

# Тефф

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Чародей КЛАСС	Солдат ПРЕДЫСТОРИЯ	Маким ИМЯ ИГРОКА
Человек РАСА	Нейтральный добрый МИРОВОЗЗРЕНИЕ	1 ОПЫТ УРОВЕНЬ

СИЛА <b>+0</b> 10	ВДОХНОВЕНИЕ <b>+2</b>
ЛОВКОСТЬ <b>+1</b> 13	БОНУС ВЛАДЕНИЯ <b>+2</b>
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ <b>+2</b> 14	<b>СПАСБРОСКИ</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> +0 Сила</li> <li><input type="radio"/> +1 Ловкость</li> <li><input checked="" type="radio"/> +4 Телосложение</li> <li><input type="radio"/> +2 Интеллект</li> <li><input type="radio"/> +1 Мудрость</li> <li><input checked="" type="radio"/> +4 Харизма</li> </ul>
ИНТЕЛЛЕКТ <b>+2</b> 14	<b>НАВЫКИ</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> +1 Акробатика (Лов)</li> <li><input checked="" type="radio"/> +4 Анализ (Инт)</li> <li><input checked="" type="radio"/> +2 Атлетика (Сил)</li> <li><input type="radio"/> +1 Восприятие (Муд)</li> <li><input type="radio"/> +1 Выживание (Муд)</li> <li><input type="radio"/> +2 Выступление (Хар)</li> <li><input checked="" type="radio"/> +4 Запугивание (Хар)</li> <li><input type="radio"/> +2 История (Инт)</li> <li><input type="radio"/> +1 Ловкость рук (Лов)</li> <li><input type="radio"/> +2 Магия (Инт)</li> <li><input type="radio"/> +1 Медицина (Муд)</li> <li><input type="radio"/> +2 Обман (Хар)</li> <li><input type="radio"/> +2 Природа (Инт)</li> <li><input checked="" type="radio"/> +3 Проницательность (Муд)</li> <li><input type="radio"/> +2 Религия (Инт)</li> <li><input type="radio"/> +1 Скрытность (Лов)</li> <li><input type="radio"/> +2 Убеждение (Хар)</li> <li><input checked="" type="radio"/> +3 Уход за животными (Муд)</li> </ul>
МУДРОСТЬ <b>+1</b> 12	
ХАРИЗМА <b>+2</b> 15	

11 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

**Знание языков:** Общий, Один язык на ваш выбор, Первичный

**Сопротивление к:** Нет, Урону звуком, Урону электричеством

**Доспехи:** Нет

**Оружие:** Боевые посохи, Дротики, Кинжалы, Лёгкие арбалеты, Пращи

**Инструменты от класса:** Нет

**Инструменты от предыстории:** Один игровой набор на выбор, Транспорт (сухопутный)

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

КЗ <b>12</b>	+1 ИНИЦИАТИВА	30 СКОРОСТЬ									
Максимум хитов 8											
8 ТЕКУЩИЕ ХИТЫ											
<b>ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ</b>											
Всего 1	d6 КОСТЬ ХИТОВ	Успехи Провалы СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>НАЗВАНИЕ</th> <th>БОНУС АТАКИ</th> <th>УРОН / ВИД</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Булава</td> <td></td> <td>1к6 дробящий</td> </tr> <tr> <td>Кинжал</td> <td></td> <td>1к4 колющий</td> </tr> </tbody> </table> <p>Единицы чародейства: 1</p>			НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН / ВИД	Булава		1к6 дробящий	Кинжал		1к4 колющий
НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН / ВИД									
Булава		1к6 дробящий									
Кинжал		1к4 колющий									
<b>АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ</b>											

ММ	СМ	ЗМ <b>10</b>	ЭМ	ПМ
Кинжал				
Булава				
Набор исследователя подземелий				
Магическая фокусировка				
Знак отличия				
Трофей с убитого врага (кинжал, сломанный клинок или кусок знамени)				
Набор игровых костей или колода карт				
Комплект обычной одежды				
Поясной кошелек с 10 зм				
<b>СНАРЯЖЕНИЕ</b>				

Меня терзают воспоминания о войне. Не могу забыть то насилие, что мне довелось увидеть.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Нация. Мой город, нация и народ — вот что самое главное.

ИДЕАЛЫ

Я сражаюсь за тех, кто не может это сделать сам.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Одно чудовище, с которым мы когда-то сразились, до сих пор заставляет меня дрожать от страха.

СЛАБОСТИ

**Использование заклинаний:** (Полный текст в разделе 'Заметки')

**Происхождение чародея:** (Полный текст в разделе 'Заметки')

**Уста ветра:** (Полный текст в разделе 'Заметки')

**Бурная магия:** (Полный текст в разделе 'Заметки')

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

# Тефф

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

25

ВОЗРАСТ

196

РОСТ

62

ВЕС



Я бывший военный офицер из магического батальона, но меня отправили в отставку тупые штабные бюрократы, меня интересуют только то как заработать побольше денег .

## ПРЕДЫСТОРИЯ

### Боевое «Шестое чувство» (Эхо полигона)

Годы муштры с 6 утра не прошли даром. Ты чувствуешь колебания маны в воздухе еще до того, как враг произнес заклинание.

- Как это работает:** Ты не просто видишь магию, ты ощущаешь её кожей. Когда враг только начинает концентрировать энергию, ты уже знаешь траекторию удара и начинаешь смещаться.

### Убийца магов: Требование: Нет

Описание: Вы разработали техники для борьбы с заклинателями.

Эффекты черты:

- Если существо в пределах 5 футов использует заклинание, вы можете реакцией атаковать его. Причиняя урон существу, концентрирующемуся на заклинании, оно совершает спасбросок с помехой. Вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний существ в пределах 5 футов.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

## ПОЛНАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ

Типаж: Офицер

Ужасы войны вкупе с жёсткой дисциплиной воинской службы оставляют следы на всех солдатах, формируя их идеалы, создавая привязанности, а также оставляя на них шрамы, как физические, так и ментальные.

## ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

## СОКРОВИЩА

# Тефф

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

## Умения от класса:

**Использование заклинаний:** Определённое событие в вашем прошлом или в жизни ваших родителей или предков оставило на вас неизгладимый отпечаток, связав вас с магией. Ваши заклинания питает некий источник магии, какого бы происхождения он не был.

**Происхождение чародея:** Ваша врождённая магия произошла из магии драконов, примешавшейся к вашей крови, или унаследованной вами. Чаще всего, чародей с таким источником силы могут проследить свою родословную до могучих чародеев древности, заключавших сделки с драконами или даже объявлявших себя потомками драконов. Некоторые из таких наследственных ветвей хорошо известны, но большинство из них скрыты. Или чародей может являться родоначальником такой ветви, получив силу в результате договора или других сверхъестественных обстоятельств.

## ЗАМЕТКИ

## Умения от класса:

**Драконий предок:** Вид вашего дракона предка: Бронзовый дракон. Связанный с ним вид урона (Электричество) используется в ваших умениях. Вы можете говорить, читать и писать на Драконьем языке. Кроме того, когда вы взаимодействуете с драконами и совершаете проверку Харизмы, ваш бонус мастерства удваивается для этой проверки.

**Драконья устойчивость:** Магия, струящаяся через ваше тело, проявляет физические черты ваших предков драконов.

Максимум ваших хитов увеличивается на 1 на 1-м уровне и на 1 на каждом уровне, полученном в данном классе. Кроме того, некоторые участки вашей кожи покрыты тонкой драконьей чешуйей. Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 13 + модификатор Ловкости.

## ЗАМЕТКИ

## Умения от класса: Нет

# Чародей

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

## Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА  
ЗАКЛИНИЙ

12

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+4

БОНУС АТАКИ

0 ЗАГОВОРЫ

луч холода [ray of frost],  
свет [light],  
фокусы [prestidigitation]  
электрошок [shocking grasp]

3

6

ВСЕГО ЯЧЕЕК

1 2 ○ ○

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

7

волшебная стрела [magic missile]  
щит [shield].

4

8

2

5

9

Хватит читать этот текст, лучше впиши сюда какое-нибудь смешное слово:

Long Story Short (<https://longstoryshort.app/>)