

ИЛЬВА ТИХИЙ ШАГ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Следопыт	Путешественник		
КЛАСС	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА	
Фирболг	Нейтральное	6500	5
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОПЫТ	УРОВЕНЬ

СИЛА

+1

13

ЛОВКОСТЬ

+3

17

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

13

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

МУДРОСТЬ

+3

16

ХАРИЗМА

+0

10

ВДОХНОВЕНИЕ

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+3 Сила

+5 Ловкость

+1 Телосложение

-1 Интеллект

+3 Мудрость

+0 Харизма

СПАСБРОСКИ

+3 Акробатика (Лов)

-1 Анализ (Инт)

+3 Атлетика (Сил)

+5 Восприятие (Муд)

+3 Выживание (Муд)

+0 Выступление (Хар)

+0 Запугивание (Хар)

-1 История (Инт)

+3 Ловкость рук (Лов)

-1 Магия (Инт)

+3 Медицина (Муд)

+0 Обман (Хар)

-1 Природа (Инт)

+5 Проницательность (Муд)

-1 Религия (Инт)

+3 Скрытность (Лов)

+2 Убеждение (Хар)

+5 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

16

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 38

38

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 5

d10

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

1. Я предпочитаю наблюдать и слушать, прежде чем действовать.

2. Я чувствую себя увереннее среди зверей, чем среди людей.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Цикл. Всё имеет начало и конец, и это нужно принять.

ИДЕАЛЫ

Зимний Предел и родители, который я когда-то оставила

ПРИВЯЗАННОСТИ

Чувство вины за годы отсутствия мешает мне простить себя и я чувствую себя чужой.

СЛАБОСТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН / ВИД
Кинжал	5	1к4+3
Длинный лук	5	1к8 +3
Короткий меч	3	1к6+1

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Избранный враг: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Исследователь природы: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Боевой стиль: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Использование заклинаний: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Первозданная осведомлённость: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Дополнительная атака: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Архетип следопыта: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Спутник следопыта: (Полный текст в разделе 'Заметки')

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

15

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Знание языков: Общий, Эльфийский, Великий

Сопротивление к: Нет

Доспехи: Лёгкие доспехи, Средние доспехи, Щиты

Оружие: Простое оружие, Воинское оружие

Инструменты от класса: Нет

Инструменты от предыстории: Нет

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

15

Длинный лук

Набор исследователя подземелий

Кинжал

Короткий меч

Чешуйчатый доспех

Колчан стрел

Комплект дорожной одежды

Поясной кошель с 15 зм

СНАРЯЖЕНИЕ

Удачных приключений! Long Story Short (<https://longstoryshort.app/>)

<https://longstoryshort.app/characters/builder/693d27195efbb4a5fbb10051/>

1/4

ИЛЬВА ТИХИЙ ШАГ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

142

ВОЗРАСТ

217

РОСТ

136

ВЕС



1. **Вьюга** — спутник, защитник и семья.
2. **Родители, хранители древа** — духовная связь с священным деревом.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Ильва родилась в Зимнем Пределе, но покинула его десять лет назад, стремясь увидеть мир. Южные земли приняли её, но домом не стали. Недавно ветер принёс зов печали — зов её родителей, которые чувствуют, что скоро великий цикл призовет их. Вернувшись, она увидела, что их время действительно подходит к концу и хочет провести последние месяцы рядом. Ильва винит себя за долгое отсутствие. Вьюга — её спутница все эти годы и единственная семья, что всегда была рядом.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

ИЛЬВА ТИХИЙ ШАГ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Умения от класса:

Избранный враг: У вас есть значительный опыт изучения, отслеживания, охоты и даже общения с определённым видом врагов. Ваш вид избранного врага - это Конструкты. В качестве альтернативы вы можете выбрать в качестве избранных врагов две гуманоидные расы (например, гноллов 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-м и 14-м уровнях. Получая уровни, ваш выбор должен отражать чудовищ, с которыми вы уже сталкивались во время приключений.

Исследователь природы:

Вы очень хорошо знакомы с природной средой и имеете большой опыт путешествий и выживания данной местности. Для вас луга как дом родной. Каждый метр этой местности вы знаете в идеале и легко ориентируетесь. Когда вы совершаете проверку Интеллекта или Мудрости, связанную с известной вам местностью, ваш бонус мастерства удваивается, если вы используете навыки, которым владеете.

Боевой стиль: Ваш боевой стиль - Дуэлянт. Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

ЗАМЕТКИ

Умения от расы:

Мощное телосложение: Вы считаетесь на один размер больше, когда определяются ваши грузоподъемность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

Незримая поступь: Бонусным действием вы можете магически стать невидимыми до начала вашего следующего хода или пока вы не атакуете, не бросите кость урона, или не заставите кого-то совершить спасбросок. Используя эту особенность, вы не можете использовать её снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Язык зверей и листвы: У вас есть способность к ограниченному общению с животными и растениями. Они могут понимать значение ваших слов, хотя у вас нет никакой специальной способности понять их в ответ. Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы, чтобы на них повлиять.

ЗАМЕТКИ

Умения от класса:

Использование заклинаний: Вы обучаетесь использованию волшебной сущности природы для накладывания заклинаний подобно друиду.

Первозданная осведомлённость: Вы можете действием потратить одну ячейку заклинаний следопыта, чтобы сосредоточиться на познании пространства вокруг себя. В течение 1 минуты за каждый уровень использованной ячейки заклинаний вы можете ощутить присутствие следующих видов существ в пределах 1 мили (или в пределах 6 миль, если вы находитесь в избранной местности): Аберрации, Драконы, Исчадия, Небожители, Нежить, Феи и Элементали. Это умение не раскрывает местоположение и количество существ.

Дополнительная атака: Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

ЗАМЕТКИ

Магия фирболгов: Вы можете накладывать заклинания обнаружение магии [detect magic] и маскировка [disguise self] с помощью этой особенности. Когда вы накладываете эту версию заклинания маскировка [disguise self], вы можете казаться на 3 фута ниже или выше, чем обычно. После накладывания одного из этих заклинаний с помощью особенности вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете вновь наложить его таким образом. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя ячейки заклинаний подходящего уровня. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей базовой характеристикой для этих заклинаний (выберите одну из них при выборе этой расы).

ЗАМЕТКИ

Умения от класса:

Архетип следопыта: Архетип повелителя зверей воплощает в себе дружбу между цивилизацией и зверями дикого мира. Объединяя усилия, зверь и следопыт работают как одно целое, борясь с чудовищными врагами, угрожающими цивилизации и дикой природе. Следование пути повелителя зверей означает посвящение себя этому идеалу, сотрудничество с животным в качестве спутника и друга.

Спутник следопыта: Вы получаете Зверя-спутника, который сопровождает вас во время приключений и обучен сражаться вместе с вами. Выберите Зверя, с размером не больше Среднего, ПО которого 1/4 или ниже (Книга игрока представляет параметры ястреба, мастиффа и пантеры в качестве примеров). Добавьте свой бонус мастерства к КД, броскам атаки и урона Зверя, а также к спасброскам и навыкам, которыми он владеет. Максимум его хитов равен его обычному максимуму или вашему четырёхкратному уровню следопыта, в зависимости от того, что выше. Зверь подчиняется вашим командам так хорошо, как только может. Он совершает ход с вашей инициативой. Как любые другие существа, Зверь может тратить Кости Хитов во время короткого отдыха. Во время своего хода вы можете устно командовать Зверем, куда ему двигаться (для этого не требуется никаких действий от вас). Вы можете действием дать устную команду Зверю совершить Атаку, Отход, Помощь, Рывок. Если вы не даёте команду, Зверь совершает действие Уклонения. Если у вас есть умение «Дополнительная атака», вы можете сами совершить одну атаку оружием, когда приказываете Зверю совершить действие Атака. Если вы недееспособны или отсутствуете, зверь действует самостоятельно, сосредотачиваясь на защите вас и себя. Зверю не требуется ваша команда для использования реакции, вроде провоцированной атаки Путешествия по избранной местности только вдвоём со Зверем, вы можете передвигаться скрытно в нормальном темпе. Если Зверь умирает, вы можете получить другого, потратив 8 часов на волшебное связывание себя со Зверем, не враждебным к вам, того же вида, либо другого.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

0

ЗАГОВОРЫ

3

6

1

4

О

О

О

О

Град шипов [Hail of thorns]

Метка охотника [Hunter's mark]

Чудо-ягоды [Goodberry]

4

7

2

2

О

О

Дубовая кора [Barkskin]

5

8

9

Хватит читать этот текст, лучше впиши сюда какое-нибудь смешное слово: _____ Long Story Short (<https://longstoryshort.app/>)