

Аробаз

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Волшебник призыва 3 Шарлатан

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Тифлинг

Хаотичный

1000

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

+2 БОНУС МАСТЕРСТВА

СИЛА

-2

6

ЛОВКОСТЬ

+2

14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

12

ИНТЕЛЛЕКТ

+4

18

МУДРОСТЬ

+2

14

ХАРИЗМА

+0

10

- -2 Сила
- +2 Ловкость
- +1 Телосложение
- +6 Интеллект
- +4 Мудрость
- +0 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +2 Акробатика (Лов)
- +6 Анализ (Инт)
- -2 Атлетика (Сил)
- +2 Внимательность (Муд)
- +2 Выживание (Муд)
- +0 Выступление (Хар)
- +0 Запугивание (Хар)
- +4 История (Инт)
- +4 Ловкость рук (Лов)
- +6 Магия (Инт)
- +2 Медицина (Муд)
- +0 Обман (Хар)
- +4 Природа (Инт)
- +4 Проницательность (Муд)
- +4 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- +0 Убеждение (Хар)
- +2 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ
(ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

Доспехи: нет

Оружие: кинжалы, дротики, пращи,

боевые посохи, лёгкие арбалеты

Инструменты: набор для грима, набор

для фальсификации

Языки: общий, infernal

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

12

КД

+2

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 17

17

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 3

к6

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Спасброски

14

Кинжал

+4

1к4 к.

Вол. стрела

-

3х(к4+1) с.п.

Брызги

-

1к12 я.

АТАКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кинжал, магический посох,

рюкзак, спальник, столовый

набор, трутница, факел (10),

рационы (10), бурдюк,

пеньковая верёвка (50 фт.),

книга заклинаний, комплект

отличной одежды, краплённые

карты, благовоения на 10 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

Не могу удержаться от риска, если
на кону стоит что-то стоящее

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я никогда не иду проторённой
дорожкой

ИДЕАЛЫ

Я перешёл дорожку не тому человеку

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я слишком жаден до золота

СЛАБОСТИ

Тёмное зрение (60 футов)

Сопротивление огню

Ритуальное колдовство

Магическое восстановление

Малый вызов

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

Аробаз

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум 1). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Накладывание заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

ЗАМЕТКИ

МАСТЕР СОЗИДАНИЯ

Золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания школы Вызова в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

МАЛЫЙ ВЫЗОВ

Вы можете действием создать неодушевлённый предмет в своей руке или на земле в свободном пространстве, которое вы можете видеть, и которое расположено в пределах 10 футов от вас. Этот предмет не должен превышать в длину 3 фута (90 сантиметров) и весить более 10 фунтов, и его форма должна быть как у немагического предмета, который вы уже видели. Видно, что предмет магический, и он излучает тусклый свет в пределах 5 футов.

Предмет исчезает через 1 час, когда вы используете это умение вновь, или когда он получает любой урон.

ЗАМЕТКИ

КНИГА

Если вы находите заклинание волшебника, вы можете добавить его в свою книгу заклинаний, если оно имеет такой уровень, заклинания которого вы можете подготавливать, и у вас имеется свободное время для его расшифровки и копирования.

За каждый уровень заклинания процесс занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет.

После того как вы потратили время и деньги, вы можете подготавливать это заклинание как и свои прочие заклинания.

Вы можете копировать заклинание из своей книги заклинаний в другую, например, если хотите сделать запасную копию. Это делается так же как и простое копирование заклинаний, но быстрее и проще, так как вы понимаете свои собственные обозначения и уже знаете, как творить это заклинание. Вам необходимо потратить только по 10 золотых монет и 1 часу для каждого уровня копируемого заклинания. Если вы потеряли свою книгу заклинаний, вы можете использовать ту же процедуру для записи заклинаний, которые у вас подготовлены, в новую книгу заклинаний. Для заполнения оставшейся части книги заклинаний потребует найти новые заклинания, чтобы вернуть всё как прежде.

ЗАМЕТКИ

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний. Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний.

ЗАМЕТКИ

[illegible]