



Клерик Малара 9-го уровня Оборотень: Среднего размера
Меняющий форму (6 футов 5 дюймов (1,96 м) ростом); МЗ ХЗ;
три дополнительных формы
Облик человека: КХ 9d8+36; хп 84; Инициатива +1 (Пов);
Скорость 20 футов, КБ 18 (+1 Пов, +5 мифрильный нагрудник,
+2 естественная); Атака +12 / + 7 рукопашный 2 d4+8, коса +2);
Специфические атаки: эмпатия к волкам; Спасброски
Стойкость +12, Рефлекс +4, Воля +11; Сила 18, Ловкость 12,
Телосложение 18, Интеллект 11, Мудрость 16, Обаяние 16.
Навыки: Концентрация +15, Дипломатия +8, Запугивание +5,
Знание (религия) +7, Прислушивание +7, Отслеживание +4,
Магическое слежение +9, Искусство Магии +4, Поиск +7.
Умения: Рассекающий удар, Улучшенный Конт роль Формы,
Квалификация В Военном Оружии (коса), Мощная Атака,
Раскалывание.
Облик гибрида: КХ 9d8+54; хп 102; Инициатива +7 (Пов,
Улучшенная Инициатива); Скорость 50 футов., КБ 22 (+3 Пов,
+5 мифрильный нагрудник, +4 естественная); Атака +12 / + 7
рукопашный (2d4+9, коса +2) или +8 рукопашный (1d6+5, укусы);
Специфические атаки: проклятие ликантропии,
опрокидывание, эмпатия к волкам; Специальные качества:
снижение повреждений 15/серебро, острый нюх; Спасброски
Стойкость +14, Рефлекс +6, Воля +11; Сила 20, Ловкость 16,
Телосложение 22, Интеллект 11, Мудрость 16, Обаяние 14.
Навыки: Концентрация +17, Дипломатия +8, Скрытность +3,
Запугивание +5, Знание (религия) +7, Прислушивание +11,
Бесшумное Передвижение +5, Поиск +8, Магическое слежение
+9, Искусство Магии +4, Отслеживание +11, Знание Дикой
Природы +3*. Умения: Слепая борьба, Рассекающий удар,
Улучшенный Контроль Формы, Улучшенная Инициатива,
Квалификация В Военном Оружии (коса), Мощная Атака,
Раскалывание, Искусное Обращение С Оружием (укус).
*Волки получают +4 расовый бонус к проверкам Знания Дикой
Природы, когда выслеживают кого-либо по запаху.
Облик волка: Как гибридная форма, кроме КБ 17 (+3 Пов, +4
естественная), нет атак косой или заклинаний, и Забвение не
может использовать навыки Дипломатии или Магического
слежения в форме волка.
Имущество: Мифрильный нагрудник, коса +2, зелье ускорения
[x2], зелье лечения средних ран [x2], брошь заслонения (63
единицы), плащ Обаяния +2.

ЗАБВЕНИЕ

Выросший в Лускане, Забвение (урожденный Раву Джуристен)
рано показал свои порочные наклонности. Будучи выше и
сильнее других детей его возраста, он был сообразительным
забиякой, уже в девять лет возглавившим собственную банду
уличных детей. В двенадцать его родители, которые управляли
свечной лавкой под
их скромным домом, приказали ему бросить это занятие и
помогать в управлении семейным делом. Не желая
отказываться от желанной власти, Забвение сжёг свечную
лавку дотла после того, как забрал оттуда все ценности.
Множество организаций Лускана решили, что благодаря
лидерскому потенциалу Забвение является достойным
пополнением их рядов, но культ Малара предложил ему нечто
такое, что не могли предложить другие: ликантропию.
Забвение был полностью осведомлён о могуществе, которое он
мог заполучить, вступив в церковь Малара, и немедленно
согласился. К шестнадцати годам он убил двоих из тех, кто был
инициирован вместе с ним; когда ему исполнилось двадцать,
число убитых выросло до шести. Тогда-то Забвение и поменял
своё имя на нынешнее прозвище, утверждая, что благодаря
способностям слуги Малара он способен нести своей добыче
сладкое забвение смерти.
Забвение стал первосвященником в двадцать шесть. Он без
остатка отдавал себя этой работе, быстро заслужив уважения
обычно непослушных жрецов и аколитов ниже его по статусу
благодаря силе воли и злобе, которым немногие могли
противостоять.

Появление: В человеческой форме Забвение обладает
внушительной фигурой. Он бреет голову налысо, но на
квадратной челюсти носит растрёпанную, жесткую темную
бороду (того же цвета, что мех его волчьей формы). Его
бурлящие глаза - жёлтого цвета, как у волка, они больше не
меняют цвет с превращением из волка в человека. Даже в
человеческом облике он силен, обладает широкими плечами
и поджарым гибким телом. Забвение обнаружил, что его
животные порывы отталкивают большинство разумных
сущест, и наловчился скрывать их за маской бесстрастия.
Когда им овладевает ярость боя, верх берёт животное начало и
лицо искажается в гримасе первобытной ярости.
На мифриловых латах священника выгравирован си мвол его
бога, но вне храма Забвение носит простые красные одежды
поверх доспехов. Тем не менее, он предпочитает свою
гибридную форму человековолка, и находясь в безопасности в
своей церкви, возвращается к ней (хоть и остается в доспехах и
при оружии).

Тактика: у Забвения есть множество агентов, которые
снабжают его любой требуемой информацией. Однако, только
лишь на этих агентов он не полагается. Он регулярно готовит
заклинание магическое слежение, используя его, чтобы
следить за врагами Малара.
В сражении Забвение предпочитает исключительно ближний
бой. Поэтому он готовит в основном те заклинания из своего
арсенала, которые могут сделать его физически более
опасным противником. Его любимые заклинания включают
неограниченное магическое оружие, выносливость, праведную
силу, и божье расположение.

Он нападет на тех, кто открыто следует другой вере (например,
на клериков и паладинов), почти всех других в бою игнорируя.
Самая большая радость для него - оторвать голову противника -
жреца, а затем разорвать труп клыками.
Развитие: Забвение часто приходит на многолюдные рынки или
городские площади чтобы прославлять Бога Крови, требуя,
чтобы Малар получал дань, которую должны ему выплачивать.
ИП могут столкнуться с членами братства Малара,
охотящимися на бездомный люд на улицах любого города, в
котором они находятся. Охоты, несомненно, приведут их к
некой личности, пытающейся вернуть греховное разорение
цивилизации обратно к чудесным неистовым дебрям дикой
природы, которую Малар так любит, к некой личности,
однаково, без сожаления, проливающей кровь преданных и
невинных - к личности вроде Забвения.