

Изобретатель	Преступник	
КЛАСС И УРОВЕНЬ	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
Человек	Н	
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОПЫТ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВДОХНОВЕНИЕ

[]

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

СИЛА

-1

9

ЛОВКОСТЬ

+2

15

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

15

ИНТЕЛЛЕКТ

+3

16

МУДРОСТЬ

+0

10

ХАРИЗМА

+1

12

○ -1 Сила

○ +2 Ловкость

● +4 Телосложение

● +5 Интеллект

○ +0 Мудрость

○ +1 Харизма

СПАСБРОСКИ

○ +2 Акробатика (Лов)

● +5 Анализ (Инт)

○ -1 Атлетика (Сил)

○ +0 Восприятие (Муд)

○ +0 Выживание (Муд)

○ +1 Выступление (Хар)

○ +1 Запугивание (Хар)

○ +3 История (Инт)

● +4 Ловкость рук (Лов)

○ +3 Магия (Инт)

○ +0 Медицина (Муд)

● +3 Обман (Хар)

○ +3 Природа (Инт)

○ +0 Проницательность (Муд)

○ +3 Религия (Инт)

● +4 Скрытность (Лов)

○ +1 Убеждение (Хар)

○ +0 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

14
КЗ

+2
ИНИЦИАТИВА

30 футов
СКОРОСТЬ

Максимум хитов 10

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1к8
КОСТЬ ХИТОВ

Успехи Провалы
СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

Иногда я не слышу, что мне говорят окружающие, когда погружаюсь в свои мысли.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Ненавижу чувствовать себя бесполезным.

ИДЕАЛЫ

Хотя я не всегда был согласен с тем, как действует Четвёрка, они стали для меня второй семьёй.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я не всегда сразу осознаю возможные последствия своих действий.

СЛАБОСТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Копьё*	+5	1к6 + 3 колющий
Копьё (две руки)	+5	1к8 + 3 колющий
Лёг. арбалет**	+5	1к8 + 3 колющий

* Можно метнуть на 20 футов или на 60 с помехой к атаке.
** Стреляет на 80 футов или на 320 с помехой к атаке. Двуручное, перезарядка.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

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 превзойти 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

10 **ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)**

Доспехи: лёгкие, средние доспехи, щиты.
Оружие: простое оружие.
Инструменты: воровские инструменты, инструменты алхимика, инструменты ремонтника, игра в кости «Удача карги».
Языки: общий, драконий.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ	[]	Проклёпанный кожаный доспех, 20 арбалетных болтов, кинжал,
СМ	[]	воровские инструменты, набор исследователя подземелий: рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рационы на 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка.
ЗМ	[]	Ломик, комплект обычной тёмной одежды с капюшоном, поясной кошель с 15 зм.
ЭМ	[]	
ПМ	[]	

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Вас всегда было четверо. За три года вы стали отличной командой, хотя даже не знали имён друг друга. Полуэльфийка Голова отвечала за разработку планов ограблений и краж и была вашим полевым командиром, драконорождённый Хребет — мускулы операции — брал на себя все ситуации, в которых нужна была грубая сила, полурослик Ноги отвечал за завершающую стадию ограбления — побег, а с вас, прозванного Руками, напротив — всё начиналось, вы помогли шайке проникнуть внутрь очередного объекта.

Кроме того, не раз оказывалась полезной и ваша врождённая чувствительность к магии и умение перенаправлять эту энергию в нужное вам русло. Когда Голова однажды увидела созданную вами говорящую монету, которая могла подзывать к себе прохожих, и мешок, внутренняя поверхность которого излучала свет, позволяя с лёгкостью доставать нужные предметы в темноте, она сразу же нашла им применение.

Обычно целями ваших операций становились склады в крупных портовых городах — средоточие товаров, ожидающих дальнейшего распределение и погрузку. Раньше беззвучная нейтрализация охраны и взлом были основным способом проникновения, но чем дальше, тем более дерзкими становились планы Головы. Вы чувствовали, что ваш навык обращения с отмычкой становится всё менее востребованным, зато Хребет всё чаще выхватывает свои топоры и пускает их в ход. В какой-то момент вы поняли, что Четвёрке пора стать Тройкой, и даже продумали небольшую речь, собираясь поговорить с Головой, но в итоге это не понадобилось.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Найти предателя. «Пронзающий ветер» ещё вчера зашёл в порт, чтобы пополнить запасы, но вы выжидали. Как и говорила Голова, на второй день на борт взойшёл человек, несущий небольшой сундук. Месяцем ранее она выяснила, что внутри будет находиться некий артефакт, стоящий дороже, чем весь корабль вместе с остальным грузом.

Той же ночью под прикрытием тумана, вы вчетвером подошли к правому борту судна на небольшой весельной лодке и вскарабкались наверх с помощью простеньких крюков, которые вы предусмотрительно изготовили несколько дней назад. Все, кроме Ног, оставшегося дожидаться вашего отхода.

Вы с удивлением отметили, что на палубе оказался всего один матрос. Хребет ловко метнул в него топорик, а затем лишь пожал плечами: «Меньше охраны — меньше хлопот, не бери в голову, малец». Голова приказала вам остаться на палубе, чтобы следить за обстановкой и не мешаться в тесном трюме, и затем вместе с Хребтом исчезла в темноте люка.

Через пятнадцать минут под палубой прогремел взрыв. От летящих щепок вас спасла лишь мачта, на которую вы опирались. Вы хотели было броситься вниз, откуда теперь доносились звуки сражения, но заметили около двадцати стражников в тяжёлой броне, направлявшихся к кораблю. Они появились будто бы из ниоткуда и теперь поднимались по трапу. Понимая, что в этом неравном бою вы едва ли сможете помочь своим товарищам, вы прыгнули в воду.

Вашей лодки нигде не было видно. Похоже, Ноги превосходно справился со своими обязанностями, правда раньше положенного. Добравшись до берега, вы смогли перевести дух и поразмыслить. Та стража определённо была готова действовать, а значит кто-то сообщил им о вашем плане. Кто-то из Четвёрки, ведь больше некому. Вы решили найти предателя во что бы то ни стало, но для начала придётся на какое-то время залечь на дно.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

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

Изобретатель

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Интеллект

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0) ЗАГОВОРЫ

- Огненный снаряд [Fire bolt]
- Указание [Guidance]

3)

6)

УРОВЕНЬ
ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК
1) 2) ○ ○

- Едкое варево Таши [Tasha's Caustic Brew]
- Лечение ран [Cure wounds]
- Падение пёрышком [Feather fall]
- Сигнал тревоги [Alarm]

4)

7)

2)

5)

8)

9)