

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Колдун

КЛАСС

Рыцарь Ордена

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Полуорк

РАСА

Законно-нейтральный

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

1

УРОВЕНЬ

ВОДХНОВЕНИЕ

СИЛА

+1

12

ЛОВКОСТЬ

+1

12

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

9

МУДРОСТЬ

+0

10

ХАРИЗМА

+2

15

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- +1 Сила
- +1 Ловкость
- +3 Телосложение
- -1 Интеллект
- +2 Мудрость
- +4 Харизма

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

12

КЗ

+1

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 11

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Легкий арбалет*	3	1к6 + 1 кол.
Кинжал**	3	1к4 + 1 кол.

* Может стрелять на 80 футов или на 320, но с помехой к атаке. (Двуручное, перезарядка)

** Можно метнуть на 20 футов или на 60, но с помехой к атаке. (Лёгкое, фехтовальное)

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я не могу ни к чему относиться серьёзно, я постоянно шучу, и почти всегда неуместно

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я делаю что должен, и подчиняюсь вышестоящим.

ИДЕАЛЫ

Девятый многому меня научил, я обязан ему.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я бился с феями и демонами, но когда надо отстоять свое мнение — я робею.

СЛАБОСТИ

Свирепые атаки. Если вы совершили критическое попадание рукопашной атакой оружием, вы можете добавить к урону еще одну кость урона оружия.

ПРОБУЖДЁННЫЙ РАЗУМ

1-й уровень, умение великого древнего

Ваше чуждое знание даёт вам возможность касаться разума других существ. Вы можете общаться телепатически с любым существом, которое видите в пределах 30 футов от себя. Вам не нужно знать общий с существом язык для того, чтобы оно понимало ваши телепатические высказывания, но существо должно быть в состоянии понимать как минимум один язык.

10

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие доспехи.

Оружие: простое оружие.

Инструменты: лира, игровой набор: карты

Языки: общий, орочий

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.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ	СМ	ЗМ	ЭМ	ПМ
		1		

Комплект дорожной одежды, перстень-печатка, определяющая ваш ранг в ордена, кошель для монет

Набор исследователя подземелий: рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рационы на 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка
Кожаный доспех (КЗ = 11 + модификатор ЛОВ), легкий арбалет и 20 арбалетных болтов, два кинжала, магическая фокусировка,

СНАРЯЖЕНИЕ

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Мало кто знает, что помимо нашего мира есть и другие «планы существования», а работа Братства Забвения — устранять последствия «прорывов». Очередной некромант вызвал не того демона, валькирии потеряли душу воина из Вальхаллы, да просто кто-то забыл закрыть за собой портал — всё это «дела», которые вам поручают.

Ваш напарник, Девятый Брат, уже 70 лет служит Забвению. Опытнейший колдун сшивает порталы, загоняет фей обратно на свой план и накладывает заклинание забвения на невольных свидетелей. Братство не допускает, чтобы о планах знали обыватели, иначе каждый второй чародей полезет вызывать демонов, чтобы ему башмаки поднесли. Вас приставили к Девятому в ученики — перенимать опыт. Он часто шутил что так старшие братья намекают ему на пенсию.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

УМЕНИЕ: РЫЦАРСКИЕ СВЯЗИ

Вы получаете укрытие и помощь от членов вашего рыцарского ордена и от тех, кто симпатизирует его целям. Если ваш орден религиозной направленности, то вы также можете получить помощь в храмах и иных религиозных общинах вашего божества.

Рыцари светских орденов могут получить помощь в обществе, которому они служат (будь это одинокое поселение или огромный город). А рыцари орденов, служащих определенным идеалам, могут найти помощь как у тех, кому они помогли на пути к своим идеалам, так и у тех, кто эти идеалы разделяет.

Эта помощь может выражаться в ночлеге и еде, и при необходимости исцелении, а может выражаться в рискованной помощи, например, когда группа местных граждан вступает в неравный бой на стороне припёртого к стенке рыцаря, или поддерживающие орден помогают незаметно покинуть город несправедливо обвинённому рыцарю.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

Вернуть Девятого на материальный план.

Это был обычный вызов — пара демонов Танар'ри пробрались из Бездны и напали на караван. Бой был лёгким, даже слишком, вы быстро вычислили место разрыва и загнали Танар'ри обратно. Вы уже привычно созывали свидетелей для забвения, пока Девятый сшивал разрыв, но никак не ожидали что один из караванщиков набросится на двафра и упадёт вместе с ним в разлом. Разрыв схлопнулся, и вы поняли, что это всё был спектакль для захвата члена Братства.

Старшие Братья были в бешенстве: перед пенсией обычно накладывают забвение, возвращают имя и отпускают на все четыре стороны. А теперь одного из них скорее всего пытаются чёрт знает где. Под угрозой лишения магии братья поручили вам любой ценой вернуть Девятого домой.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

