

Если вы хотите поддержать развитие нашего сайта, то вы можете помочь донатом или подпиской на [Boosty](#).

Если вы нашли ошибку на сайте - можете сообщить о ней в нашем [Телеграм канале](#).



** Изображение отражает лишь внешний вид расы.*

Имя персонажа:	Торадин из клана Балдерк
Уровень:	1 (0 опт.)
Класс:	Изобретатель
Архетип класса:	Еще не выбран
Раса:	Дварф
Архетип расы:	Холмовой
Предыстория:	Мудрец
Типаж:	Профессор
Пол:	Мужской
Возраст:	293
Мировоззрение:	Нейтральный добрый

Сил.
[-1]
(9)

Лов.
[+2]
(15)

Тел.
[+2]
(14)

Инт.
[+2]
(15)

Муд.
[0]
(11)

Хар.
[-1]
(9)

Сила

☐ ☐ [-1] Атлетика (Сил)

Ловкость

☐ ☐ [2] Акробатика (Лов)

☒ ☐ [4] Ловкость рук (Лов)

☐ ☐ [2] Скрытность (Лов)

Интеллект

☐ ☐ [2] Анализ (Инт)

☒ ☐ [4] История (Инт)

☒ ☐ [2] Магия (Инт)

☒ ☐ [4] Природа (Инт)

☐ ☐ [2] Религия (Инт)

Мудрость

☐ ☐ [0] Восприятие (Муд)

☐ ☐ [0] Выживание (Муд)

☐ ☐ [0] Медицина (Муд)

☐
☐ [0] Проницательность (Муд)

☐
☐ [0] Уход за животными (Муд)

Харизма

☐ ☐ [-1] Выступление (Хар)

☐ ☐ [-1] Запугивание (Хар)

☐ ☐ [-1] Обман (Хар)

☐ ☐ [-1] Убеждение (Хар)

Спас-броски

☐ [-1] Сила

☐ [2] Ловкость

☒ [4] Телосложение

☒ [4] Интеллект

☐ [0] Мудрость

☐ [-1] Харизма

Общая информация

Хиты: 11

Кость Хитов: д8

Всего Костей Хитов: 1

Инициатива: [D20+2 \(Лов\)](#)

Вдохновение: Нет

Бонус мастерства: 2

Класс Доспеха: 16

Скорость: 25

Известные инфузии: 0

Инфузии предметов: 0

Пасс. мудрость (Восприятие): 10

Пасс. мудрость (Проницательность): 10

Пасс. мудрость (Анализ): 12

Знание языков:	Общий, Дварфийский, и 2 языка на ваш выбор
Сопротивляемость к:	Урону ядом
Владение доспехами:	От класса: Лёгкие доспехи, Средние доспехи, Щиты
Владение оружием:	От класса: Простое оружие От расы: Боевым топором, Ручным топором, Лёгким молотом, Боевым молотом
Владение инструментами:	От класса: Воровские инструменты, Инструменты ремонтника, Инструменты сапожника От расы: Инструменты пивовара От предыстории: Нет

Описание умений от класса, расы, предыстории, черт

Умение от класса:

Магический мастерской:

Уровень 1

Вы можете вложить магию в крошечный немагический объект, касаясь его воровскими инструментами или инструментами ремесленника. Объект получает одно из следующих магических свойств на ваш выбор:

- Излучает яркий свет в радиусе 5 футов и тусклый свет в радиусе ещё 5 футов.
- Проигрывает записанное сообщение до 6 секунд, когда до него дотрагивается существо.
- Испускает запах или звук (ветер, волны, стрекот и т.п.), ощутимый в радиусе 10 футов.
- Появляется статичный визуальный эффект на поверхности: изображение, текст до 25 слов, линии и формы.

Выбранное свойство остаётся навсегда, пока вы не лишите его объекта. Можно зачаровать несколько предметов, но не более одного свойства на каждый объект.

Максимум объектов одновременно зависит от вашего модификатора Интеллекта (минимум один). При превышении лимита самое старое свойство исчезает, заменяясь новым.

Использование заклинаний:

Уровень 1

Вы изучили, как работает магия и как направлять её через предметы.

Наблюдающим кажется, что вы творите чудеса с помощью обычных предметов и диковинок, а не используете стандартные способы накладывания заклинаний.

Необходимый инструмент:

Вы создаёте эффекты ваших заклинаний изобретателя с помощью ваших инструментов. При накладывании любого заклинания с помощью умения «Использование заклинаний», вы должны держать в руках воровские инструменты или любые инструменты ремесленника в качестве магической фокусировки (это означает, что у заклинаний есть материальный компонент). Вы должны владеть инструментом, чтобы использовать его таким образом.

После получения умения «Инфузирование предмета» на 2-м уровне, вы сможете использовать в качестве магической фокусировки любой предмет, насыщенный одной из ваших инфузий.

Умение от расы:

Дварфийская выдержка:

Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем.

Знание камня:

Если вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с происхождением работы по камню, вы считаетесь владеющим навыком История, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

Силач:

Ношение тяжёлых доспехов не снижает вашу скорость.

Тёмное зрение:

Привыкнув к жизни под землёй, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. 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.

Умение от предыстории:

Исследователь:

Если вы пытаетесь изучить или вспомнить информацию, которой вы не обладаете, вы часто знаете, где и от кого её можно получить. Обычно это библиотека, скрипторий, университет, мудрец или другое образованное существо. Мастер может решить, что искомое знание является тайной и хранится в практически недоступном месте, или что оно вообще недоступно. Поиски глубочайших тайн вселенной могут потребовать отдельного приключения или даже целой кампании.

Название вещи от класса:	Количество
--------------------------------	------------

Лёгкий арбалет	1шт.
Набор исследователя подземелий	1шт.
Воровские инструменты	1шт.
Серп	1шт.
Боевой посох	1шт.
Чешуйчатый доспех	1шт.
Колчан арбалетных болтов	20шт.

Название вещи от предыстории:	Количество
-------------------------------------	------------

Бутылочка чернил	1шт.
Писчее перо	1шт.
Небольшой нож	1шт.
Письмо от мёртвого коллеги с вопросом (на который вы пока не можете ответить)	1шт.
Комплект обычной одежды	1шт.
Кошелёк с 10 зм	1шт.

Название	Тип брони	Класс	Скрытность
----------	-----------	-------	------------

брони

Чешуйчатый доспех	Средний доспех	16	Помеха
-------------------	----------------	----	--------

брони

Название оружия

Тип оружия

Урон

Свойство

Боевой посох	Простое рукопашное оружие	1к6 дробящий	Унив.(1к8)
Серп	Простое рукопашное оружие	1к4 рубящий	Лёг.
Лёгкий арбалет	Простое дальнбойное оружие	1к8 колющий	Боепр. (дис. 80/320), двуруч., перезарядка

▼ Описание персонажа

Предыстория:

Вы провели много лет, постигая тайны мультивселенной. Вы читали рукописи, изучали свитки, и общались с величайшими экспертами в интересующих вас темах. Всё это сделало вас знатоком в своей области.

Заметки:

Сюжетная зацепка дварфа-приключенца - Вы отделились от клана из-за землетрясения, набега дроу-рабовладельцев или другого подобного инцидента, и надеетесь вернуться домой..
Причуда дварфа - Вы предпочитаете спать днём..

Персонализация от предыстории:

О предыстории:

Мудрецами становятся после продолжительных занятий, и личность таких существ отражает жизнь в постоянном обучении. Будучи в постоянном поиске мудрости, они высоко ценят знания — как для себя, так и в стремлении к идеалам.

Черта характера:

Я ... говорю ... медленно ... когда разговариваю ... с идиотами, ... то есть ... практически ... всегда.

Идеал:

Красота. Красота ведёт нас к тому, что истинно.

Привязанность:

Я должен защищать своих учеников.

Слабость:

Я говорю, не обдумывая слова, чем часто оскорбляю других.

Размер тела:

Средний

Рост:

150 см.

4.9 ft.

Вес:

67 кг.

147 lb.

Базовая
характеристика
заклинаний:

Интеллект

Сложность
спасброска:

12

Модификатор
броска атаки
заклинанием:

4

Заговоры:

[Починка \[Mending\]](#)

[Свет \[Light\]](#)

Атака заклинанием: D20 +4

1 Уровень:



☒ Сигнал тревоги [Alarm]

☒ Скольжение [Grease]

2 Уровень:

Нет заклинаний данного уровня

3 Уровень:

Нет заклинаний данного уровня

4 Уровень:

Нет заклинаний данного уровня

© Charbox.org 2023-2026