

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Следопыт

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Мудрец

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Полурослик (кор.)

РАСА

НД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

12

МУДРОСТЬ

+2

15

ХАРИЗМА

+0

10

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- +1 Сила
- +5 Ловкость
- +2 Телосложение
- +1 Интеллект
- +2 Мудрость
- +0 Харизма

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

14

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

25 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 12

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к10

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Короткий меч* +5 1к6 + 3 колющий

Короткий лук** +5 1к6 + 3 колющий

* Бонусным действием вы можете совершить атаку вторым мечом, если удерживаете его во второй руке, не добавляя свой модификатор Ловкости к урону этой атаки.

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

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я довольно терпеливый человек, но когда до цели остаётся всего пара шагов, я могу потерять самообладание.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Наука требует жертв, но на некоторые из них я не могу пойти.

ИДЕАЛЫ

Мой отец — великий учёный, я всегда хотел быть похожим на него.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Змеи вызывают во мне иррациональный страх.

СЛАБОСТИ

Везучесть. Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у вас выпало «1», вы можете перебросить кость и должны использовать новый результат.

Храбрость. У вас есть преимущество в спасбросках против страха.

Предпочтительный противник. 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.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

14

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие, средние, щиты.

Оружие: простое, воинское.

Инструменты: нет.

Языки: общий, полуросликов, драконий, inferнальный, великаний, сльван.

Проворство полуросликов. Вы можете проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше вашего.

Устойчивость коренных. Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление к урону ядом.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кожаный доспех, 30 стрел, два коротких меча, набор исследователя подземелий: рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рационы на 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка.
Бутылочка чернил, писчее перо, небольшой нож, письмо от коллеги с вопросом, на который вы пока не можете ответить, комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Преподавание в Университете сложно назвать вашей страстью. Вы хорошо справляетесь с этой задачей, но пока ваши тело и разум находятся в лекториуме, сердцем вы далеко за пределами этих стен. В этом мире ещё столько тайн, что провести всю жизнь сидя на месте было бы крайним расточительством.

Хорошо, что совет понимает это и время от времени позволяет вам сменить профессорскую робу на походный плащ, чтобы поучаствовать в очередной затяжной экспедиции. Условий всего два: вернуться живым и передать наиболее значимые плоды похода Университету. Оба пункта кажутся вам вполне разумными.

Огромные ресурсы Университета — идеальное подспорье для проверки ваших теорий на практике. Впрочем, у этой медали есть и обратная сторона — барон фон Миттельгартен. Этот дварф является председателем совета, а потому первым узнаёт о каждой вашей экспедиции. Из-за этого практически любой ваш поход превращается в гонку, в которой у барона всегда есть фора. Он не гнушается наймом всякого отребья, предпочитает варварские методы для решения любых проблем и, что хуже всего, действует сугубо из соображений собственного обогащения. Каждый раз, когда людям барона удавалось обойти вас, опасные и могущественные артефакты затем оказывались в руках какого-нибудь некроманта или безумного мага. К сожалению, доказать причастность барона к подобным инцидентам ещё ни разу не удавалось. Но когда-нибудь вы выведете его на чистую воду.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Отыскать таинственную сферу. Последние несколько месяцев вы не вылезали из библиотеки Университета. Вами были прочитаны бесчисленные трактаты, откуда вы по крупицам выуживали данные о некоей сфере, дающей власть над драконами. Наиболее ценной находкой стал фрагмент карты, перерисованный одним авантюристом с наскального рисунка внутри некоей пещеры. Вы пытались сопоставить эти каракули с одной из карт исследованных земель, но тщетно, поэтому обратились за помощью к старому коллеге-картографу. Пожилой гном отметил бездарность рисовальщика, но обещал помочь и велел возвращаться через месяц.

Когда настало время оповестить совет о своих планах и возможном скором отбытии, вы неожиданно для себя обнаружили, что барон не явился на заседание. Это произошло впервые, ведь обычно дварф с жадностью расспрашивал о каждой известной вам детали предстоящего путешествия. Первым же делом вы отправились к гному-картографу, который, конечно, пропал. Дверь была выбита, а по дому будто прошёл ураган. Почерк людей барона считывался безошибочно.

Покопавшись в бумагах, вы обнаружили небольшое письмо, которое благодаря невероятной удаче (или невероятной тупости громил барона) осталось нетронутым. Гном писал некому Азарии и просил найти информацию о пещере, на стене которой и располагалась ваша карта. Последнее предложение было подчеркнуто несколько раз и гласило: «Сколько именно вершин имеет горная гряда?».

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Университет. Вы являетесь профессором одной из самых уважаемых организаций города.

Университет занимается обучением всех существ, имеющих к этому склонность, и ведёт исследовательскую деятельность во многих областях знаний. Основным интерес для Университета представляют различные артефакты, которые бережно коллекционируются, скрупулёзно каталогизируются и ревностно защищаются.

Организация может предоставить вам ресурсы для экспедиции при условии, что её наиболее значимые плоды будут переданы Университету.

Университет управляется советом, куда входят его лучшие умы, а также наиболее щедрые меценаты с незапятнанной репутацией. Председатель совета выбирается каждые пять лет из числа советников. Последние четыре года совет возглавляет барон фон Миттельгартен.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

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 ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ