

Следопыт

КЛАСС

Благородный

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Эльф (лесной)

РАСА

Нейтрально-добрый

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

1

УРОВЕНЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+1

12

ЛОВКОСТЬ

+3

17

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

13

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

9

МУДРОСТЬ

+2

14

ХАРИЗМА

-1

8

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- +3 Сила
- +5 Ловкость
- +1 Телосложение
- -1 Интеллект
- +2 Мудрость
- -1 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +3 Акробатика (Лов)
- +1 Анализ (Инт)
- +1 Атлетика (Сил)
- +2 Восприятие (Муд)
- +4 Выживание (Муд)
- -1 Выступление (Хар)
- -1 Запугивание (Хар)
- +1 История (Инт)
- +3 Ловкость рук (Лов)
- -1 Магия (Инт)
- +2 Медицина (Муд)
- -1 Обман (Хар)
- -1 Природа (Инт)
- +4 Проницательность (Муд)
- -1 Религия (Инт)
- +7 Скрытность (Лов)
- +1 Убеждение (Хар)
- +2 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

12

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

**Доспехи:** лёгкие, средние, щиты.**Оружие:** простое, воинское.**Инструменты:** игровой набор: драконьи шахматы**Языки:** общий, эльфийский, двафрфиский, inferнальный, гоблинский, Гним (гноми)

**Тёмное зрение.** Привыкнув к сумраку леса и ночному небу, 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.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

14

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 11

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего

1к10

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН / ВИД

Кор. меч	5	1к6 + 3 кол.
Длинн. лук*	5	1к8 + 3 кол.
Кор. меч	5	1к6 + 3 колющий

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

Двуручное.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

25

Кожаный доспех (КЗ = 11 + ЛОВ). Длинный лук, колчан, 30 стрел, два коротких меча, Комплект отличной одежды, кольцо-печатка, свиток с генеалогическим древом, кошелек для монет **набор путешественника:** рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рациионы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Комплект отличной одежды, кольцо-печатка, свиток с генеалогическим древом, кошелек для монет

СНАРЯЖЕНИЕ

Мне не хватает решительности отца или харизмы брата. Толку от знаний и умений, если стесняешься их применять.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Саморазвитие. Каждый должен стать в чем-то лучше остальных. Сила в мастерстве.

ИДЕАЛЫ

Внезапно я понял как тяжело без семьи и их поддержки. Теперь я для всех чужой.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Не могу удержаться, когда кто-нибудь в беде. Всегда стараюсь стать рыцарем-спасителем.

СЛАБОСТИ

**Предпочтительный противник.***1-й уровень, умение следопыта*

Когда вы попадаете атакой по существу, вы можете призвать силы природы, чтобы отметить существо и сделать его своим избранным врагом на 1 минуту или до тех пор, пока не потеряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании). Первый раз в каждый свой ход, когда вы попадаете атакой по избранному врагу и наносите ему урон, в том числе и когда вы отмечаете его, вы можете дополнительно нанести 1к4 урона того же типа. Вы можете использовать это умение для отметки избранного врага количество раз, равное вашему бонусу владения. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Дополнительный урон увеличивается, когда вы достигаете определённых уровней в этом классе: 1к6 на 6-м уровне и 1к8 на 14-м.

**ИСКУСНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ***1-й уровень, опциональное умение следопыта,***Хитрец (1-й уровень)**

Выберите один из навыков, которым вы владеете. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик, которые вы совершаете, используя выбранный навык

**(Проницательность).**

Вы также можете говорить, читать и писать на двух дополнительных языках по вашему выбору.

**Наследие фей.** Вы совершаете с преимуществом спасброски от состояния **«очарованный»**, и вас невозможно магически усыпить.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

149

ВОЗРАСТ

Голубые

ГЛАЗА

185

РОСТ

Идеальная

КОЖА

77

ВЕС

Русые

ВОЛОСЫ

Вы даже уже не злитесь, что очередная группа приключенцев разразилась хохотом после вашего рассказа о себе. Дело в том, что вы что-то вроде принца. Да, ожидаемо, что никто не верит, но вы действительно старший наследник обязанностей эльфийского вождя. С детства вас с младшим братом готовили к передаче венца правления, но, по иронии, вы оба не восторгались от будущей ответственности. Братишка имел необычайный талант в пении и музицировании, постоянно сбегал из дворца, переодевшись простолюдином, и давал концерты, исполняя баллады собственного сочинения. Вы же открыли для себя страсть к охоте. Благо отец позволял использовать свои охотничьи угодья. Словно играя со зверем в шахматы, один на один или со стаей, изучая повадки, выслеживая цели, вы всегда одерживали верх. Именно поэтому отец и поручил вам отыскать и вернуть собственного брата, когда тот в очередной раз сбегал, но уже не вернулся.

#### ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

**Вернуть память о себе и выследить виновного.** На поиски вы потратили не более месяца. Отыскав и вытолкав брата из таверны, где тот давал представление, вы пытались воззвать к его разуму, но... брат не узнал вас, и это был не розыгрыш! Он заявил, что является единственным отпрыском вождя, и что сбегал уж 10 лет как! Все ваши совместные истории он помнил, но без вашего в них участия! Отказавшись идти куда-либо с «папиной овчаркой», он оставил вас с пустыми руками, и вы, озадаченный, вернулись в селение, где вас снова приняли как чужака. Разведчики чуть не пригвоздили к дереву, не признав наследника престола. А селение, между прочим, действительно прибавило пару улиц, будто брат сбегал не неделю назад... К отцу вас, конечно, не пустили. Более того, стража шепталась, что он захворал. Придётся пройти по тому же маршруту, по котором вы шли за братом, но, на всякий случай, надо бы обзавестись крепкой подмогой на случай атаки со спины.

#### ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

#### СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

**Маскировка в дикой местности.** Вы можете предпринять попытку спрятаться, даже если вы слабо заслонены листвой, сильным дождём, снегопадом, туманом или другими природными явлениями.

#### СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

---

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

# Следопыт

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Мудрость

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА  
ЗАКЛИНАНИЙ

12

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+4

БОНУС АТАКИ

0) ЗАГОВОРЫ

Blank writing area for level 0.

3)

Blank writing area for level 3.

6)

Blank writing area for level 6.

1) ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

Blank writing area for level 1.

Blank writing area for level 3.

Blank writing area for level 3.

7)

Blank writing area for level 7.

4)

Blank writing area for level 4.

Blank writing area for level 7.

2)

Blank writing area for level 2.

Blank writing area for level 4.

Blank writing area for level 4.

8)

Blank writing area for level 8.

5)

Blank writing area for level 5.

9)

Blank writing area for level 9.