

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Плут

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Преступник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Человек

РАСА

Н

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

-1

9

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+0

11

ИНТЕЛЛЕКТ

+2

15

МУДРОСТЬ

+1

13

ХАРИЗМА

+2

14

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- 1 Сила
- +5 Ловкость
- +0 Телосложение
- +4 Интеллект
- +1 Мудрость
- +2 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +3 Акробатика (Лов)
- +4 Анализ (Инт)
- 1 Атлетика (Сил)
- +1 Восприятие (Муд)
- +1 Выживание (Муд)
- +2 Выступление (Хар)
- +2 Запугивание (Хар)
- +2 История (Инт)

- +5 Ловкость рук (Лов)
- +2 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Муд)
- +4 Обман (Хар)
- +2 Природа (Инт)
- +3 Проницательность (Муд)
- +2 Религия (Инт)
- +7 Скрытность (Лов)
- +4 Убеждение (Хар)
- +1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

14

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 8

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Короткий меч	+5	1к6 + 3 колющий
Короткий лук*	+5	1к6 + 3 колющий

* Может стрелять на 80 футов или на 320, но с помехой к атаке.

Ваш колчан содержит 20 стрел.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я всегда тщательно планирую свои действия. Отсутствие плана обрекает любое дело на провал.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Меня не интересует кража безделушек и мелочи из карманов прохожих. Если я играю, то играю по-крупному.

ИДЕАЛЫ

Хотя я никогда не признался бы в этом дяде, я дорожу своим фамильным именем и привилегиями, которое оно даёт.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я ненавижу физический труд и всегда пытаюсь избежать его любой ценой.

СЛАБОСТИ

Скрытая атака. Вы знаете, как точно наносить удар и использовать отвлечение врага. Один раз в ход вы можете причинить дополнительный урон 1к6 одному из существ, по которому вы попали атакой, совершенной с преимуществом к броску атаки. Атака должна использовать дальнобойное оружие или оружие со свойством «фехтовальное». Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

11

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие

Оружие: простое, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи

Инструменты: воровские инструменты, кости

Языки: Общий, дварфский

Компетентность. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок Скрытности (уже учтено в Навыках) и при использовании воровских инструментов.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кожаная броня. Два кинжала.

Набор исследователя подземелий:

рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров,

10 факелов, трутница, рационы на 10

дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая

верёвка. Комплект обычной тёмной

одежды с капюшоном, поясной кошель с

15 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
ГЛАЗА	Смуглая КОЖА	ВОЛОСЫ

Вы росли в поместье своего богатого деспотичного дяди и с ранних лет чувствовали гнёт его желания контролировать всё вокруг, в том числе вашу жизнь. Поэтому всё время, свободное от бесконечных занятий, вы проводили в самом опасном квартале города. Здесь, в лабиринтах тёмных переулков, вы приобретали настоящие знания: оттачивали навыки форточника и взломщика, учились прятаться в тених, чтобы избежать драки, и практиковались в искусстве лжи и убеждения, когда скрыться не удавалось. Чёрный промысел был в первую очередь источником полезных знакомств. Одно из них в итоге перевернуло вашу жизнь. Буквально.

Янсима — смуглый чужеземец — быстро стал незаменимым поделником, доказав свою полезность благодаря обширным знаниям магических искусств. Впрочем, ваша последняя совместная работёнка пошла совсем не по плану. Когда все печати были сняты, и вы очутились в сокровищнице некоего чародея, Янсима протянул вам небольшую шкатулку белой и чёрной кости, взятую с пьедестала. Стоило вам дотронуться до неё, как яркий белый свет вырвался наружу. Это длилось всего мгновение, и когда глаза снова привыкли к полумраку комнаты, вы увидели, что ваша рука, протянутая к шкатулке, слегка потемнела, а прямо напротив вас теперь стоял не Янсима, а вы сами. Рот, который некогда был вашим, теперь шептал неведомые слова. В следующую секунду вы почувствовали, как против вашей воли расслабляется каждый мускул тела, ноги подкосились, и вы рухнули на холодный каменный пол.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Вернуть свою жизнь. Время на каторге тянулось очень медленно. Каждый день воскресали в памяти события той ночи. Вы вспоминали как Янсима стал вами, а вы им, как он смеялся вашим голосом, когда покидал ту сокровищницу, как через некоторое время туда ворвалась стража и заковала вас в кандалы, и как беспомощно вы смотрели на всё это будто бы со стороны, не в силах шевельнуться или что-либо сказать. В итоге вы вернули контроль над телом и снова смогли говорить, но ответом на вашу историю был только смех и удары палками. Впереди вас ждали шахты, которые с каждым оборотом тележных колес становились всё ближе, а родной дом — всё дальше.

Около года вам понадобилось, чтобы привыкнуть к новому телу. Благо Янсима был того же сложения, что и вы (было ли это совпадением?), поэтому со временем вы смогли заставить каждый мускул действовать в соответствии с вашим желанием. Наконец, настало время бежать. Это оказалось проще, чем вы думали: в течение трёх недель вы раздобыли всё необходимое, а спустя ещё два дня были уже далеко от лязга кандалов и изнуряющих работ. Пора вернуть свою жизнь и начать стоит с поиска денег и надёжных союзников.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

У вас были хорошие связи в криминальных кругах родного города. Что с ними стало теперь — не ясно.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Воровской жаргон. Благодаря времени, проведённому в труппах, вы изучили воровской жаргон: секретную смесь диалекта, жаргона и кода, которая позволяет вам скрывать сообщения в обычном разговоре. Только другое существо, знающее воровской жаргон, понимает такие сообщения. Передача такого послания требуется в четыре раза больше времени, чем вам потребовалось бы для изложения той же мысли прямым текстом.

Кроме того, вы понимаете набор секретных знаков и символов, используемый для передачи коротких и простых сообщений. Например, является ли область опасной или находится ли территория во владении гильдии воров, имеется ли поблизости добыча, простодушны ли люди в округе, и предоставляют ли здесь безопасное убежище для воров в бегах.

Криминальные связи. В вашем родном городе есть надёжное доверенное лицо, которое выступает в роли вашего связного в криминальных кругах. Вы умеете получать и отправлять сведения связному, даже через большие расстояния: например, вы знаете местных посыльных, продажных караванщиков и нечистых на руку матросов, которые могут доставить сообщение для вас. Впрочем, не ясно, поверит ли он вашей истории.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ