

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Плутовка	Шпионка	
КЛАСС И УРОВЕНЬ	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
Эльфийка (лесная)	Н	
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

+2 БОНУС ВЛАДЕНИЯ

СИЛА
-1
8

ЛОВКОСТЬ
+3
16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+1
12

ИНТЕЛЛЕКТ
+0
10

МУДРОСТЬ
+2
14

ХАРИЗМА
+2
15

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

- +3 Акробатика (Лов)
- +2 Анализ (Инт)
- 1 Атлетика (Сил)
- +4 Восприятие (Муд)
- +2 Выживание (Муд)
- +2 Выступление (Хар)
- +2 Запугивание (Хар)
- +0 История (Инт)
- +5 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +2 Медицина (Муд)
- +4 Обман (Хар)
- +0 Природа (Инт)
- +6 Проницательность (Муд)
- +0 Религия (Инт)
- +7 Скрытность (Лов)
- +4 Убеждение (Хар)
- +2 Уход за животными (Муд)

14
КЗ

+3
ИНИЦИАТИВА

35 футов
СКОРОСТЬ

Максимум хитов 9

9

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего

1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

Сама того не замечая, я подслушиваю все разговоры, которые могут уловить моё ухо.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Всегда, когда это возможно, я предпочитаю оставаться в тени.

ИДЕАЛЫ

Мне нужна большая сумма денег, и это очень важно для меня. Будет лучше, если никто об этом не узнает.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я боюсь оставаться в одиночестве, это угнетает.

СЛАБОСТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Рапира	+5	1к8 + 3 колющий
Короткий лук*	+5	1к6 + 3 колющий
	+0	

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

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Скрытая атака. Вы знаете, как точно наносить удар и использовать отвлечение врага. Один раз в ход вы можете причинить дополнительный урон 1к6 одному из существ, по которому вы попали атакой, совершённой 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.

Транс. Эльфы не нуждаются во сне. Вместо этого они глубоко медитируют, оставаясь в полубессознательном состоянии, по 4 часа в день. (Общее слово для такой медитации — «транс») Во время медитации вы можете видеть сны определенным образом; такие сны на самом деле являются умственными упражнениями, которые стали рефлексивными за годы практики. После такого отдыха вы получаете все преимущества, которые получает человек после 8 часов сна.

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.

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

14

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие.

Оружие: длинный и короткий меч, короткий и длинный лук, простое оружие, ручные арбалеты, рапиры.

Инструменты: воровские инструменты, кости.

Языки: общий, эльфийский.

Наследие фей. Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кожаная броня, колчан с 20 стрелами, два кинжала, воровские инструменты, набор взломщика: рюкзак, сумка с 1000 железных шариков, 10 футов шнура, колокол, 5 свечей, лом, молоток, 10 шлямбуров, фонарь с задвижкой, 2 фляги с маслом, 5-дневный паек, трутница, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка. Ломик, комплект обычной тёмной одежды с капюшоном, поясной кошель с 15 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

Зимой в «Красной лисице» посетителей хоть отбавляй. В остальные сезоны заметно проще найти пару минут, чтобы передохнуть от желающих понежиться в ваших объятьях. Но сейчас, когда за окном завывают холодные ветра, во многих просыпается потребность погреться в тёплой постели. Это то самое время года, когда ваша память подвергается постоянной проверке. Улавливать и запоминать приходится каждое слово — никогда не знаешь, что именно может таиться за безобидной на первый взгляд фразой, и какую ценность хранит в себе осторожный взгляд, дрогнувший голос или глубокий вздох. Решать всё это не вам, а Куратору, который каждое утро в одно и то же время появляется в проулке в пяти кварталах отсюда, чтобы выслушать ваш отчёт. Иногда вы уходите, позвякивая десятком монет — фиксированной платой, но бывают и более удачные дни, когда какая-то информация, переданная несколькими днями ранее, оказывается особенно важной. Тогда мешочек с наградой отдаёт приятной тяжестью и ещё сильнее приближает вас к заветной сумме.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Разобраться с незнакомцем. Он появился ближе к концу вашей смены, когда заря уже окрасила небо над городом в алые цвета. Стоило двери закрыться позади этого полуэльфа, как улыбка на его лице сменилась с дружелюбной на зловещную, и даже тени, будто повинувшись чужой воле, сгустились, чтобы получше укрыть его статную фигуру. Его слова тут же парализовали вас: то ли оттого, что он назвал ваше настоящее имя, которое вы держали в тайне почти ото всех живых существ, то ли оттого, что они подействовали на какие-то скрытые эфемерные струны, протянутые к вашему телу. Как бы то ни было, вы тут же сели в кресло, стоявшее сзади, и дальнейший разговор состоялся на условиях незнакомца. Почти всё время говорил только он, вам оставалось лишь кивать или мотать головой. Вопросы по большей части касались Куратора и информации, которой вы снабжали его. Вы мало знали и о нём, и о его организации, хотя некоторые детали всё же показались полуэльфу занятыми. Убедившись, что полностью осушил этот источник, он просто ушёл, напоследок сказав, что вы ещё можете ему пригодиться. Какое-то время вы продолжали сидеть в кресле, оцепенев и не смея шевельнуться, но постепенно самообладание возвращалось, пока наконец вам не удалось рывком подняться на ноги и броситься на улицу. Конечно, Куратор не появился в назначенное время. Жив ли он? Едва ли. Впрочем, стоит проверить ваше предыдущее место встречи — небольшую лачугу у окраины — возможно, там найдутся ответы. Ясно было одно — возвращаться в «Лисицу» теперь слишком опасно.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Пару лет вы продавали различную информацию Куратору, работающему на некую организацию. Вы не знаете ни её название, ни её членов, кроме Куратора.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Воровской жаргон. Благодаря времени, проведённому в трущобах, 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.

Криминальные связи. У вас есть надёжное доверенное лицо (полуорк Гронт, живущий в трущобах), которое выступает в роли вашего связного в криминальных кругах. Вы умеете получать и отправлять сведения связному, даже через большие расстояния: например, вы знаете местных посыльных, торговых караванчиков и нечистых на руку матросов, которые могут доставить сообщение для вас.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

Где-то в городе у вас есть тайник, где вы прячете все накопленные вами деньги. Обсудите с мастером конкретную сумму. Вы не можете позволить себе брать оттуда ни монеты, так как они предназначены для определённой цели. Придумайте, какой именно.

СОКРОВИЩА

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0 ЗАГОВОРЫ

3

6

Progress bar for level 0 with 10 empty circles.

Progress bar for level 3 with 10 empty circles.

Progress bar for level 6 with 10 empty circles.

УРОВЕНЬ 1 ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

4

7

Progress bar for level 1 with 10 empty circles.

Progress bar for level 4 with 10 empty circles.

Progress bar for level 7 with 10 empty circles.

2

5

8

Progress bar for level 2 with 10 empty circles.

Progress bar for level 5 with 10 empty circles.

Progress bar for level 8 with 10 empty circles.