

## NAVODILA ZA USTVARJANJE LIKA

Pri pripravi lika, ki ga boste igrali na dogodku, prosimo sledite spodnjim navodilom. Vsi liki morajo biti pravočasno oddani in pregledani, v nasprotnem primeru vam bomo morali na dogodku dodeliti naključnega vnaprej pripravljenega lika.

### KAKO ODDAM PUSTOLOVSKI OBRAZEC?

Pustolovske obrazce (character sheete) oddajte v digitalni obliki na naslov [retreat@d20.si](mailto:retreat@d20.si).

Obrazci morajo biti oddani **v roku enega meseca od prejema tega obvestila**. V kolikor se na dogodek prijavite po 21. 7. oddajte svoj obrazec v roku 3 dni od plačila vstopnine in najkasneje en teden pred udeležbo na oddihu.

Obrazce lahko izpolnete s pomočjo orodij kot je D&D Beyond, vendar jih morate v tem primeru poslati v obliki, ki bo dostopna za naše pripovedovalce.

V kolikor obrazce izpolnujete ročno, naj bodo izpolnjeni čitljivo in z velikimi tiskanimi črkami ter nujno digitalizirani.

### KAKO PRIPRAVIM PUSTOLOVSKI OBRAZEC?

#### Osnovna knjiga za pripravo lika je 2024 Player's Handbook.

Sledite navodilom v 2. poglavju knjige Creating a Character (str. 32).

Poleg razredov (class) navedenih v knjigi 2024 Player's Handbook lahko izberete tudi razred rokodelca (artificer) iz knjige Tasha's Cauldron of Everything.

Poleg vrst (species) navedenih v knjigi 2024 Player's Handbook lahko izberete tudi vse vrste opisane v knjigi Mordenkainen Presents: Monsters of the Multiverse, vendar pri tem vam vrsta ne zviša ocene sposobnosti (ability score).

Pri določanju ocene sposobnosti (ability score) uporabite sistema Standard Array ali Point Cost (27 točk po pravilih Determine Ability Scores).

Like ustvarite na 5. nivoju (level).

**V nobenem primeru pri ustvarjanju lika ne dobite začetne opreme.**

Za opremljanje lika dobite 500 zlatnikov (gold), ki jih lahko v celoti ali delno porabite za nakup opreme iz [priloženega seznama](#).

Poleg 500 zlatnikov vašemu liku pripadajo še čarobni predmeti: 3 pogosti (common) in 1 neobičajen (uncommon).

### KAKO SI IZBEREM OPREMO?

[Odprite seznam opreme.](#)

**NUJNO ustvarite lastno kopijo seznama v drugem dokumentu!**

V svoji kopiji dokumenta vpišite v bela polja število predmetov, ki jih želite kupiti.

V poljih "skupaj porabljeno" in "premoženje" pazite, da ne presežete limita 500 zlatnikov.

Na koncu iz spustnega seznama izberite še čarobne predmete.

Kopijo svojega seznama opreme priložite pustolovskemu obrazcu in ju skupaj pošljite na naslov [retreat@d20.si](mailto:retreat@d20.si).

### ALI SO TUDI LETOS NA VOLJO POSEBNA OZADJA?

Tudi za Nemirne vode smo pripravili po meri izdelana ozadja (backgrounds), med katerimi lahko izbirate pri ustvarjanju svojega lika.



**D&D oddih**  
**NEMIRNE VODE**

## MORNAR

**Ability score:** Strength, Dexterity, Constitution

**Feat:** Tavern Brawler

**Skill proficiencies:** Athletics and Survival

**Tool proficiencies:** Choose one kind of Gaming Set

Odkar pomniš, ti je bila širina morja domača kot lastna dlan. Kot mornar si leta krepil svoje spretnosti v borbi z vrvmi, težkimi bremenami in neukrotljivimi valovi. Morje je nevarno in neusmiljeno, a veš, da ne brodolomi ne sovražne piratske posadke zate ne bodo utišali njegovega klica.

## NAVIGATOR

**Ability score:** Intelligence, Wisdom, Charisma

**Feat:** Alert

**Skill proficiencies:** Survival and History

**Tool proficiencies:** Navigator's Tools

Že kot otrok si sanjaril o širnem svetu in v zvezdah iskal poti, kjer drugi niso videli ničesar. S kompasom v roki in malo knjižnico zemljevidov v torbi si postal Navigator, vodnik jasnih poti in glas zaupanja. Veš, da te bo znanje vodilo kamorkoli se nameniš.

## TOPNIČAR

**Ability score:** Dexterity, Constitution, Charisma

**Feat:** Savage Attacker

**Skill Proficiencies:** Acrobatics and Deception

**Tool Proficiencies:** Tinker's Tools

Vedno domač v navalu adrenalina in dogajanja, na svetu nisi doživel večjega občutka živosti kot v hipu vnemanja smodnika, bliskanja topov in lomljenja lesa, ko okoli tebe tonejo ladje in umirajo možje. Kot Topničar si bil duša pomorskega spopada, vsak pok pa tvoj radostni boj za obstoj. Še si živ - in zdaj je čas, da znova napolniš cev.

## KRMAR

**Ability score:** Constitution, Wisdom, Charisma

**Feat:** Lucky

**Skill Proficiencies:** Investigation and Perception

**Tool Proficiencies:** Cobbler's Tools

Kot Krmar si vedno čutil gibanje ladje v šklepetu zakrčenih členkov na krmilu. Neomajen, odgovoren in odločen, se zavedaš, da je usoda ladje in njene posadke v tvojih rokah. Veter v jadrih in valovi morja so muhasti in spremenljivi, a samo ti določaš svojo pot.

## KUHAR

**Ability score:** Constitution, Intelligence, Wisdom

**Feat:** Tough

**Skill Proficiencies:** Investigation and Perception

**Tool Proficiencies:** Cook's Utensils

Tvoj svet je vroča, natrpana kuhinja, kjer ogenj kurišča skorajda oblizuje lesene stene in lanene vreče hrane. Kot Kuhar znaš iz skromnih zalog skuhati toplino, moč in zadovoljstvo posadke. Veš, da te zgoraj čaka lačna posadka. A v tem trenutku je na tebi, da se odločiš – ali si zaslužiš tvojo največjo umetnijo doslej ali najbolj rjavo in neužitno brozgo, kar so jih kdaj okusili?

## ZDRAVNIK

**Ability score:** Dexterity, Intelligence, Wisdom

**Feat:** Healer

**Skill Proficiencies:** Insight and Medicine

**Tool Proficiencies:** Herbalism Kit

Tvoje misli so polne zelišč, krvavih oblek in morda kdaj tudi drobcev magije – prostor, kjer se prepletajo znanstveni papirji in vraževerje pomorščakov. Zavedaš se, kako pomembno je operirati z razumom in spretnostjo, ko zdraviš rane telesa in duha svojih tovarišev, ki jim dolgi meseci na morju ne prizanašajo. In če vse drugo zataji - vedno se da odrezati nogo...

## TESAR

**Ability score:** Strength, Dexterity, Wisdom

**Feat:** Crafter

**Skill Proficiencies:** Nature and Sleight of hand

**Tool Proficiencies:** Carpenter's Tools

Kladivo v roki, obdano z vonjem lesa, ti je bilo domače preden si shodil. Roke, vajene rezbarjenja in popravil, so vzdrževale galeje, s katerimi je človeštvo premikalo meje obzorja, ali pa oblikovale skromne barke, ki so ribičem omogočale, da nahranijo svoje družine. Boj z naravo, ki nenehno poskuša zlomiti, kar si ustvaril, je stalen – a veš, da s tabo posadka nikoli ne bo ostala brez plovila. Tudi če bo to na koncu le splav.

## ISKALEC DOGODIVŠČIN:

**Ability score:** Strength, Intelligence, Charisma

**Feat:** Musician

**Skill Proficiencies:** Athletics and Performance

**Tool Proficiencies:** Choose one musical instrument

Po srcu bolj popotnik kot pomorščak, a vedno pripravljen na nove izzive in odkrivanje novih obzorij, z radovednostjo močnejšo od strahu. Kot Iskalca dogodivščin te je vedno gnalo tja, kjer zemljevidi izginejo, kjer čakajo izgubljeni zakladi, nevarne skrivnosti in nepozabne zgodbe – brez katerih življenja ni vredno živeti.

## PREUČEVALEC:

**Ability score:** Dexterity, Wisdom, Intelligence

**Feat:** Skilled

**Skill Proficiencies:** Arcana and Investigation

**Tool Proficiencies:** Weaver's Tools

V dosedanjem življenju stika z širnimi vodami nisi imel veliko in tvoja žeja po znanju je ostajala nepotešena. Kot Preučevalec si zapustil varnost akademskih soban, da bi na lastno pest raziskal pojave, o katerih si iz knjig izvedel že vse, kar si lahko. Od naravnih pojavov do metafizičnih skrivnosti, ki burijo domišljijo pomorščakov, beležiš, raziskuješ in iščeš skrite povezave. Kjer drugi vidijo prekletstvo, ti vidiš vprašanje vredno odgovora.

## SLEPI POTNIK:

**Ability score:** Dexterity, Constitution, Charisma

**Feat:** Magic initiate

**Skill Proficiencies:** Stealth and Persuasion

**Tool Proficiencies:** Thieves' Tools

V življenju si se pogosto skrival v senci – v begu ali pa iskanju poti v boljšo prihodnost. Vsak dan je prinesel nov izziv, novo nevarnost, a si vztrajal in preživel. A že na samem začetku tokratnega potovanja so te kot Slepega potnika končno ujeli. Namesto da bi bil to tvoj konec, pa si ugotovil, da je ladja polna novih obrazov in da privzemajo, da si en izmed njih. Morda je to lepša prihodnost, ki se ti je dosedaj izmikala?