

Тат-Тха

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Следопыт КЛАСС	Солдат ПРЕДЫСТОРИЯ	Тлек`сор ИМЯ ИГРОКА
Три-крин РАСА	Нейтральный злой МИРОВОЗЗРЕНИЕ	14000 ОПЫТ

СИЛА +0 11	Вдохновение +2 БОНУС ВЛАДЕНИЯ
ЛОВКОСТЬ +4 19	<ul style="list-style-type: none"> ● +2 Сила ● +6 Ловкость ○ +2 Телосложение ○ +0 Интеллект ○ +3 Мудрость ○ +0 Харизма СПАСБРОСКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ +2 14	<ul style="list-style-type: none"> ○ +4 Акробатика (Лов) ● +2 Анализ (Инт) ● +2 Атлетика (Сил) ○ +3 Восприятие (Муд) ● +5 Выживание (Муд) ○ +0 Выступление (Хар) ● +2 Запугивание (Хар) ○ +0 История (Инт) ○ +4 Ловкость рук (Лов) ○ +0 Магия (Инт) ○ +3 Медицина (Муд) ○ +0 Обман (Хар) ○ +0 Природа (Инт) ○ +3 Проницательность (Муд) ○ +0 Религия (Инт) ○ +4 Скрытность (Лов) ○ +0 Убеждение (Хар) ● +5 Уход за животными (Муд) НАВЫКИ
ИНТЕЛЛЕКТ +0 11	
МУДРОСТЬ +3 16	
ХАРИЗМА +0 10	

13 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Знание языков: Общий, Один язык на ваш выбор

Сопротивление к: Нет

Доспехи: Лёгкие доспехи, Средние доспехи, Щиты

Оружие: Простое оружие, Воинское оружие

Инструменты от класса: Нет

Инструменты от предыстории: Один игровой набор на выбор, Транспорт (сухопутный)

Прочие владения и языки

17 КЗ	+4 ИНИЦИАТИВА	30 СКОРОСТЬ												
Максимум хитов 60														
ТЕКУЩИЕ ХИТЫ														
ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ														
Всего 6	d10 КОСТЬ ХИТОВ	Успехи Провалы												
СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>НАЗВАНИЕ</th> <th>БОНУС АТАКИ</th> <th>УРОН / ВИД</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Палица</td> <td></td> <td>1к8 дробящий</td> </tr> <tr> <td>Ручной топор</td> <td></td> <td>1к6 рубящий</td> </tr> <tr> <td>Длинный лук</td> <td></td> <td>1к8 колющий</td> </tr> </tbody> </table>			НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН / ВИД	Палица		1к8 дробящий	Ручной топор		1к6 рубящий	Длинный лук		1к8 колющий
НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН / ВИД												
Палица		1к8 дробящий												
Ручной топор		1к6 рубящий												
Длинный лук		1к8 колющий												
АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ														

ММ	СМ	ЗМ	ЭМ	ПМ
		10		
<ul style="list-style-type: none"> Длинный лук Набор путешественника Палица Ручной топор Чешуйчатый доспех Колчан стрел Знак отличия Трофей с убитого врага (кинжал, сломанный клинок или кусок знамени) Набор игровых костей или колода карт Комплект обычной одежды Поясной кошелек с 10 зм 				
СНАРЯЖЕНИЕ				

Я всегда вежлив и почтителен.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Воинственность. Я люблю хорошую кровавую битву.

ИДЕАЛЫ

Никогда не забуду сокрушительное поражение, которое потерпел наш отряд, или врага, устроившего это.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я подчиняюсь закону, даже если закон вызывает страдания.

СЛАБОСТИ

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')

Собранный рой: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Магия хранителя роя: (Полный текст в разделе 'Заметки')

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

Тат-Тха

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

33

ВОЗРАСТ

81

РОСТ

32

ВЕС



Описание предыстории:

Сколько вы помните, в вашей жизни всегда была война. С молодости вы проходили тренировки, учились использовать оружие и доспехи, изучали технику выживания, включая то, как оставаться живым на поле боя. Вы могли быть частью армии страны или отряда наёмников, а может, были местным ополченцем во время войны. Выбрав эту предысторию, определите вместе с Мастером, в какой военной организации вы состояли, до какого звания вы дослужились, и что вам за это время довелось пережить. Что это было, регулярная армия, городская стража или деревенское ополчение? Это могла быть частная армия наёмников дворянин или самостоятельный бродячий отряд наёмников.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Типаж: Знаменосец

Ужасы войны вкупе с жёсткой дисциплиной воинской службы оставляют следы на всех солдатах, формируя их идеалы, создавая привязанности, а также оставляя на них шрамы, как физические, так и ментальные.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Воинское звание:

Будучи солдатом, вы заслужили звание. Солдаты, верные военной организации, которой вы раньше принадлежали, всё еще признают вашу власть и влияние, и они подчиняются вам, если их звание ниже вашего. С помощью своего звания вы можете оказывать влияние на других солдат и брать во временное пользование простое снаряжение или лошадей. Возможно, вас пропустят внутрь военного лагеря или крепости, если к вашему званию отнесутся с уважением.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

Тат-Тха

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 Феи, Исчадия. В качестве альтернативы вы можете выбрать в качестве избранных врагов две гуманоидные расы (например, гнолов 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 навык, 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:

Панцирь-хамелеон: Пока вы не носите доспехов, ваш панцирь дарует вам Класс Доспеха, равный 13 + ваш модификатор Ловкости. Вы можете действием изменить цвет своего панциря, чтобы он соответствовал цвету и текстуре вашего окружения. В этом случае вы будете совершать с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), при попытках спрятаться в таком окружении.

Телепатия три-кринон: Без помощи магии вы не можете говорить на не три-кринических языках, которые вы знаете. Вместо этого вы используете телепатию для передачи своих мыслей. Вы обладаете магической способностью ментально общаться с любым количеством согласных существ в пределах 120 футов от вас. Вам не надо знать язык существа, чтобы оно понимало ваши телепатические сообщения, но существо должно быть в состоянии понимать по крайней мере один язык. Ваша телепатическая связь разрывается, если вы и существо перемещаетесь на расстояние более 120 футов друг от друга, если любой из вас становится недееспособным или если вы самостоятельно разорвete ментальную связь (действий не требуется).

Тёмное зрение: На расстоянии 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть то, что было бы видно

ЗАМЕТКИ

Умения от черт:

Нет

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): Аберации, 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

Умения от класса:

Архетип следопыта: Ощущая глубокую связь с окружающим миром, некоторые следопыты используют свои магические связи, чтобы прикоснуться к природе и связывать себя с раем природных духов. Этот рой становится серьёзной силой в бою, а также полезной компанией следопыта. Некоторые хранители роя считаются изгоями и отшельниками — они стараются держаться отдельно от всех вместе со своим раем и никого не беспокоить. Другие хранители роя наслаждаются организацией ярких сообществ, работающих сообща над общим благополучием тех, кого они считают частью своего роя.

Собранный рой: Рой бесстелесных духов природы связал себя с вами и может помогать вам в сражениях. Пока вы живы, рой остается в пределах занимаемого вами пространства, ползая по вам, летая вокруг вас, пробиваясь через вашу одежду или проносясь на большой скорости рядом с вами. С удивлением вы для себя обнаруживаете, что ваш рой это игривые пикси.

Магия хранителя роя:

Вы изучаете заговор **волшебная рука [mage hand]**, если не знали его до этого. Когда вы накладываете это заклинание, волшебная рука выглядит как рой духов природы.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

Следопыт

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Мудрость

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНИЙ

14

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+6

БОНУС АТАКИ

0 ЗАГОВОРЫ

Волшебная рука [Mage hand]

3

6

ВСЕГО ЯЧЕЕК

1

4

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

○ ○ ○ ○

ogl Огонь фей [Faerie fire]

ogl Дружба с животными [Animal

ogl friendship]

ogl Обнаружение магии [Detect magic]

ogl Разговор с животными [Speak with

ogl animals]

ogl

ogl