

Флинт

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Следопыт: преступник Игорь
 КЛАСС и УРОВЕНЬ ПРЕДЫСТОРИЯ ИМЯ ИГРОКА
 Дварф Хаотично-добрые (ХД) 235 exp
 РАСА МИРОВОЗЗРЕНИЕ НОМЕР DCI

СИЛА -1
ЛОВКОСТЬ +2
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 0
ИНТЕЛЕКТ +1
МУДРОСТЬ +3
ХАРИЗМА +1

УРОВЕНЬ БЕЗУМИЯ: +2

БОНУС МАСТЕРСТВА: +2

СПАСБРОСКИ:

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

УМЕНИЯ:

- +2 Акробатика (Лов)
- +1 Анализ (ИнТ)
- 1 Атлетика (Сил)
- +5 Восприятие (Муд)
- +3 Выживание (Муд)
- +3 Дрессировка (Муд)
- +1 Запугивание (Хар)
- +5 Интуиция (Муд)
- +1 История (ИнТ)
- +3 Лечение (Муд)
- +2 Ловкость Рук (Лов)
- +4 Обман (Хар)
- +1 Представление (Хар)
- +1 Природа (ИнТ)
- +1 Религия (ИнТ)
- +4 Скрытность (Лов)
- +4 Тайные Знания (ИнТ)
- +1 Убеждение (Хар)

КЛАСС ЗАЩИТЫ 13

БОНУС ВРЕМЕНИ +2

ИНИЦИАТИВА +2

МАХ HP 11

ИСТОЩЕНИЕ 10

ЗРЕНИЕ 1k

СКОРОСТЬ 25

КУБИК ЗДОРОВЬЯ 10

УСПЕХИ 1k

ПРОВАЛЫ 1k

СТАБИЛИЗАЦИЯ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН / ТИП
кинжал	+4	1к4+2 колющ
кинжал	+4	1к4+2 колющ
дл.лук 150/600	+4	1к8+2 колющ

АММУНИЦИЯ: стрелы 17

АТАКИ и ЗАКЛИНАНИЯ

СПОСОБНОСТЬ

повтор	всего	остаток
ко	по	ко
ко	по	ко
ко	по	ко
ко	по	ко
ко	по	ко
ко	по	ко
ко	по	ко
ко	по	ко
ко	по	ко
ко	по	ко
ко	по	ко

ОГРАНИЧЕНИЕ на ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

ЧЕРТЫ от ПРОИСХОЖДЕНИЯ

Преступная направленность: Шантажист
 Криминальные связи

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ

Избранный враг: великаны
 Исследователь природы: горы

13 ПАСИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ (МУДРОСТЬ)

БРОНЯ: Лёгкая Средняя Тяжёлая Щит

ОРУЖИЕ: Простое Боевое Другое

ИНСТРУМЕНТЫ: инструменты кузнеца, пивовара или каменщика.

ВЛАДЕНИЕ

Общий Дварфский

ЯЗЫКИ

НАВЫКИ

БРОНЯ Кожаная броня 11

МАТЕРИАЛЫ

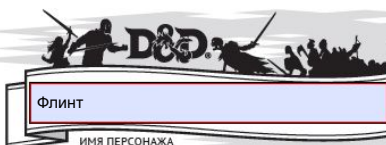
46+20+5

НАСТРОЙКА МАГИЧЕСКИХ ВЕЩЕЙ (МАХ 3 шт)

Грузоподъёмность 120

ЭКВИПОВКА

КЛАССОВЫЕ ЧЕРТЫ



Флинт

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

300 ВОЗРАСТ
 4,5 футов РОСТ (1 фут = 30,48 см)
 220 фунтов ВЕС (1 фунт = 0,45 кг)
 ЦВЕТ ГЛАЗ
 ЦВЕТ КОЖИ
 ВОЛОСЫ
Лысый

ВНЕШНОСТЬ ПЕРСОНАЖА

ИЗЪЯНИЕ

ЭМБЛЕМА

ФРАКЦИИ

Сам по себе – склонен принимать самостоятельные решения без обсуждения
 Не разговорчивый – предпочитаю вслушиваться. Говорю редко, но убедительно. Личные черты

Милосердие. Я краду у богачей, чтобы помочь людям в беде. (Добрый)
 ИДЕАЛ

Я виновен в ужасающем преступлении. Надеюсь, я смогу простить себя за это.
 УЗЫ

Невинный человек находится в тюрьме из-за преступления, что я совершил. Меня это не беспокоит.
 ИЗЪЯНЫ

ПОСТОЯННОЕ БЕЗУМИЕ

ОСОБЕННОСТИ и НАВЫКИ

ИНВЕНТАРЬ

Рюкзак, спальник, столовый набор, трутница
 10 факелов,
 рационы на 10 дней
 бурдюк
 50-футовая пеньковая веревка

ИЗБРАННЫЙ ВРАГ

Начиная с 1 уровня у вас есть значительный опыт изучения, отслеживания, охоты и даже общения с определённым видом врагов

Выберите вид избранного врага: aberrации, великаны, драконы, звери, исчадия, конструкторы, монстры, небожители, нежить, растения, слизи, феи или элементали. В качестве альтернативы вы можете выбрать в качестве избранных врагов две гуманоидные расы (например, гнололов и орков).

Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Выживание) для выслеживания избранных врагов, а также проверки Интеллекта для вспоминания информации о них.

Когда вы получаете это умение, вы также обучаетесь одному из языков, на котором говорит ваш избранный враг, если он вообще умеет говорить.

Вы дополнительно выбираете по одному избранному врагу и языку, связанному с ним, на 6 и 10 уровнях. Получая уровни, ваш выбор должен отражать чудовищ, с которыми вы уже сталкивались во время приключений.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ ПРИРОДЫ

Вы очень хорошо знакомы с одним видом природной среды и имеете большой опыт путешествий и выживания в регионах с таким климатом. Выберите один вид известной местности: Арктика, болота, горы, леса, дуга, побережье, Подземье или пустыня. Когда вы совершаете проверку Интеллекта или Мудрости, связанную с известной вам местностью, ваш бонус мастерства удваивается, если вы используете навыки, которым владеете.

Путешествуя по избранной вами местности в течение часа или более, вы получаете следующие преимущества:

- Труднопроходимая местность не замедляет путешествие группы.
- Ваша группа не может заблудиться, кроме как по вине магии.
- Даже когда вы занимаетесь другой деятельностью во время путешествия (например, ищите пищу, ориентируетесь или выслеживаете), вы остаетесь готовы к опасности.
- Если вы путешествуете в одиночку, вы можете перемещаться скрытно в нормальном темпе.
- Когда вы ищете пищу, то находите в два раза больше, чем обычно.
- Когда вы выслеживаете других существ, вы также узнаете их точное количество, их размеры, и как давно они прошли через область.

Вы можете выбрать дополнительную известную местность на 6 и 10 уровнях.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

На 2 уровне вы выбираете стиль сражения, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбрать один и тот же вариант боевого стиля даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

ДУЗЛЯНТ

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

ОБОРОНА

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

СРАЖЕНИЕ ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ

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

СТРЕЛБА

Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Получив 2 уровень, вы обучаетесь использованию волшебной сущности природы для сотворения заклинаний подобно друиду. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных следопыту.

ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Следопыт» показывает, какое количество ячеек заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейки заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *дружба с животными* и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете сотворить заклинание *дружба с животными* с помощью любой из этих ячеек.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Вы знаете два заклинания 1 уровня на свой выбор из списка доступных следопыту.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания.

Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 5 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний следопыта заменить на другое из списка следопыта, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

СЛЕДОПЫТ

Уровень	Бонус		Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
	мастерства	Умения		1	2	3	4	5
1	+2	Избранный враг, Исследователь природы	—	—	—	—	—	—
2	+2	Боевой стиль, Использование заклинаний	2	2	—	—	—	—
3	+2	Архетип следопыта, Первоизданная осведомлённость	3	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	3	3	—	—	—	—
5	+3	Дополнительная атака	4	4	2	—	—	—
6	+3	Улучшение избранного врага и исследователя природы	4	4	2	—	—	—
7	+3	Умение архетипа следопыта	5	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик, Тропами земли	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	6	4	3	2	—	—
10	+4	Улучшение исследователя природы, Маскировка на виду	6	4	3	2	—	—
11	+4	Умение архетипа следопыта	7	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	3	1	—
14	+5	Улучшение избранного врага, Исчезновение	8	4	3	3	1	—
15	+5	Умение архетипа следопыта	9	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение характеристик	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	4	3	3	3	1
18	+6	Дикие чувства	10	4	3	3	3	1
19	+6	Улучшение характеристик	11	4	3	3	3	2
20	+6	Убийца врагов	11	4	3	3	3	2

ОПУТЫВАЮЩИЙ УДАР

1 уровень, вызов

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Когда вы в следующий раз попадёте по существу атакой рукопашным оружием, пока заклинание активно, в точке удара появляется извивающаяся масса растений с шипами, и цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе она станет опутана магическими плетью, пока заклинание активно. Существа с размером Большое и ещё больше совершают этот спасбросок с преимуществом. Если цель преуспевает в спасброске, плети усыхают.

Будучи опутанной этим заклинанием, цель получает колющий урон 1кб в начале каждого своего хода. Опутанное существо или существо, способное коснуться его, может действием совершить проверку Силы против Сл ваших заклинаний. При успехе цель освобождается.

На больших уровнях Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше первого.

ЛЕЧЕНИЕ РАН

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает количество хитов, равное 1к8 + ваш модификатор базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструкторов.

На больших уровнях Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, лечение увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

МЕТКА ОХОТНИКА

1 уровень, прояснение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы выбираете существо, видимое в пределах дистанции, и объявляете его своей добычей. Пока заклинание активно, вы причиняете цели дополнительный урон 1кб каждый раз, когда попадаете по ней атакой оружием, и вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность) и Мудрость (Выживание), совершённые для её поиска. Если хиты цели опускаются до 0, пока заклинание активно, вы можете в свой следующий ход бонусным действием выбрать целью новое существо.

ЗАКЛИНАНИЯ

СЛЕДОПЫТА

1 УРОВЕНЬ

Град шипов
Дружба с животными
Лечение ран
Метка охотника
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение магии
Опутывающий удар
Прыжок
Разговор с животными
Сигнал тревоги
Скорход
Туманное облако
Чудо-годы

2 УРОВЕНЬ

Бесследное передвижение
Дубовая кора
Животные чувства
Завеса стрел
Защита от яда
Малое восстановление
Поиск животных и ловушек
Поиск предметов
Почтовое животное
Тёмное зрение
Тишина
Шипы

3 УРОВЕНЬ

Дневной свет
Защита от энергии
Молниевая стрела
Необнаружимость
Подводное дыхание
Привыкание к животным
Привыкание к заграждениям
Разговор с растениями
Рост растений
Стена ветров
Хожение по воде

4 УРОВЕНЬ

Каменная кожа
Поиск существа
Привыкание к лесным обитателям
Свобода перемещения
Целкая лоза

5 УРОВЕНЬ

Быстрый колчан
Древесный путь
Общение с природой
Привыкание к залпа

