

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Жрец (домен Знаний) Отшельник
КЛАСС И УРОВЕНЬ ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Эльф (лесной)
РАСА

ХН
МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

13

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

12

МУДРОСТЬ

+3

16

ХАРИЗМА

+0

10

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- -1 Сила
- +3 Ловкость
- +1 Телосложение
- +1 Интеллект
- +5 Мудрость
- +2 Харизма

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

18

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

35 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 9

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Кинжал +5 1к4 + 3 колющий

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я люблю рассуждать вслух, это помогает привести мысли в порядок.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Не все знания одинаково полезны.

ИДЕАЛЫ

Аббат мне как отец, я благодарен ему за всё, что он для меня сделал.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Моё трубчатое зелье позволяет мне расслабиться, но иногда я опасюсь, что могу потерять себя в нём.

СЛАБОСТИ

Наследие фей. Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

Транс. Эльфы не нуждаются во сне. Вместо этого они глубоко медитируют, оставаясь в полубессознательном состоянии, по 4 часа в день. (Общее слово для такой медитации — «транс») Во время медитации вы можете видеть сны определенным образом; такие сны на самом деле являются умственными упражнениями, которые стали рефлексивными за годы практики.

После такого отдыха вы получаете все преимущества, которые получает человек после 8 часов сна.

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.

Маскировка в дикой местности. Вы можете предпринять попытку спрятаться, даже если вы слабо заслонены листвой, сильным дождём, снегопадом, туманом или другими природными явлениями.

15

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие, средние, щиты.

Оружие: простое, длинный и короткий меч, короткий и длинный лук.

Инструменты: набор травника.

Языки: общий, эльфийский, драконий, inferнальный, язык бездны.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Булава, щит, чешуйчатый доспех (помеха к проверкам Скрытности), набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Контейнер для свитков, битком набитый вашими заметками и изысканиями, тёплое одеяло, обычная одежда, набор травника, 5 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Как клинок не может выполнять свою функцию без эфеса, так и вашему острому уму всегда был нужен некий вектор применения. Им стала ваша инквизиторская деятельность.

Всю жизнь вы прожили в аббатстве, посвятив себя поиску ответов и совершенствованию собственного разума. Благо обширная библиотека, оказавшаяся внутри настоящим лабиринтом, стала неисчерпаемым источником ветхих трактатов на любые темы (от анатомии до геодезии). И вы, конечно, жадно прочли наиболее полезные из них.

Время от времени в окно вашей каморки, располагавшейся сразу над лавкой пекаря, залетал голубь, принося с собой очередное задание. Каждый раз это означало, что пора отправляться в путь. Всё было просто, аббатство получало деньги, а вы — загадку, требующую разрешения. Какие-то из них оказывались элементарными, в то время как другие требовали немалых усилий. Второе, конечно, было вам наиболее интересно.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Разгадать тайну опалённой записки. Последнее дело несколько выбило вас из колеи. Поначалу события разворачивались довольно тривиально. Была убита дочь крупного купца, торгующего тканями. Тело нашёл некий искатель приключений, спустившийся в канализации под городом, чтобы выполнить контракт на гигантских крыс. Опросив его, вы поняли, что он не представляет для дела никакого интереса. А вот тело несколько настораживало.

Во-первых, несмотря на колотую рану в области живота вокруг не было ни капли крови, а значит девушку притащили сюда уже после смерти. Во-вторых, и сам надрез, похоже, был сделан уже после. Ещё более странный оборот дело приняло, когда вы заметили в ране посторонний предмет. Им оказался небольшой кусочек пергамента в нескольких местах тронутый огнём. Тёмными чернилами на нём было выцарапано название города, находящегося в десятке лиг отсюда, а ниже — ваше имя.

Вы уже бывали в том городе несколько лет назад. Тогда расследование зашло в тупик, и многие вопросы остались без ответов. Что это, неужели фантомы из прошлого? Чей-то злой розыгрыш? Похоже, вам придётся подыграть незнакомцу, устроившему это представление, если хотите разгадать загадку. А вы хотите этого больше всего на свете.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Вы являетесь членом культа бога Знаний. Ваши братья и сёстры по вере всегда готовы прийти на помощь, будь то кров, еда или добрый совет. Кроме того, вам всегда рады в аббатстве — оплоте вашей веры.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Откровение. Проведя бесчисленное количество времени в аббатской библиотеке, вы так и не смогли построить в голове её точный план, но при этом всегда без труда находили нужную вам секцию. Кроме того, несколько раз вы наткнулись на книги, содержащие только бессмысленные наборы букв. Обычно такие находки всегда заканчивались недовольным взглядом хранителей, которые тут же отбирали у вас подобные книги и уносили прочь. Похоже, что часть их работы заключается в переборе всех книг и отделении бессмысленных от содержащих связный текст. На любые расспросы аббат предпочитал отмалчиваться, пока не пригрозил полностью отобрать у вас привилегию нахождения в библиотеке, после чего вы прекратили допытываться. Но эта загадка всё ещё занимает ваш разум.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

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

