

Тат-Тха

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Следопыт

КЛАСС

Солдат

ПРЕДЫСТОРИЯ

Тлек`сор

ИМЯ ИГРОКА

Три-крин

РАСА

Нейтральный злой

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

14000

ОПЫТ

6

УРОВЕНЬ

ВОДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+0

11

ЛОВКОСТЬ

+4

19

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

11

МУДРОСТЬ

+3

16

ХАРИЗМА

+0

10

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- +2 Сила
- +6 Ловкость
- +2 Телосложение
- +0 Интеллект
- +3 Мудрость
- +0 Харизма

СПАСЕБРОСКИ

- +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

17

КЗ

+4

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 60

60

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 6

d10

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСЕБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

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

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 кошель 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

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

# 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 дворянина или самостоятельный бродячий отряд наёмников.

## СЮЗНИКИ 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 ещё 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

## ИМЯ ПЕРСОНАЖА

## ЗАМЕТКИ

## ЗАМЕТКИ

## ЗАМЕТКИ

## ЗАМЕТКИ

## ЗАМЕТКИ

## ЗАМЕТКИ

# Следопыт

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

## Мудрость

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА  
ЗАКЛИНАНИЙ

14

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+6

БОНУС АТАКИ

0

### ЗАГОВОРЫ

Волшебная рука [Mage hand]

3

6

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1

4

○ ○ ○ ○ ○



Огонь фей [Faerie fire]

○ Дружба с животными [Animal

friendship]

○ Обнаружение магии [Detect magic]

○ Разговор с животными [Speak with  
animals]

4

7

2

2

○ ○

○ Поиск животных или растений [Locate  
animals or plants]

○ Паутина [Web]

5

9