

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Изобретатель

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Гильд. ремесленник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Тифлинг

РАСА

ХД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+2

14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

13

ИНТЕЛЛЕКТ

+3

16

МУДРОСТЬ

+0

10

ХАРИЗМА

+2

14

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- -1 Сила
- +2 Ловкость
- +3 Телосложение
- +5 Интеллект
- +0 Мудрость
- +2 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +2 Акробатика (Лов)
- +5 Анализ (Инт)
- -1 Атлетика (Сил)
- +0 Восприятие (Муд)
- +0 Выживание (Муд)
- +2 Выступление (Хар)
- +2 Запугивание (Хар)
- +3 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- +5 Магия (Инт)
- +0 Медицина (Муд)
- +2 Обман (Хар)
- +3 Природа (Инт)
- +2 Проницательность (Муд)
- +3 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- +4 Убеждение (Хар)
- +0 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

16

КЗ

+2

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 9

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого

1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Кинжал* +4 1к4 + 2 колющий

Лёгкий арбалет** +4 1к8 + 2 колющий

* Бонусным действием вы можете совершить атаку вторым кинжалом, если удерживаете его во второй руке, не добавляя свой модификатор Ловкости к урону этой атаки.

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

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Когда мне нужно подумать, я люблю занять чем-нибудь руки, это хорошо помогает.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Умение созидать должно идти рука об руку с умением брать ответственность.

ИДЕАЛЫ

Хороший инструмент — половина успеха. Его всегда нужно держать в чистоте.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Иногда моё желание создавать может граничить с безумием, у меня не всегда получается противиться этому.

СЛАБОСТИ

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

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие, средние доспехи, щиты

Оружие: простое оружие

Инструменты: воровские инструменты, инструменты ремонтника, инструменты кузнеца, инструменты алхимика.

Языки: общий, inferнальный, драконий.

Адское Сопротивление. Вы получаете сопротивление к урону огнём.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Чешуйчатый доспех, 20 арбалетных болтов, набор исследователя подземелий: рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рационы на 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка.

Инструменты ремонтника, воровские инструменты, рекомендательное письмо из гильдии, дорожная одежда, поясной кошель с 15 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Работа на шпиона оказалась интересной только на словах. Вас манила романтика путешествий в дальние страны, званых вечеров в логовах откровенных злодеев и таящейся за каждым углом опасности. Но довольно быстро стало понятно, что этот полуэльф — ваш наниматель — ведёт совершенно другую жизнь. Ваши навыки искусного ремесленника остались невостребованными, и вы проводили свои дни, штопая носки горе-шпиона или выволакивая его пьяное тело из очередного питейного дома, где он как обычно «налаживал контакты».

Это слабо походило на обещанную жизнь, полную приключений и создания различных шпионских приспособлений для успешной полевой деятельности. Вы уже собрали вещи и намеревались демонстративно хлопнуть дверью, когда явится ваш наниматель, но шли часы, а этого не происходило. Осмотр ближайших таверн тоже не дал результатов. Шпион пропал.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Раскрыть тайну ключа. Вернувшись на постоянный двор, где уже провели несколько скучных дней, вы пробрались в комнату полуэльфа и обшарили его пожитки в поисках хоть каких-то ответов. Самой неожиданной находкой оказался небольшой ключ, вырезанный из кости, на котором было нацарапано ваше имя. Странная вещица источала сильный холод, что делало её ещё более зловещей.

Кроме ключа вы также нашли неотправленное письмо. Оно явно было написано в спешке, и чтобы разобрать кривой почерк, потребовалось какое-то время. Речь в нём снова шла о вас. Полуэльф писал, что вы ничего не подозреваете, и что исполнение плана уже совсем близко. К сожалению, это не дало ответов, и лишь прибавило вопросов. Единственной зацепкой был адрес на конверте, но стоит ли вообще следовать за этими хлебными крошками? Что если желаемые приключения на деле окажутся совсем не такими, как вы себе представляли? Пора было что-то решать.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

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.

Членство в гильдии. Будучи авторитетным и уважаемым членом гильдии, вы можете пользоваться особыми преимуществами, предоставляемыми этим членством. Ваши товарищи по гильдии при необходимости предоставят вам жилище и питание, и даже оплатят ваши похороны. В некоторых городах у гильдий есть место для сбора, и там можно потенциально встретить покровителей, союзников и наёмников. Гильдии часто обладают значительной политической властью. Если вас обвинят в преступлении, гильдия может помочь, если существует вероятность оправдательного приговора. Благодаря гильдии вы получаете доступ к влиятельным политикам, если состоите в гильдии на хорошем счету. Для таких связей может потребоваться жертвование денег или магических предметов в казну гильдии.

Каждый месяц вы должны выплачивать гильдии 5 эм. Если вы пропустите платёж, вы должны вначале оплатить все долги, и только тогда восстановите своё доброе имя в гильдии.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

Холодный ключ.

Письмо шпиона.

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

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0) ЗАГОВОРЫ

- Вспышка мечей [Sword burst]
- Починка [Mending]
- Чудотворство [Thaumaturgy] (Хар)

3)

6)

УРОВЕНЬ
ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК
1) 2) ○ ○

- Едкое варево Таши [Tasha's Caustic Brew]
- Лечение ран [Cure wounds]
- Огонь фей [Faerie fire]
- Убежище [Sanctuary]

4)

7)

2)

5)

8)

9)