

Плут

КЛАСС

Шарлатан

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Гном (Лесной)

РАСА

Хаотично-нейтральн.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

1

УРОВЕНЬ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

12

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

11

МУДРОСТЬ

+1

12

ХАРИЗМА

+2

15

ВОДХНОВЕНИЕ

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

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

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

11 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие

Оружие: простое, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи

Инструменты: набор для грима, набор для фальсификаций, воровские инструменты

Языки: Общий, Гним (гномий), воровской жаргон

Компетентность. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок Скрытности и Обмана (уже учтено в Навыках).

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

14 КЗ

+3 ИНИЦИАТИВА

25 СКОРОСТЬ

Максимум хитов 9

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Кор. меч	5	1кб + 3 колющ.
Кинжал*	3	1к4 + 3 кол.
Коротк. лук**	5	1кб + 3 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

ММ СМ ЗМ ЭМ ПМ

15

Комплект одежды лекаря, набор для грима, приспособление для жульничества (десять запечатанных бутылей с подкрашенной жидкостью), набор шулерских костей, колода краплёных карт, поясной кошель для монет

Короткий лук и **колчан** с 20 стрелами, два **кинжала**, **короткий меч**

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

Я никогда не знал, что буду делать с деньгами, которые «заработал».

Планирование — не самое любимое моё занятие.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Отбирать деньги силой — грубо и безвкусно, куда интереснее сделать так, чтобы простак сам несли тебе монеты.

ИДЕАЛЫ

Единственное близкое мне существо — мой ездовой динозавр-дейноних, которого у меня украли.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я убеждён в том, что никто не сможет одурачить меня так, как я одурачиваю других.

СЛАБОСТИ

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.

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

Общение с маленькими зверями. С помощью звуков и жестов вы можете передавать простые понятия Маленьким или еще меньшим зверям. Лесные гномы любят животных и часто держат белок, барсуков, кроликов, кротов, дятлов и других животных в качестве питомцев.

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.

Природная иллюзия. Вы знаете заклинание **малая иллюзия**. Базовой характеристикой заклинаний для его использования является Интеллект.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Вы намеренно игнорировали толпу зевак вокруг своей тележки, дабы создать интригу. Вам нравился этот слегка мистический эффект: гном в плаще лекаря (кстати выигранный в кости) с запряжённым в тележку дейнонихом, раскладывает скляночки и пузырьки. Дав толпе подсобраться, вы вскочили на тележку и воскликнули: «Вы скажете мне, что зелья и от облысения и от чахотки не существует?» — потом следует «Драматичная» пауза для ответа. «Да...» — неуверенно ответила кучка зрителей. «И будете колоссально неправы!» И так проходили дни и месяцы, от городка к городку: мешчане готовы пить любое варево, если их продаёт «лекарь». Три года как торговля шла без проблем и последствий, ведь до того как местные поймут, что вы толкнули им просто горькую окрашенную воду, вас уж и след простынет. Дела шли настолько хорошо, что вы замахнулись на чуть более влиятельных простофиль: купцы и мелкие криминальные элементы. Тот тупой голиаф искренне поверил что его головорезы смогут летать всей шайкой! К сожалению, бандиты чуть более злопамятны, чем пьянчуги бездельники на улицах, и возмездие настигло вас уже на следующем перегоне.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

УМЕНИЕ: ПОДДЕЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ

Вы создали себе вторую личность, включая необходимые документы, знакомства и маскировку, что позволяет вам перевоплощаться в этот образ. В дополнение к этому вы можете подделывать документы, включая официальные документы и личные письма, если ранее видели пример подобного документа или почерк, который пытаетесь скопировать.

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

Вернуть своего динозавра. Так сильно вас ещё никогда не избивали: руку сломали в двух местах, а нос был просто вмят в череп. Тележку разгромили и всё заработанное, а это между прочим 700 золотых, забрали. Единственного друга — ездового дейнониха увели, оставив вас в луже крови. Вы думали, что не выкарабкаетесь, но желание спасти любимого питомца, а также жгучая ненависть, поддерживали в вас огонь жизни. Валяясь у местного лекаря (какая ирония), вы всё ещё видели перед собой шрам на лице того голиафа — единственное что вы запомнили. Оправившись, вы могли думать лишь об одном: «Где. Мой. Динозавр».

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

БОНУС АТАКИ

0) ЗАГОВОРЫ

3)

6)

Малая иллюзия [Minor illusion] (ИНТ)

Horizontal lines for notes under level 0.

Vertical lines with circles for level 3.

Vertical lines with circles for level 6.

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1)

4)

7)

УРОВЕНЬ



Vertical lines with circles for level 1.

Vertical lines with circles for level 4.

Vertical lines with circles for level 7.

2)

5)

8)

Vertical lines with circles for level 2.

Vertical lines with circles for level 5.

Vertical lines with circles for level 8.