DUNGEONS & DRAGONS®

Лира "Тень"

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Плут 2 уровень	Азартный игрок	_____
КЛАСС И УРОВЕНЬ	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
Полурослик		0
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА -1 (8)

ЛОВКОСТЬ +3 (16)

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ +2 (14)

ИНТЕЛЛЕКТ +1 (12)

МУДРОСТЬ 0 (10)

ХАРИЗМА +2 (14)

ВДОХНОВЕНИЕ

+2 БОНУС МАСТЕРСТВА

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

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

14 КД

+3 ИНИЦИАТИВА

25 СКОРОСТЬ

Максимум хитов 15

15

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

0

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 0

2к8

КОСТЬ ХИТОВ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Рапира	+5	1к8+3
Короткий лук	+5	1к6+3
Скрытая атк		+1к6

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Скрытая атака (1к6): Если у Лиры есть преимущество на бросок атаки, или если цель находится в 5 футах от её союзника, она наносит дополнительный 1к6 урона.

Хитрое действие: Бонусным действием может совершить Рывок, Отход или Засаду.

Счастливчик: Если выпадает 1 на к20 при атаке, проверке или спасброске, можно перебросить кубик.

Естественная скрытность: Может прятаться даже за существом, которое на одну категорию больше её.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

12 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ 0
СМ 0
ЭМ 0
ЗМ 15
ПМ 0

Рапира, короткий лук (20 стрел), кожаный доспех, воровские инструменты, набор взломщика, меченая колода карт

СНАРЯЖЕНИЕ

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Aternia.Games online character sheet.

Лира "Тень"

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	ВЫСОТА	ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

НАЗВАНИЕ

СИМВОЛ

ВНЕШНОСТЬ ПЕРСОНАЖА

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Лира — талантливая шулерка, которая однажды села играть в карты с самим Жиндашем. Он оказался не только гением, но и жуликом. Алхимик подпоил её и выиграл крупную сумму, заставив подписать долговую расписку. Она хочет пробраться в особняк, чтобы украсть свою расписку и сжечь её. А заодно — прихватить что-нибудь ценное в качестве компенсации за моральный ущерб.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

СОКРОВИЩА

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Aternia.Games online character sheet.

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Хар

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

12

СЛОЖНОСТЬ СПАСЕНИЯ

+4

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

0 ЗАГОВОРЫ

УРОВЕНЬ ЗАКЛ. | ВСЕГО ЯЧЕЕК | ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1 0 | 0

ПОДГОТОВЛЕНО

НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

2 0 | 0

3 0 | 0

4 0 | 0

5 0 | 0

6 0 | 0

7 0 | 0

8 0 | 0

9 0 | 0

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Aternia.Games online character sheet.