

Иммераль Вествуд

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Чародей 3

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Благородный

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Полуэльф

РАСА

Нейтральный

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

1000

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

СИЛА

+0

10

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

+2

14

МУДРОСТЬ

-1

9

ХАРИЗМА

+3

17

- +0 Сила
- +3 Ловкость
- +4 Телосложение
- +2 Интеллект
- -1 Мудрость
- +5 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +3 Акробатика (Лов)
- +2 Анализ (Инт)
- +0 Атлетика (Сил)
- +1 Внимательность (Муд)
- -1 Выживание (Муд)
- +3 Выступление (Хар)
- +5 Запугивание (Хар)
- +4 История (Инт)
- +3 Ловкость рук (Лов)
- +2 Магия (Инт)
- -1 Медицина (Муд)
- +5 Обман (Хар)
- +2 Природа (Инт)
- -1 Проницательность (Муд)
- +2 Религия (Инт)
- +3 Скрытность (Лов)
- +5 Убеждение (Хар)
- -1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ
(ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

Доспехи: нет

Оружие: кинжалы, дротики, пращи,
боевые посохи, лёгкие арбалеты

Инструменты: карты

Языки: общий, эльфийский, драконий,
инфернальный

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

12

КД

+3

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 20

20

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 3

к6

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Спасброски

13

Кинжал

+5

1к4 к.

Электрошок

+5

1к8 э.

АТАКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кинжал (2), магический посох,
рюкзак, спальник, столовый
набор, трутница, факел (10),
рационы (10), бурдюк,
пеньковая верёвка (50 фт.),
лёгкий арбалет, болт (20),
комплект отличной одежды,
клановое кольцо

СНАРЯЖЕНИЕ

Я много трачу на то, чтобы
выглядеть потрясающе, и по
последнему слову моды

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я хочу, чтобы люди считали меня
героем

ИДЕАЛЫ

Мой клан скрывает древнюю тайну

ПРИВЯЗАННОСТИ

У меня есть страсть к разрушениям

СЛАБОСТИ

Тёмное зрение (60 футов)

Наследие фей: вы совершаете с
преимуществом спасброски от
очарования, и вас невозможно
магически усыпить.

Волна дикой магии

Поток хаоса

Удвоенное заклинание

Усиленное заклинание

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

Иммераль Вествуд

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ДИНИЦЫ ЧАРОДЕЙСТВА

Вы получаете 2 единицы чародейства, и их становится больше на более высоких уровнях. У вас не может быть этих единиц больше, чем указано в таблице для вашего уровня. Вы восстанавливаете все использованные единицы чародейства по окончании продолжительного отдыха.

СВОБОДНОЕ ЗАКЛИНАТЕЛЬСТВО

Вы можете использовать единицы чародейства, чтобы получить дополнительные ячейки заклинаний, и наоборот, пожертвовать ячейками, чтоб получить единицы. Другие способы использования единиц чародейства вы освоите на более высоких уровнях.

В свой ход вы можете бонусным действием превратить оставшиеся единицы чародейства в дополнительные ячейки заклинаний. Вы можете в свой ход бонусным действием преобразовать одну ячейку заклинаний в единицы чародейства, количество которых равно уровню ячейки.

ЗАМЕТКИ

ВОЛНА ДИКОЙ МАГИИ

Ваше колдовство может вызвать волны дикой магии. Сразу после накладывания вами заклинания как минимум 1 уровня Мастер может попросить вас бросить к20. Если выпадает «1», бросьте кость по таблице «Волна дикой магии» для создания случайного магического эффекта. Волна может возникать только один раз за ход. Если эффект волны является заклинанием, он слишком непредсказуем, чтобы его можно было модифицировать метамагией. Если заклинание-эффект в обычных обстоятельствах требует концентрацию, то в данном случае оно не требует концентрацию и длится свою максимальную длительность.

ПОТОК ХАОСА

Вы можете манипулировать силами случая и хаоса, чтобы получить преимущество для одного броска атаки, проверки характеристики или спасброска. Сделав это, вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем вы сможете использовать это умение ещё раз. В любой момент до того как вы восстановите это умение, сразу после использования вами заклинания чародея как минимум 1 уровня, Мастер может попросить вас бросить кость на эффект от Волны дикой магии. После этого вы восстанавливаете использование этого умения.

ЗАМЕТКИ

УДВОЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Если вы используете заклинание, нацеливаемое на текущем накладываемом уровне только на одно существо и не имеющее дальность «на себя», вы можете потратить количество единиц чародейства, равное уровню заклинания (1 для заговоров), чтобы нацелиться им на второе существо-цель в пределах дистанции этого заклинания.

УСИЛЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

При совершении броска урона от заклинания вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы перебросить несколько костей урона (количество равно вашему модификатору Харизмы, минимум одна). Вы должны использовать новое выпавшее значение.

Вы можете воспользоваться вариантом «усиленное заклинание» даже если вы уже использовали другой вариант метамагии для этого заклинания.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

Чародей

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

Электрошок
Формование воды
Лепка земли
Власть над огнём

3

6

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1 4

о о о о

Снаряд хаоса
Доспех мага

7

4

2 2

о о

Увеличение / уменьшение
Глухота / слепота

5

8

9