

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.

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

Кожаная броня. Два кинжала.

СМ

Набор исследователя подземелий: рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рационы на 10

ЗМ

дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка. Комплект обычной тёмной

ЭМ

одежды с капюшоном, поясной кошель с 15 зм.

ПМ

СНАРЯЖЕНИЕ

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

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 трущобах, 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**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**