Волшебник Отшельник КЛАСС И УРОВЕНЬ ПРЕЛЫСТОРИЯ ИМЯ ИГРОКА XΗ Дварф (х) ИМЯ ПЕРСОНАЖА PACA мировоззрение ОПЫТ Я использую любые средства для достижения вдохновение своих целей. 25 12 +2 сила **ИНИЦИАТИВ** СКОРОСТЬ -1 +2 БОНУС ВЛАДЕНИЯ **ΥΕΡΤЫ ΧΑΡΑΚΤΕΡΑ** Максимум хитов 8 -1 Сила Иногда серебро ценнее золота. 0 0 +2 Ловкость ловкость +3 Телосложение 0 +2 ИДЕАЛЫ ТЕКУЩИЕ ХИТЫ +4 Интеллект +3 Мудрость Меня вдохновляет то, чем занимался мастер, 14 и я собираюсь закончить его дело во что бы 0 -1 Харизма то ни стало. **ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ** СПАСБРОСКИ привязанности ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ +3 0 +2 Акробатика (Лов) Вещи носят для меня большую ценность, чем 1ĸ6 Успехи ( Всего 16 жизни других существ. +4 Анализ (Инт) Провалы ( 1ĸ6 0 -1 Атлетика (Сил) ИНТЕЛЛЕКТ кость хитов СЛАБОСТИ СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ +1 0 Восприятие (Муд) +2 0 +1 Выживание (Муд) НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ 0 -1 УРОН/ВИД Выступление (Хар) Магическое восстановление. Вы научились 15 Кинжал +4 1к4 + 2 колющий восстанавливать часть магической энергии, -1 Ю Запугивание (Хар) изучая свою книгу заклинаний. Один раз в 0 +2 История (Инт) мудрость день, когда вы завершаете короткий отдых, вы 0 +2 Ловкость рук (Лов) можете выбрать израсходованные ячейки +1 +4 Магия (Инт) заклинаний для восстановления. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, +3 Медицина (Муд) 13 равный половине вашего уровня волшебника -1 0 Обман (Хар) (округленного вверх), и ни одна из ячеек не Ю +2 Природа (Инт) может быть 6-го уровня или выше. ХАРИЗМА 0 +1 Проницательность (Муд) Знание камня. Если вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с **+4** Религия (Инт) происхождением работы по камню, вы 0 +2 Скрытность (Лов) 8 считаетесь владеющим навыком История, и 0 -1 Убеждение (Хар) добавляете к проверке удвоенный бонус О +1 Уход за животными (Муд) мастерства вместо обычного. АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ Дварфская выдержка. Максимальное НАВЫКИ значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым 11 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ) Кинжал, мешочек с компонентами, MM новым уровнем. книга заклинаний, набор

CM путешественника: рюкзак, спальник, Доспехи: нет. столовый набор, трутница, 10 Оружие: Кинжалы, дротики, пращи, боевые зм факелов, рационы на 10 дней, посохи, лёгкие арбалеты, боевой и ручной бурдюк и 50-футовая пеньковая топор, лёгкий и боевой молот. эм верёвка. Контейнер для свитков, Инструменты: набор травника, инструменты битком набитый вашими молитвами кузнеца пм и изысканиями, тёплое одеяло, Языки: общий, дварфский, драконий. обычная одежда, набор травника, 5 зм. Дварфская устойчивость. Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда и получаете сопротивление к урону ядом. прочие владения и языки СНАРЯЖЕНИЕ

Темное зрение. 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. Ритуальное колдовство. Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами. УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

ВОЗРАСТ РОСТ ВЕС

ГЛАЗА КОЖА ВОЛОСЫ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Вас было трое: мастер, подмастерье и ученик.
Рагхорад Седобородый, Оррак и вы. Добровольно
удалившись на многие лиги ото всех известных
поселений, вы обжили давно разрушенную башню,
надёжно укрытую в кряжистых холмах. Здесь не было
настырных взглядов, способных разрушить планы
Рагхорада, который с каждым днём подбирался всё
ближе к прорыву.

Камень преобразования был почти закончен, и вы уже предвкушали тот триумфальный момент, когда мастер получит полный контроль над собственной судьбой и сможет творить непостижимые чудеса. Рагхорад часто любил рассуждать, как мановением руки будет превращать скалы в золото, возвращать умерших к жизни и сможет просто изъявив свою волю очищать от чумы целые поселения. Вы видели, на что он был способен уже тогда, и верили, что это не предел.

Приведя башню в порядок, мастер заперся на её верхнем ярусе и лишь изредка выходил, чтобы полистать какую-нибудь книгу или проведать василиска. Тот вылупился всего месяц назад, и Оррак позаботился о том, чтобы чудовище отводило взгляд в присутствии своих хозяев и ненароком не превратило их в камень. Вам же было запрещено спускаться в подземелье, так как Оррак не посчитал нужным приучить василиска к вашему запаху. Он всегда недолюбливал вас и пытался так или иначе задеть, а вам не оставалось ничего, кроме как терпеть, чтобы не потерять привилегию помощи одному из величайших волшебников среди живущих.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Вернуть Камень преобразования. День, когда Рагхорад преуспел, ничем не отличался от остальных. Вы были заняты переписыванием дряхлой рукописи, когда мастер внезапно позвал Оррака и приказал тому вести василиска на верхний ярус. Похоже, наступил последний этап создания Камня. Вы закрыли глаза и услышали, как мимо вас промчался грузный дварф и его ещё более грузное ручное чудовище, уже разросшееся до величины здорового валуна.

Начались минуты невыносимого ожидания. За закрытой дверью вы слышали суетливое бормотание и тяжёлое топтание василиска. Затем все звуки затихли. «Да!» — Внезапно раздался радостный возглас Рагхорада. Он кричал, смеялся и сыпал ругательствами. Это продолжалось около минуты, когда вдруг снова наступила тишина. На этот раз ваше любопытство перевесило осторожность, и вы медленно отворили дверь, готовясь в любой момент отвести взгляд, чтобы не встретиться им с монстром.

В дальнем конце комнаты замер мастер, будто бы демонстрируя что-то невидимое, зажатое двумя пальцами. Его немигающий взгляд был направлен в сторону Оррака, стоявшего неподалёку и разглядывающего нечто в своей ладони. В этот момент дверные петли скрипнули, и дварф резко обернулся. Он выкрикнул какую-то фразу, и в следующее мгновение на вас уже неслось огромное ящерообразное существо, покрытое шипами. Вы зажмурились и приняли удар, который повалил вас на пол. Острые клыки впились в ваше плечо, и невероятная сила подняла вас в воздух и метнула в полку с разными склянками. Вы чувствовали, что собственная кровь разъедает вас изнутри. Сознание начало путаться и, наконец, вовсе покинуло вас.

Вы очнулись от дождя, бившего прямо в ваше лицо через открытое окно. Похоже, яд всё же не прикончил вас. Вы осторожно встали и оглядели пустую комнату. Ни Рагхорада, ни Оррака здесь не было, и это значило, что вам придётся отыскать их.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

| СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ   |
|--|
|  |
| Откровение. Тихое уединение в долгом отшельничестве дало вам доступ к великому               |
| откровению. Точная природа этого откровения зависит от характера вашего уединения. Это может |
|  |
| быть истина о вселенной, божествах, влиятельных созданиях на внешних планах, или силах       |
| природы. Это может быть место, которое никто и никогда не видел. Вы могли обнаружить что-то, |
| что давно было забыто, или найти реликвию прошлого, способную переписать историю. Это может  |
|  |
| быть информация, которая может причинить вред тем, кто изгнал вас, и тем самым ставшая       |
| причиной возвращения в общество. Придумайте вместе с Мастером детали вашего откровения и     |
| его влияние на кампанию.   |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| СОКРОВИЩА  |

| 2445            |         |
|-----------------|---------|
| ЗАМЕТКИ         |         |
|                 |         |
|                 |         |
|                 |         |
|                 |         |
|                 |         |
|                 |         |
|                 |         |
|                 |         |
|                 |         |
|                 |         |
|                 |         |
|                 |         |
|                 | ЗАМЕТКИ |
| SAMETKN         | ЗАМЕТКИ |
| ЗАМЕТКИ         | ЗАМЕТКИ |
| SAMETKИ         | ЗАМЕТКИ |
| ЗАМЕТКИ         | SAMETKI |
| ЗАМЕТКИ         | ЗАМЕТКИ |
| SAMETKU SAMETKU | SAMETKI |

имя персонажа

## Волшебник

Интеллект

12

+4

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

| 0) заговоры                           | 3)       | 6)  |
|---------------------------------------|----------|-----|
| Огненный снаряд [Fire bolt]           | 0        | 0   |
| Свет [Light]                          | 0        | 0   |
| Формование воды [Shape water]         | 0        | 0   |
|                                       | 0        | 0   |
|                                       | 0        | 0   |
|                                       | 0        | 0   |
|                                       | 0        | 0   |
|                                       | 0        | 0   |
|                                       | 0        | 0   |
|                                       | 0        | 0   |
|                                       | 0        | 0   |
|                                       | 0        | 0   |
| ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК           | 0        |     |
| 1) 2)00                               | 0        | 7)  |
|                                       | 0        |     |
| 👸 Волшебная стрела [Magic missile]    | 0        | 0   |
| O Катапульта [Catapult]               | 0        | 0   |
| O Падение пёрышком [Feather fall]     | 0        | 0   |
| о Поглощение стихий [Absorb elements] |          | 0   |
| O Скороход [Longstrider]              | 4)       | 0   |
| ○ Щит [Shield]                        | 4)       | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        |     |
| 0                                     | 0        | 8)  |
| 0                                     | 0        | 8)  |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
|                                       | 0        | 0   |
| 2)                                    | 0        | 0   |
|                                       | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | <u> </u> | 0   |
| 0                                     |          | 0   |
| 0                                     | [5]      | 0   |
| 0                                     |          |     |
| 0                                     | 0        | (9) |
| 0                                     | 0        |     |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
| 0                                     | 0        | 0   |
|                                       |          |     |