

Изобретатель	Чужеземец	
КЛАСС И УРОВЕНЬ	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
Полуорк	НД	
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОПЫТ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

СИЛА
+0
10

ЛОВКОСТЬ
+2
14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+3
16

ИНТЕЛЛЕКТ
+2
14

МУДРОСТЬ
-1
8

ХАРИЗМА
+1
12

ВДОХНОВЕНИЕ
[]

БОНУС ВЛАДЕНИЯ
+2

СПАСБРОСКИ

- +0 Сила
- +2 Ловкость
- +5 Телосложение
- +4 Интеллект
- 1 Мудрость
- +1 Харизма

НАВЫКИ

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

16 КЗ

+2 ИНИЦИАТИВА

30 СКОРОСТЬ

Максимум хитов 11

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1к8 КОСТЬ ХИТОВ

Успехи Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Кинжал	+4	1к4 + 2 колющий
Лёг. арбалет**	+4	1к8 + 2 колющий

* Можно метнуть на 20 футов или на 60, но с помехой к атаке. Бонусным действием вы можете совершить атаку вторым кинжалом, если удерживаете его во второй руке, не добавляя свой модификатор Ловкости к урону этой атаки.

** Стреляет на 80 футов или на 320 с помехой к атаке. Двуручное, перезарядка.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я не переношу бездействие, и всегда стараюсь использовать время максимально эффективно.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Металл не куёт себя сам.

ИДЕАЛЫ

Когда я смотрю на доспех, который мне дал отец, я вспоминаю его кузницу и родной дом.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Иногда мне кажется, что я бесполезен, и тогда у меня опускаются руки.

СЛАБОСТИ

9 **ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)**

Доспехи: лёгкие, средние доспехи, щиты.
Оружие: простое оружие.
Инструменты: воровские инструменты, инструменты кузнеца, инструменты ремонтника, боевой рог.
Языки: общий, орочий, inferнальный.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ [] Чешуйчатый доспех (помеха к Скрытности), два кинжала, лёгкий арбалет, 20 арбалетных болтов, воровские инструменты, набор исследователя подземелий: рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рационы на 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка. Посох, капкан, трофей с убитого животного, комплект одежды путешественника, поясной кошель с 10 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

Магический мастерской. Вы научились вкладывать искру магии в обычные предметы. Чтобы использовать это умение, вы должны держать в руках воровские инструменты или инструменты ремесленника. Затем действием вы касаетесь Крошечного немагического объекта и наделяете его одним из следующих магических свойств на ваш выбор:

- Зачарованный объект излучает яркий свет в радиусе 5 футов и тусклый свет в радиусе ещё 5 футов.
- Объект проигрывает записанное сообщение, которое можно услышать в пределах 10 футов каждый раз, когда до него дотрагивается существо. Вы произносите это сообщение, когда наделяете объект данным свойством, а сама запись не может быть длиннее 6 секунд.
- Объект непрерывно испускает запах или издаёт звук на ваш выбор (ветер, волны, стрекотание и прочее). Выбранное явление можно ощутить на расстоянии 10 футов.
- Статичный визуальный эффект появляется на одной из поверхностей объекта. Этот эффект может быть изображением, текстом до 25 слов, линиями и формами или совмещением этих элементов по вашему выбору.

Выбранное свойство навсегда остается присущим объекту. Действием вы можете коснуться объекта и лишить его этого свойства.

Таким образом можно наделять магическими свойствами несколько предметов, но не больше, чем одно свойство на один предмет. Максимальное количество объектов, которые вы можете наделять магией за один раз, равно вашему модификатору Интеллекта (минимум один объект). Если вы пытаетесь превысить свой максимум, самое старое свойство немедленно заканчивается, а затем начинает действовать новое свойство.

Ритуальное колдовство. Вы можете сотворить заклинание как ритуал, если в его описании присутствует слово «ритуал» и оно подготовлено.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Разлом открылся около трёх лет назад в глубине пещерного комплекса, который ваше племя считает своим домом. Зияющая дыра, обрамлённая разлетающимися снопами фиолетовых искр, стала дверью для разного рода исчадий, постоянно вырывающихся наружу. И вместо того, чтобы покинуть это место, племя осталось и решило обуздать опасность. Постоянные стычки закаляли воинов, которые изо дня в день становились всё сильнее, и разлом начали считать подарком богов, проверяющих своих детей на прочность.

Но время шло, и с каждым разом чудовища оказывались всё свирепее. За последние несколько месяцев в боях пали три сильнейших защитника племени, и вы видели нарастающую усталость на лицах остальных.

Вы смотрели со стороны, обделённые силой и свирепостью, присущими вашему роду, и видели сам Разлом лишь единожды, проводя остальные дни в мастерской отца, ковавшего доспехи для воителей. Он всегда говорил, что ваша настоящая мощь скрыта не в руках, а голове, но вы всё равно чувствовали свою бесполезность. С бронёй отец вполне справлялся и сам, а ваше умение наделять предметы незамысловатыми магическими эффектами, полученное при той единственной встрече с Разломом, едва ли можно было считать полезным в борьбе с могущественными монстрами. Вы хотели доказать — и себе, и племени, — что способны на большее. И, наконец, получили такой шанс.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Уничтожить Разлом. В тот день пал четвёртый воин, и племя оказалось деморализованным как никогда. Никто не смел предложить покинуть дом и сбежать, поджав хвост, но племя окончательно приняло решение покончить с самим Разломом, ведь поток исчадий не утихал, и теперь уже казалось, что ему нет конца.

Верховный шаман провёл сложный обряд, обратившись напрямую к богам, и, похоже, получил ответ, который озвучил остальным членам племени. Закрыть зияющую дыру могло лишь легендарное оружие, созданное гигантами многие века назад. Природа этого оружия, как и его точное расположение, остались нераскрытыми, но сами гиганты всё ещё обладают этими знаниями, осталось придумать, как заставить их поделиться ими.

Внезапно для самого себя вы вызвались отправиться на поиски. Ещё никогда вы не выступали с такой страстью, но похоже это подействовало. Вы говорили о том, что сильнейшие воины должны остаться, чтобы сдерживать натиск чудовищ, и что ваши ум и проворство будут полезны в этом деле, и после недолгого молчания вождь согласился.

Кроме вас в путь отправили ещё троих ваших соплеменников, итого — по одному Искателю на каждую сторону света. Вы собрали походное снаряжение, приняли от отца крепкий металлический нагрудник, который, впрочем, довольно быстро пришлось снять из-за его тяжести, и покинули родные пещеры, не зная, сможете ли когда-нибудь в них вернуться.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Непоколебимая стойкость. Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, ваши хиты вместо этого опускаются до 1. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите длительный отдых.

Свирепые атаки. Если вы совершили критическое попадание рукопашной атакой оружием, вы можете добавить к урону ещё одну кость урона оружия.

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.

Странник. Вы отлично запоминаете карты и местность, и всегда можете вспомнить общие характеристики местности, поселения, и прочие особенности в окрестностях. Кроме того, вы каждый день можете находить еду и пресную воду для себя и пяти других товарищей, при условии, что вокруг вас можно найти ягоды, дичь, воду и так далее.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

Доспех вашего отца

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

Изобретатель

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Интеллект

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

12

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+4

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0) ЗАГОВОРЫ

Огненный снаряд [Fire bolt]
Починка [Mending]

3)

6)

УРОВЕНЬ
ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК
1) 2) ○ ○

Поглощение стихий [Absorb elements]
Убежище [Sanctuary]

4)

7)

2)

5)

8)

9)