понаблюдав где старый эльф ест по утрам, вы поставили своего повара в один из дней. Да и умер он даже гуманно: сердце просто перестало биться. Вы были так горды собой, что буквально за пару недель закрыли вопрос, который отец бы решал годами.

Но вскоре вы сильно пожалели, что ослушались отца... Разъярённые эльфы начали охоту на каждого дварфа в городе! Стража ожидаемо закрывала глаза, и даже связи отца были не в силах помочь. Город утопал в крови, а вы ничего не могли сделать.

Вам пришлось покинуть столицу и осесть у чёрта на куличках. Ноша позора была невыносима, и вы покинули убежище, чтобы вернуть отцу разрушенную империю. Ценой жизни, если придётся.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

