

Варвар	Мудрец	
КЛАСС	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
Гном (скальный)	Нейтр.-доброе	1
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОПЫТ
		УРОВЕНЬ

СИЛА
+2
15

ЛОВКОСТЬ
+2
14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2
15

ИНТЕЛЛЕКТ
+2
14

МУДРОСТЬ
-1
8

ХАРИЗМА
-1
8

ВОДОХНОВЕНИЕ
[]

БОНУС ВЛАДЕНИЯ
+2

СПАСБРОСКИ

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

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

14 КЗ

+2 ИНИЦИАТИВА

25 СКОРОСТЬ

Максимум хитов 14

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1

К12 КОСТЬ ХИТОВ

Успехи ○○○○

Провалы ○○○○

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Кнут	4	1к4 + 2 рубящий
Ручной топор*	4	1к6 + 2 рубящий
Дух. трубка**	4	1 колющий

* Можно метнуть на 20 футов или на 60, но с помехой к атаке.
* 25 футов или на 100, но с помехой к атаке.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я... говорю... медленно... когда разговариваю... с идиотами,... то есть... практически... всегда.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Путь к силе и самосовершенствованию лежит в знаниях.

ИДЕАЛЫ

Всю свою жизнь я ищу ответ на вопрос тайны происхождения Брока.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Меня легко отвлечь, пообещав информацию.

СЛАБОСТИ

11 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие, средние, щиты
Оружие: простое, воинское
Инструменты: Драконьи шахматы
Языки: общий, гном (гноми), луйрик (полуролсиковый), дварфийский

Ремесленные знания. При совершении проверки Интеллекта (История) применительно к магическому, алхимическому или технологическому объекту, вы можете добавить к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ СМ ЗМ ЭМ ПМ

Снаряжение: Бутылочка чернил, писчее перо, небольшой нож, комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм

Кнут, два ручных топора, Духовая трубка
Набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка.
Свирель, вырезанная из кости животного, посох, капкан, комплект одежды путешественника, поясной кошель с 10 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ярость. В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. На своем ходу вы можете бонусным действием войти в состояние ярости. В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлую броню:

- Преимущество для проверок и спасбросков Силы.
- Если вы совершаете атаку оружием в ближнем бою, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона, соответствующий вашему уровню варвара, как показано в колонке «урон ярости» таблицы «Варвар» (+2 на первом уровне).
- Сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Ваша ярость длится 1 минуту. Она прекращается раньше, если вы потеряли сознание, если вы закончили ход, не атаковав враждебное по отношению к вам существо с момента окончания прошлого хода, или если вы с момента окончания прошлого хода не получили урон. Также вы можете прекратить свою ярость бонусным действием.

Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз (смотрите колонку «ярость» — 2 на первом уровне), то вы должны завершить длинный отдых, прежде чем сможете использовать ярость ещё раз.

Защита без доспеха. Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

Гнома хитрость. Вы совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

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

Вы на хорошем счету в академии, в которой обучались.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

С самого рождения вашу жизнь нельзя было назвать лёгкой. Первым воспоминанием был пьяный папаша, избивающий вас с мамой. Казалось, что в школе должно стать легче, но там дела обстояли не лучше: подростки любили вымещать злость на таком мелком существе как гном. Если у вас отбирали еду старшие ребята — то день мог считаться хорошим, ведь обошлось без синяков и фингала. За исключением «общения», учёба шла просто отлично. Вы выросли начитанным юношей, без труда поступив в престижную академию естественных знаний. Но даже там, среди якобы образованной молодёжи, имели место унижения, броски в компостную яму и запираения в шкафчике. Во тьме одного из таких шкафчиков и родился Брок.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

УМЕНИЕ: ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Если вы пытаетесь изучить или вспомнить информацию, которой вы не обладаете, вы часто знаете, где и от кого её можно получить. Обычно это библиотека, скрипторий, университет, мудрец или другое образованное существо. Мастер может решить, что искомое знание является тайной и хранится в практически недоступном месте, или что оно вообще недоступно. Поиски глубочайших тайн вселенной могут потребовать отдельного приключения или даже целой кампании.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

Примириться с Брокром «Разрушителем». Когда бугай полуорк, хохоча доставал вас из шкафчика, он получил совсем не того, кого заперал. Ваше тело, но не вы сами, набросилось на хулигана и с жестокостью избило существо раз в шесть большего размера! Усеяв зубами холл академии, вы зарычали чужим голосом: «Я — Брок Разрушитель!», — так и познакомились. Брок был другой, тёмной частью вас, и он вставал у руля в ситуациях, когда ваш интеллект был бессилён. К сожалению, Брок почти неуправляем, разве что в драках он отличал ваших друзей от недругов, а ещё он невыносимо сквернословил. Перерыв всю академическую библиотеку, вы выяснили, что это защитная реакция сознания на так называемый «стрэсс», но явление слишком мало изучено. Что ж, если ваша академия не может помочь вам понять Брокра, возможно, найдутся другие.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Жестящик. Вы владеете ремесленными инструментами (инструменты жестящика). С их помощью вы можете, потратив 1 час времени и материалы на сумму в 10 зм, создать Крошечное механическое устройство (КД 5, 1 хит). Это устройство перестаёт работать через 24 часа (если вы не потратите 1 час на поддержание его работы). Вы можете действием разобрать его; в этом случае вы можете получить обратно использованные материалы. Одновременно вы можете иметь не более трёх таких устройств. При создании устройства выберите один из следующих вариантов:

Заводная игрушка. Эта заводная игрушка изображает животное, чудовище или существо, вроде лягушки, мыши, птицы, дракона или солдатики. Поставленная на землю, она проходит 5 футов в случайном направлении за каждый ваш ход, издавая звуки, соответствующие изображаемому существу.

Зажигалка. Это устройство производит миниатюрный огонёк, с помощью которого можно зажечь свечу, факел или костёр. Использование этого устройства требует действия.

Музыкальная шкатулка. При открытии эта шкатулка проигрывает мелодию средней громкости. Шкатулка перестаёт играть если мелодия закончилась или если шкатулку закрыли.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

Blank writing area for notes on the left side of the top row.

ЗАМЕТКИ

Blank writing area for notes on the right side of the top row.

ЗАМЕТКИ

Blank writing area for notes on the left side of the middle row.

ЗАМЕТКИ

Blank writing area for notes on the right side of the middle row.

ЗАМЕТКИ

Blank writing area for notes on the left side of the bottom row.

ЗАМЕТКИ

Blank writing area for notes on the right side of the bottom row.

ЗАМЕТКИ