

DUNGEONS & DRAGONS

LIVING FORGOTTEN REALMS

(имя персонажа)

Получил Исторические Награды:

(вычеркните не полученные)

CORE1-1 Inheritance

CORE1 Знак Тиморы

Знак Тиморы восьмиугольная золотая монетка диаметром приблизительно 1 дюйм. На одной стороне изображены три брошенные игральные кости, а на другой голова Тиморы. Монетка светится мягким светом, находясь в руках человека, который её получил. Когда монета подкинута её владельцем, она всегда падает ожидаемой стороной. Это указывает на благоприятное расположение Тиморы к владельцу монеты. Противники веры Тиморы реагируют на это не так благосклонно. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи если только это специально не указано в приключении.

CORE2 Монета Шейда

Эта монета серебряный треугольник со сторонами равными 1 дюйму. Одна сторона монеты совершенно невыразительна. Другая сторона изображает личный символ Шар. Пока эта монета находится у получившего её человека, он испытывает не естественный холод. Это знак того, что её владелец получил расположение особого высокопоставленного агента Шадоваров. Демонстрация монеты другим агентам Нетерила или правительственным чиновникам под контролем Нетерила способна помочь, но она может создать и противоположный эффект из-за внутренней вражды между разными фракциями Шадоваров. Показ её врагам Нетерила гарантировано вызовет подозрение. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи если только это специально не указано в приключении.

CORE3 Священные Писания Тиморы

Эти священные писания подробные истории и ритуалы служения Тиморе. Они украшены очень подробными иллюстрациями. Большинство историй и ритуалов несколько устарели, но они могут быть большим подспорьем для имеющих отношение к религии Тиморы, при условии, что у вас есть хотя бы немного времени для того, чтобы изучить написанный текст. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи если только это специально не указано в приключении. Кроме того, в них присутствует детальная карта полная тайных ключей о неизвестном храме Тиморы.

DUNGEONS & DRAGONS

LIVING FORGOTTEN REALMS

(имя персонажа)

Получил Исторические Награды:

(вычеркните не полученные)

CORE1-1 Inheritance

CORE1 Знак Тиморы

Знак Тиморы восьмиугольная золотая монетка диаметром приблизительно 1 дюйм. На одной стороне изображены три брошенные игральные кости, а на другой голова Тиморы. Монетка светится мягким светом, находясь в руках человека, который её получил. Когда монета подкинута её владельцем, она всегда падает ожидаемой стороной. Это указывает на благоприятное расположение Тиморы к владельцу монеты. Противники веры Тиморы реагируют на это не так благосклонно. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи если только это специально не указано в приключении.

CORE2 Монета Шейда

Эта монета серебряный треугольник со сторонами равными 1 дюйму. Одна сторона монеты совершенно невыразительна. Другая сторона изображает личный символ Шар. Пока эта монета находится у получившего её человека, он испытывает не естественный холод. Это знак того, что её владелец получил расположение особого высокопоставленного агента Шадоваров. Демонстрация монеты другим агентам Нетерила или правительственным чиновникам под контролем Нетерила способна помочь, но она может создать и противоположный эффект из-за внутренней вражды между разными фракциями Шадоваров. Показ её врагам Нетерила гарантировано вызовет подозрение. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи если только это специально не указано в приключении.

CORE3 Священные Писания Тиморы

Эти священные писания подробные истории и ритуалы служения Тиморе. Они украшены очень подробными иллюстрациями. Большинство историй и ритуалов несколько устарели, но они могут быть большим подспорьем для имеющих отношение к религии Тиморы, при условии, что у вас есть хотя бы немного времени для того, чтобы изучить написанный текст. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи если только это специально не указано в приключении. Кроме того, в них присутствует детальная карта полная тайных ключей о неизвестном храме Тиморы.

DUNGEONS & DRAGONS

LIVING FORGOTTEN REALMS

(имя персонажа)

Получил Исторические Награды:

(вычеркните не полученные)

CORE1-1 Inheritance

CORE1 Знак Тиморы

Знак Тиморы восьмиугольная золотая монетка диаметром приблизительно 1 дюйм. На одной стороне изображены три брошенные игральные кости, а на другой голова Тиморы. Монетка светится мягким светом, находясь в руках человека, который её получил. Когда монета подкинута её владельцем, она всегда падает ожидаемой стороной. Это указывает на благоприятное расположение Тиморы к владельцу монеты. Противники веры Тиморы реагируют на это не так благосклонно. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи если только это специально не указано в приключении.

CORE2 Монета Шейда

Эта монета серебряный треугольник со сторонами равными 1 дюйму. Одна сторона монеты совершенно невыразительна. Другая сторона изображает личный символ Шар. Пока эта монета находится у получившего её человека, он испытывает не естественный холод. Это знак того, что её владелец получил расположение особого высокопоставленного агента Шадоваров. Демонстрация монеты другим агентам Нетерила или правительственным чиновникам под контролем Нетерила способна помочь, но она может создать и противоположный эффект из-за внутренней вражды между разными фракциями Шадоваров. Показ её врагам Нетерила гарантировано вызовет подозрение. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи если только это специально не указано в приключении.

CORE3 Священные Писания Тиморы

Эти священные писания подробные истории и ритуалы служения Тиморе. Они украшены очень подробными иллюстрациями. Большинство историй и ритуалов несколько устарели, но они могут быть большим подспорьем для имеющих отношение к религии Тиморы, при условии, что у вас есть хотя бы немного времени для того, чтобы изучить написанный текст. Точные рамки эффектов определяет DM, но это не должны быть автоматические удачи или неудачи если только это специально не указано в приключении. Кроме того, в них присутствует детальная карта полная тайных ключей о неизвестном храме Тиморы.