

Чародейка (аберрант.) Благородная

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Драконорожд. (М)

ХД

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

СИЛА
+0
10

ЛОВКОСТЬ
+2
14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2
14

ИНТЕЛЛЕКТ
+1
12

МУДРОСТЬ
-1
8

ХАРИЗМА
+3
16

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ
+2

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

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

12 КЗ

+2 ИНИЦИАТИВА

30 футов СКОРОСТЬ

Максимум хитов 8

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к6 КОСТЬ ХИТОВ

Успехи Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Кинжал*	+4	1к4 + 2 колющий
Лёгкий арбалет**	+4	1к8 + 2 колющий

* Бонусным действием вы можете совершить атаку вторым кинжалом, если удерживаете его во второй руке, не добавляя свой модификатор Ловкости к урону этой атаки.

** Может стрелять на 80 футов или на 320, но с помехой к атаке.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

В разговоре я не только слушаю, но и наблюдаю за собеседником. Телу всегда тоже есть что сказать.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Насилие — последний инструмент при решении проблем.

ИДЕАЛЫ

Я всё ещё с печалью вспоминаю свою родину, куда не могу вернуться.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Иногда сама того не замечая, я рассказываю незнакомцам слишком много о себе.

СЛАБОСТИ

Оружие дыхания. Вы можете действием выдохнуть разрушительную кислотную энергию. Когда вы используете оружие дыхания, все существа, находящиеся на линии 5 на 30 фт должны совершить спасбросок Ловкости. Сложность этого спасброска равна 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш бонус владения. Существа получают 2кб урона кислотой в случае проваленного спасброска, или половину этого урона, если спасбросок был успешен. Урон повышается до 3кб на 6 уровне, до 4кб на 11, и до 5кб на 16 уровне.

После использования оружия дыхания вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий либо продолжительный отдых.

Телепатическая речь. Вы можете установить телепатическую связь между своим разумом и разумом другого существа. Бонусным действием выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Вы и выбранное существо можете говорить телепатически друг с другом, пока находитесь в пределах количества миль друг от друга, равному вашему модификатору Харизмы (минимум 1 миль). Чтобы вы могли понимать друг друга, каждый из вас должен мысленно говорить на языке, знакомом другому.

Телепатическая связь длится в течение количества минут, равному вашему уровню чародея. Она заканчивается раньше, если вы становитесь недееспособны или умираете, или если вы используете это умение, чтобы сформировать связь с другим существом.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

9 **ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)**

Доспехи: нет.

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

Инструменты: кости.

Языки: общий, драконий, глубинная речь.

Спротивление урону. Благодаря вашему наследию драконов вы получаете сопротивление к урону кислотой.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ 20 арбалетных болтов, 2 кинжала, мешочек с компонентами, набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней,

СМ бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Комплект отличной одежды, кольцо-печатка, свиток с генеалогическим деревом, кошелек с 25 зм.

ЗМ

ЭМ

ПМ

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

Родные земли давно остались позади, и дорога назад для вас закрыта. Впрочем, вы смирились. Не сразу, конечно, но путешествие в несколько месяцев дало достаточно времени, чтобы всё хорошо обдумать. Теперь у вас новое имя, новая жизнь и, если повезёт, — новый дом.

Когда стало заметно холоднее, вы поняли, что находитесь уже близко. Тот самый край, о котором вы читали в книгах, оказался таким же неприветливым, как его описывали древние авторы. Дорога медленно петляла между холмов, а ваш проводник — один из местных — молча управлял повозкой. Вы наняли его не столько, чтобы не заблудиться, сколько для разговора. «Страна — это в первую очередь её жители», — говорил ваш отец. К сожалению, в этот раз не повезло, и ваш компаньон никак не шёл на контакт. Что ж, иногда молчание красноречивее любых слов.

Когда из-за горизонта вдруг начали выглядывать крыши домов, вы с облегчением выдохнули. Поселение было небольшим, но там наверняка найдутся более сговорчивые люди. Как минимум, в таверне. Впрочем, вам было не суждено это проверить. Небо вдруг осветилось яркой вспышкой, и вы машинально подняли глаза. В вашу сторону летел огромный метеор, пылающий, то красным, то зелёным пламенем. Свечение был настолько ярким, что вам пришлось заслонить лицо обеими руками. Через мгновение горящая глыба упала аккурат между вашей повозкой и поселением. Взрывной волной вас скинуло на землю, и свет померк.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Привилегированность. Благодаря знатному происхождению, другие хорошо к вам относятся. Вас принимают в высшем обществе, и считается, что у вас есть право посещать любые места. Обыватели изо всех сил стараются сделать вам приятно и избежать вашего гнева, а другие высокородные считают вас своей ровней. Если нужно, вы можете получить аудиенцию местного дворянина.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

Разобраться в природе ваших способностей.

Придя в себя, вы почувствовали необычно сильный холод. Оглядевшись, вы с удивлением обнаружили, что вокруг всё осталось неизменным. Это не было похоже на то, как описывалось в книгах падение метеоритов. Даже повозка стояла нетронутой, чего нельзя было сказать о коне и извозчике. Оба представляли собой ужасающее зрелище: их буквально вывернуло наизнанку.

Животное, похоже, погибло сразу, а вот человек будто не сдавался и пытался ухватиться за свою жизнь. Вы видели, как судорожно колотится его сердце, как надуваются и сдуваются лёгкие и нелепо двигаются конечности, покрытые сетью вен. Но самое страшное — вы слышали его голос, звучащий прямо у вас в голове. Полный боли и отчаяния, он без остановки повторял имя одного из местных богов. Не в силах больше видеть эту картину и, что хуже, слышать этот шепот, вы достали арбалет и прикончили бедолагу.

Пока вы шли до поселения, голос не оставлял вас. Теперь он был обычным воспоминанием, но от этого было не проще. Как вы смогли услышать чужие мысли? И почему ваши внутренние органы остались там, где им и место?

Зайдя в деревушку, вы подтвердили свои жуткие опасения. Повсюду валялись тела: одни жители точно так же неуклюже барахтались в пыли и грязи, другие уже испустили дух. Боясь услышать и их мысли, вы не стали идти дальше и спешно покинули это проклятое место. И чем дальше вы уходили, тем яснее понимали, что метеорит подарил вам не только кошмары.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Чародейка

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

- Брызги кислоты [Acid splash]
- Волшебная рука [Mage hand]
- Малая иллюзия [Minor illusion]
- Свет [Light]

3

6

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1

2

○○

- Диссонирующий шёпот [Dissonant whisper] (пси)
- Расщепление разума [Mind sliver] (пси)
- Руки Хадара [Arms of Hadar] (пси)
- Поглощение стихий [Absorb elements]
- Щит [Shield]

4

7

2

5

8

9