

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Воин

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Моряк (кок)

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Человек

РАСА

ХН

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+1

13

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

15

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

12

МУДРОСТЬ

+0

10

ХАРИЗМА

-1

8

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- +3 Сила
- +3 Ловкость
- +4 Телосложение
- +1 Интеллект
- +0 Мудрость
- -1 Харизма

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

14

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 12

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к10

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Скимитар*	+5	1к6 + 3 рубящий
Длинный лук**	+5	1к8 + 3 колющий

\* Бонусным действием вы можете совершить атаку вторым скимитаром, если удерживаете его во второй руке.

\*\* Может стрелять на 150 футов или на 600, но с помехой к атаке.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Стоит мне выпить как я начинаю напевать шанти.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я привык доверять себе и своему оружию. Сталь не предаст.

ИДЕАЛЫ

Как бы то ни было, я скучаю по морю.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Иногда я впадаю в ступор и не могу сделать выбор, боясь ошибиться.

СЛАБОСТИ

**Сражение двумя оружиями.** Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

**Второе дыхание.** У вас есть ограниченный запас выносливости, который вы можете использовать, чтобы защитить себя от вреда. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина. Используя это умение, вы должны завершить короткий либо длинный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

**Оборонительный дуэлянт.** Если вы используете оружие со свойством «фехтовальное», которым владеете, и другое существо попадает по вам рукопашной атакой, вы можете для этой атаки реакцией добавить бонус мастерства к КЗ, что потенциально может привести к промаху атаки.

12

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

**Доспехи:** все доспехи, щиты.

**Оружие:** простое оружие, воинское оружие.

**Инструменты:** инструменты навигатора, транспорт (водный).

**Языки:** общий, драконий.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кожаный доспех, два скимитара, два ручных топора, набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Кофель-нагель (дубинка), 50 футов шёлковой верёвки, талисман (кусочек корабельного флага), комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

48

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Каждый знает, что первыми с судна бегут крысы. Но что ещё остаётся делать, когда оно на полном ходу идёт на скалы, а за штурвал встал сам дьявол? Не буквально, конечно. Хотя, пёс его знает, поди разберись.

В глазах старшего помощника и правда можно было разглядеть огонь преисподних, когда он смотрел на бездыханное тело капитана, упавшее за левый борт. Бунт и резня. Несколько бравых молодчиков с кинжалами, дождливая ночь, и вот у капитана не осталось ни единого союзника. После такого старпом уже не боялся бросить ему открытый вызов — от кинжала не увернёшься, когда тебя держит пара ухмыляющихся матросов. И кто тут ещё крыса?

Конечно, надо было вмешаться. Тридцать лет под одним флагом, что-то это да должно бы значить. Кажется, он единственный никогда не жаловался на жратву. За все годы, подумать только. Хотя дружбой это не назовёшь — отношения всегда были тяжёлыми, особенно в последнее время. Наверное, потому в кубрике на один труп меньше, чем могло бы быть.

Новый капитан всегда означает новый курс. Даже знать не охота, каким он будет. Первый же заход в доки навсегда оставил «Красный закат» позади. Вместо палубы теперь земля и камень, а постоянную качку обеспечит выпивка.

**ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА**

**Начать новую жизнь.** Предатели и головорезы. Пускай идут на все четыре стороны. Здесь на берегу не так уж плохо, когда немного освоишься. Правда придётся найти себе применение: от скопленного золотишка почти не осталось и следа, а эль, к сожалению, течёт из бочки только под звон монет.

Кашеварить нет никакого желания, осточертело. А вот ломать кости, да рубить конечности — пожалуйста. Рука ещё способна держать меч или дубину, хотя рефлексы уже и не те, конечно. Последние годы плавания выдались довольно безрыбными на хорошую драку, и ржавчина начала понемногу брать верх. Но ничего, дело поправимое.

В большом городе, тем более портовом, всегда найдётся подходящая работёнка. Сойдёт что угодно, лишь бы пришлось поменьше думать. А то так не заметишь и ненароком начнёшь размышлять о тех подонках, что топчут сейчас палубы «Заката». Каждый из них заслуживает быть вздёрнутым... нужно бы ещё выпить.

**ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

**СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ**

**Поездка на корабле.** Если понадобится, вы можете получить бесплатную поездку на паруснике для себя и своих спутников. За время службы вы познакомились с капитанами нескольких судов, которые при встрече могут помочь вам по старой памяти. Вам оказывают услугу, поэтому вы не можете устанавливать распорядок и прокладывать маршрут. В обмен на бесплатную поездку от вас и ваших спутников ожидают посильную помощь экипажу во время плавания.

**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**