

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Жрец (домен Жизни)

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Солдат

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Дварф (горный)

РАСА

НД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+3

16

ЛОВКОСТЬ

+1

12

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

МУДРОСТЬ

+2

15

ХАРИЗМА

-1

8

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- +3 Сила
- +1 Ловкость
- +3 Телосложение
- -1 Интеллект
- +4 Мудрость
- +1 Харизма

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

18

КЗ

+1

ИНИЦИАТИВА

25 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 11

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Булава +5 1к6 + 3 дробящий

Лёгкий арбалет\* +3 1к8 + 1 колющий

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

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Нервишки иногда шалят. В такие моменты люблю забить трубку отменным табаком.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Убийство — это преступление против моей религии. Поэтому я просто ломаю врагам ноги.

ИДЕАЛЫ

Когда-то я любил.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Ненавижу. Чёртово. Болото. Что угодно, лишь бы не лезть в эти вонючие топи. Лучше прыгнуть со скалы, чем зайти в трясину.

СЛАБОСТИ

**Поборник жизни.** Ваши лечащие заклинания становятся более эффективными. Каждый раз, когда вы используете заклинание 1 уровня или выше, восстанавливающее хиты существу, это существо восстанавливает дополнительно число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

**Знание камня.** Если вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с происхождением работы по камню, вы считаетесь владеющим навыком История, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

**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.

**Ритуальное колдовство.** Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

12

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

**Доспехи:** Лёгкие, средние, тяжёлые, щиты.

**Оружие:** Простое, боевой и ручной топор, лёгкий и боевой молот.

**Инструменты:** инструменты каменщика, наземный транспорт (телега), карты.

**Языки:** Общий, дварфский.

**Дварфская устойчивость.** Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда и получаете сопротивление к урону ядом.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Щит, кольчуга (помеха к проверкам Скрытности), 20 болтов для арбалета, набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Знак отличия, трофей с убитого врага (сломанный клинок), колода карт, комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ



ИМЯ ПЕРСОНАЖА \_\_\_\_\_

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

