

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Жрец (обман)

Шарлатан

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Табакси

ХН

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

СИЛА
-1
8

ЛОВКОСТЬ
+3
16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2
14

ИНТЕЛЛЕКТ
-1
8

МУДРОСТЬ
+3
16

ХАРИЗМА
+1
12

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ
+2

СПАСБРОСКИ

- 1 Сила
- +3 Ловкость
- +2 Телосложение
- 1 Интеллект
- +5 Мудрость
- +3 Харизма

НАВЫКИ

- +3 Акробатика (Лов)
- 1 Анализ (Инт)
- 1 Атлетика (Сил)
- +5 Восприятие (Муд)
- +3 Выживание (Муд)
- +1 Выступление (Хар)
- +1 Запугивание (Хар)
- 1 История (Инт)
- +5 Ловкость рук (Лов)
- 1 Магия (Инт)
- +3 Медицина (Муд)
- +3 Обман (Хар)
- 1 Природа (Инт)
- +5 Проницательность (Муд)
- 1 Религия (Инт)
- +5 Скрытность (Лов)
- +3 Убеждение (Хар)
- +3 Уход за животными (Муд)

16
КЗ

+3
ИНИЦИАТИВА

30
СКОРОСТЬ

Максимум хитов 10

10
ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1к8
КОСТЬ ХИТОВ

Успехи Провалы
СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Кинжал	+5	1к4 + 3 колющий
Лёгкий арбалет*	+5	1к8 + 3 колющий

* Стреляет на 80 футов или на 320 с помехой к атаке. Двуручное, перезарядка.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Когда передо мной возникает закрытая дверь, я не могу успокоиться, пока не попаду за неё.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Даже самый запутанный клубок можно распутать, если пустить в ход когти.

ИДЕАЛЫ

Иногда я оставляю след на земле и просто люблюсь им, представляя, что похожие следы оставляли и мои родители, которых я совсем не помню.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я не всегда могу заставить себя действовать, даже когда это очень важно.

СЛАБОСТИ

Кошачье проворство. Ваши рефлексы и проворство позволяют вам двигаться со скачком скорости. Когда вы двигаетесь в бою в свой ход, вы можете удвоить свою скорость до конца хода. Используя эту черту, вы не можете использовать ее снова, до тех пор пока вы не переместитесь на 0 футов за один из ваших ходов.

Кошачьи когти. Из-за ваших когтей у вас есть скорость лазанья 20 футов. Кроме того, ваши когти – естественное оружие, которое вы можете использовать, нанося безоружный удары. Если вы совершаете атаку ими, вы наносите рубящий урон, равный 1к4 + ваш модификатор Силы, вместо дробящего урона, обычного для безоружного удара.

Благословение обманщика. Вы можете действием коснуться согласного существа, отличного от вас, чтобы позволить ему совершать с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). Это благословение длится 1 час, или пока вы не используете это умение снова.

Тёмное зрение. У вас есть острые кошачьи чувства, особенно в темноте. 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.

Ритуальное колдовство. Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

15 **ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)**

Доспехи: лёгкие и средние доспехи, щиты.
Оружие: простое оружие.
Инструменты: набор для грима, набор для фальсификации.
Языки: общий, силван.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кожаный доспех, щит, кинжал, лёгкий арбалет и 20 болтов, священный символ, набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Комплект отличной одежды, набор для грима, кольцо с печатью воображаемого герцога, поясной кошель с 15 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Вам всегда было любопытно, как далеко у вас получится зайти в своём обмане. Как долго вы сможете поддерживать сложную паутину лжи, и каким дверям она позволит открыться перед вами.

Больше всего вам нравилось применять свои навыки для проникновения в те места, где вас быть не должно. Но прошмыгнуть в окно с тёмной аллеи может любой облезлый ловкач, вы же предпочитали использовать для этого парадную дверь. Примерив на себя очередную несуществующую личность, вы заводили знакомства, втирались в доверие, лгали и недоговаривали, и в итоге всегда оказывались там, откуда, по-хорошему, вас следовало бы гнать. Ну, хорошо, не всегда, но счёт всё ещё был в вашу пользу.

Званые ужины, тайные собрания, семейные пиршества, — чем более закрытым было мероприятие, и чем больше стражи выделялось, чтобы не позволять посторонним глазам увидеть лишнего, тем ярче разгорался внутри вас огонь интереса.

Необычная внешность могла бы показаться препятствием, но вы научились извлекать из этого преимущество. В течение пары месяцев вы успевали побыть известным искателем диковинок из далёкой страны, могущественным волшебником, наклеившим на себя проклятье, и даже неудачным экспериментом, чудом спасшимся из темноты подземелий.

Вы никогда не загадывали наперёд и не размышляли, что будете делать, оказавшись внутри очередного особняка или монастыря, полагаясь на удачу и импровизацию. Впрочем, дегустация местной еды всегда была обязательным пунктом.

Выбравшись наружу, вы быстро выкидывали из головы произошедшее и принимались искать новую цель. Но однажды всё изменилось.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Разобраться в природе чуждой воли. Однажды во сне вы увидели зелёную дверь. Тогда к вашей обычной нелюбви к запертым дверям примешалось что-то ещё, будто чья-то воля настойчиво влекла вас к тому месту. Проснувшись, вы осознали, что любопытство убьёт вас, если вы не утолите его, а потому принялись за поиски.

Спустя несколько дней, потраченных на взятки, убеждения и подслушивания, вы выяснили, что нужное здание находится в портовом районе и служит чем-то вроде убежища для каких-то подозрительных людей. На тот момент в самом разгаре были некие приготовления к «Явлению», посмотреть на которое съедутся даже самые дальние гости.

Таким гостем вы и прикинулись и в итоге довольно просто попали за зелёную дверь. Хибара оказалась прикрытием для спуска в сеть тоннелей, ведущих к большой круглой комнате с массивным цилиндром посередине, накрытым плотной материей. В кульминационный момент собрания важного вида мужчина в пурпурном плаще рывком отёрнул материю в сторону, являя взору собравшихся стеклянный резервуар с серебристой рыбиной внутри. Довольно долго люди охали, ахали и выкрикивали различные благословения этой рыбе, а затем довольные удалились в соседнее помещение для праздничной трапезы. Вы же незаметно для всех скользнули в тень.

Рыба заворожила и вас, но в несколько иное ключе. Вы снова почувствовали то же ощущение чужой воли, как тогда во сне, и прекрасно поняли, что вам нужно сделать. Просто смотреть на рыбу — неправильно и идёт вразрез со здравым смыслом.

Поедать её нахому было не очень удобно, но какой у вас был выбор? По пятам шли разъярённые фанатики, выглядевшие теперь не так дружелюбно. Теперь вам предстояло выяснить, что за неведомая сила указала вам этот путь, но не было сомнений, что вы готовы безоговорочно служить ей. Впрочем, сначала стоило уйти от погони.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Поддельная личность. Вы создали себе вторую личность, включая необходимые документы, знакомства и маскировку, что позволяет вам перевоплощаться в этот образ. В дополнение к этому вы можете подделывать документы, включая официальные документы и личные письма, если ранее видели пример подобного документа или почерк, который пытаетесь скопировать.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

Жрец

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Мудрость

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

+5

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

13

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

- Свет [Light]
- Священное пламя [Sacred flame]
- Указание [Guidance]

3

6

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1 2 ○ ○

- Маскировка [Disguise self] (доменное)
- Очарование личности [Charm person] (доменное)
- Лечащее слово [Healing Word]
- Направленный снаряд [Guiding bolt]
- Убежище [Sanctuary]

7

4

8

2

5

9