

Петро Бьон

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Колдун джинна 3

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Прислужник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Человек

РАСА

Добрый

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

1000

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

- -1 Сила
- -1 Ловкость
- +3 Телосложение
- +1 Интеллект
- +3 Мудрость
- +5 Харизма

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

10

КД

-1

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 27

27

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 3

к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Спасброски

13

Кинжал

+1

1к4 к.

Заряд

+5

1к12 и.

АТАКИ

Ничто не может поколебать мой
ОПТИМИЗМ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Любой конфликт можно решить
разговором

ИДЕАЛЫ

Я обязан своей жизнью храму, в
котором вырос

ПРИВЯЗАННОСТИ

Очень уж люблю вино

СЛАБОСТИ

Воодушевляющий лидер

Сосуд гения (бутылка)

Передышка на дне бутылки

Гнев гения

Договор гримуара

Книга древних секретов

Дьявольский взгляд

11

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ
(ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

Доспехи: лёгкие

Оружие: простое

Инструменты: нет

Языки: общий, гномий, небесный

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Священный символ,
молитвенник, 5 палочек
благовоний, ряса, комплект
обычной одежды, мешочек с
компонентами, рюкзак, книга,
чернила, писчее перо,
пергамент (10), сумка,
небольшой нож, кожаный
доспех, кинжал, серп, дубинка, праща,
бутылка гения

СНАРЯЖЕНИЕ

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

Петро Бьон

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВООДУШЕВЛЯЮЩИЙ ЛИДЕР

Вы можете потратить 10 минут на воодушевление спутников, укрепляя их решимость. Если вы делаете это, выберите до шести дружественных существ (можете включить себя) в пределах 30 футов от себя, которые могут видеть или слышать вас, и которые могут вас понять. Все эти существа получают временные хиты в количестве, равном вашему уровню + ваш модификатор Харизмы. Существа больше не могут получать временные хиты от этой черты, пока не окончат короткий или продолжительный отдых.

СОСУД ГЕНИЯ

Ваш покровитель дарует вам магический сосуд, содержащий частичку силы гения. Это сосуд Крошечного размера, который также является магической фокусировкой для заклинаний колдуна. Класс доспеха сосуда гения равен Сл спасброска ваших заклинаний. Его хиты равны вашему уровню колдуна + вашему бонусу мастерства. Сосуд также имеет иммунитет к урону психической энергией и ядом. Если сосуд будет уничтожен или вы потеряете его, вы можете провести часовую церемонию, чтобы получить замену от покровителя. Эта церемония может быть проведена как часть короткого или продолжительного отдыха. По её окончании предыдущий сосуд уничтожается, если он до сих пор существует. Этот сосуд исчезает в языках стихийной силы, когда вы умираете.

ГНЕВ ГЕНИЯ

Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете броском атаки, вы можете нанести дополнительный урон холодом по цели, равный вашему бонусу мастерства.

ЗАМЕТКИ

ДОГОВОР ГРИМУАРА

Ваш покровитель дарует вам гримуар, который называется «Книга теней». Выберите 3 заговора из списков любых классов. Пока книга с вами, вы можете применять эти заговоры неограниченно. Они не учитываются при подсчёте максимального числа заговоров, которые вы можете знать, и считаются для вас заклинаниями колдуна.

Если вы теряете книгу, вам нужно провести ритуал длительностью в 1 час, чтобы получить новую от своего покровителя. Вы можете провести этот ритуал во время короткого или продолжительного отдыха. Предыдущая книга при этом уничтожается. Книга обращается в прах при вашей смерти.

КНИГА ДРЕВНИХ СЕКРЕТОВ

Во время приключений вы можете добавлять другие ритуальные заклинания в свою Книгу Теней. Когда вы найдёте такое заклинание, вы можете добавить его в книгу, если уровень заклинания не превышает половину вашего уровня колдуна (округляя в большую сторону) и если вы можете потратить время на переписывание заклинания. За каждый уровень заклинания время переписывания занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет, которые должны быть потрачены на редкие чернила, необходимые для записи.

ДЬЯВОЛЬСКИЙ ВЗГЛЯД

Вы можете нормально видеть в темноте, как магической, так и немагической, на расстоянии 120 футов.

ЗАМЕТКИ

ПЕРЕДЫШКА НА ДНЕ БУТЫЛКИ

Действием вы можете магически исчезнуть и войти в сосуд, который остаётся на том месте, где вы его держали. Внутренности сосуда — это межпространственное измерение в форме цилиндра с радиусом в 20 футов, 20 футов высотой, напоминающее ваш сосуд. Интерьер обставлен удобными подушками и низкими столами, и в нём поддерживается комфортная температура. Пока вы находитесь внутри, вы можете слышать все, что происходит вокруг сосуда, как если бы вы были на его месте. Вы можете оставаться в сосуде количество часов, равное удвоенному значению вашего бонуса мастерства. Вы покидаете сосуд раньше этого времени, если используете бонусное действие, умираете или если сосуд уничтожается. Если вы покидаете сосуд, вы оказываетесь в незанятом пространстве максимально близко к сосуду. Любые предметы, принесённые внутрь сосуда, остаются в нём до тех пор, пока они не будут вынесены оттуда или сосуд не будет уничтожен, при этом любой объект, находящийся внутри сосуда, появляется невредимым в незанятом пространстве максимально близко к сосуду. Войдя в сосуд, вы не сможете войти в него повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

Колдун

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

Волшебная рука
Мистический заряд

Чудотворство
Починка
Указание

3

6

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1 0

- ☐ Обнаружение магии (ритуал)
- ☐ Церемония (ритуал)
- ☐ Доспех Агатиса
- ☐ Острые листья
- ☐ Обнаружение добра и зла
- ☐ Туманное облако

4

7

2 2

- ☐ Невидимость
- ☐ Внушение
- ☐ Воображаемая сила
- ☐ Размытый образ

5

8

9