

Колдун (исчадия)	Народный герой	
КЛАСС	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
Полурослик (л)	Нейтрально-добрый	1
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОПЫТ
		УРОВЕНЬ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

СИЛА

ВДОХНОВЕНИЕ

ЛОВКОСТЬ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСКИ

ИНТЕЛЛЕКТ

НАВЫКИ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

14
КЗ

+3
ИНИЦИАТИВА

25
СКОРОСТЬ

Максимум хитов 10

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1

К8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

Пусть думают другие. Я предпочитаю действовать.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Нужно относиться друг к другу с достоинством и уважением.

ИДЕАЛЫ

Матушка, я боюсь к ней приближаться, чтобы не навредить. Но я всем сердцем люблю её.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я слишком долго лежал в кровати. Сейчас я не могу устоять перед соблазнами города — пьянство, кутеж, приключения.

СЛАБОСТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Легкий арбалет*	5	1к8 + 3 кол.
Кинжал	5	1к4 + 3 кол

* Может стрелять на 80 футов или на 320, но с помехой к атаке. (Двуручное, перезарядка)
 ** Можно метнуть на 20 футов или на 60, но с помехой к атаке. (Легкое, фехтовальное)

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

10

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие доспехи.

Оружие: простое оружие.

Инструменты: инструменты кожевника, транспортное средство (повозка).

Языки: общий, луйрик (полуросликовый)

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

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Лопата, железный горшок, комплект обычной одежды, поясной кошель для монет

Легкий арбалет и 20 болтов, магическая фокусировка, кожаный доспех (КЗ = 11 + модификатор ЛОВ)

Набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней и бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка.

Инструменты кожевника: коженный резак (нож), небольшую киянку, канавкорез, пробойник, нить и куски кожи.

СНАРЯЖЕНИЕ

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 от испуга.

Естественная скрытность. Вы можете предпринять попытку скрыться даже если заслонены только существом, превосходящими вас в размере как минимум на одну категорию.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

С самого детства вы были слишком любознательным полуросликом. Залезть на высокое дерево или на отвесную скалу было любимой забавой, пока одним злополучным днём вы не оступились... Вы не запомнили приземление, зато навсегда запомнили опухшее от слёз лицо матушки, когда очнулись. Местный друид сказал, что вы перебили хребет об скалы и никогда не сможете двигать чем либо ниже шеи...

7 долгих мучительных лет вы волокли жалкое существование, чувствуя себя обузой и просто мешком с костями. Даже убить себя не представлялось возможным: на любую попытку подавиться едой, кормившая вас с ложки матушка, успевала «спасти» вас.

Однако кое-что интересное все-таки произошло. Под покровом ночи таинственная фигура в мантии пробралась в вашу спальню. Хриплый голос задал лишь один вопрос, хотите ли вы прекратить эту жалкую жизнь, и возвел над кроватью руку. Вы кивнули.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

УМЕНИЕ: ДЕРЕВЕНСКОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО

Вы сами из простого народа, и потому легко находите с ними общий язык. Вы можете найти место, чтобы спрятаться, отдохнуть или подлечиться среди обывателей, если только вы не угрожаете им. Они укроют вас от представителей закона и тех, кто ищет вас, но своими жизнями за вас они рисковать не будут.

Опознание кожи. Смотря на кусок кожи или кожаный предмет, вы можете определить источник кожи и любые особые методы, использованные в её обработке. Например, вы можете обнаружить разницу между кожей, выделанной с использованием дварфийских методик, и кожей, выделанной с использованием методик полуросликов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

Освободиться от колдуна и вылечиться

Вам-то казалось, что колдун подарит долгожданную смерть, но дар был куда интереснее: в мышцах вновь ощущалась сила. Вы вскочили с кровати и первым делом бросились к друиду, чтобы узнать что с вами сделалось. Вбежав в хижину, вы услышали в голове вчерашний хриплый голос: «Убей мага!». После чего из ваших ладоней заструилась жидкость, разъедающая всё вокруг. Крик друида перекрывался оглушительным шипением кипящей плоти, после чего старик, наконец, затих. Быстро смекнув цену за «подарок», вы стремглав бросились подальше от селения и от тех, кто вам дорог.

Что это было?! И когда оно снова возьмёт власть на вашим телом?...

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Колдун

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ

0) ЗАГОВОРЫ

- Ядовитые брызги [Poison spray]
- Мистический заряд [Eldritch blast]
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

3)

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

6)

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

УРОВЕНЬ 1) 2)

- Огненные ладони [burning hands]
- приказ [command]
-
- Ведьмин снаряд [Witch bolt]
- Сглаз [Hex]
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

4)

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

7)

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

2)

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

5)

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

8)

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

9)

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-