

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Колдун

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Благородный

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Драконорожд. (Л)

РАСА

НД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

СИЛА

+3

16

ЛОВКОСТЬ

+1

12

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

МУДРОСТЬ

-1

8

ХАРИЗМА

+3

16

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

СПАСБРОСКИ

- +1 Акробатика (Лов)
- +1 Анализ (Инт)
- +3 Атлетика (Сил)
- 1 Восприятие (Муд)
- 1 Выживание (Муд)
- +3 Выступление (Хар)
- +5 Запугивание (Хар)
- +1 История (Инт)

- +1 Ловкость рук (Лов)
- 1 Магия (Инт)
- 1 Медицина (Муд)
- +3 Обман (Хар)
- 1 Природа (Инт)
- 1 Проницательность (Муд)
- 1 Религия (Инт)
- +1 Скрытность (Лов)
- +5 Убеждение (Хар)
- 1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

12

КЗ

+1

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 10

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Копьё* +5 1к6 (1к8) + 3 колющ.

Лёгкий арбалет** +3 1к8 + 1 колющий

* При совершении рукопашной атаки двумя руками копьё наносит 1к8 урона. Можно метнуть на 20 футов или на 60, но с помехой к атаке.

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

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я не могу сидеть сложа руки, мне всегда требуется какое-нибудь занятие.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Зло претит моей натуре, и я опасюсь, что мой новый покровитель может толкать меня на ужасные поступки.

ИДЕАЛЫ

Мне дорог мой клан, но, к сожалению, я не могу вернуться в него.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Мне неуютно находиться в подземельях, и чем глубже я спускаюсь, тем сильнее становится моя тревога.

СЛАБОСТИ

Оружие дыхания. Вы можете действием выдохнуть разрушительную огненную 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 мастерства. Существа получают 2к6 урона огнём в случае проваленного спасброска, или половину этого урона, если спасбросок был успешен. Урон повышается до 3к6 на 6 уровне, до 4к6 на 11, и до 5к6 на 16 уровне. После использования оружия дыхания вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий либо продолжительный отдых.

Благословение темнейшего. Когда вы опускаете хиты враждебного существа до 0, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы + ваш уровень колдуна (минимум 1).

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

9

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие доспехи.

Оружие: простое оружие.

Инструменты: игральные карты.

Языки: общий, драконий, inferнальный.

Сопrotивление урону. Благодаря вашему наследию драконов вы получаете сопротивление к урону огнём.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кожаный доспех, 20 арбалетных болтов, два кинжала, мешочек с компонентами. Набор исследователя подземелий: рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутницу, рационы на 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка. Комплект отличной одежды, кольцо-печатка, баннер вашего клана, кошелек с 25 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Наездники на вивернах напали неожиданно. Сначала они разделались с тягловыми лошадьми, чтобы караван прекратил движение и встал намертво посреди безлюдной степи, и затем переключились на охрану, поливавшую врага стрелами. Тактика была простой: поднять жертву повыше в воздух, а потом ослабить хватку и дать каменистой земле сделать остальное.

Вы находились там, где и положено быть личной стражнице — возле караванбаши, раздающей указания остальным воинам. Впрочем, бой был проигран, не успев начаться. Атаковать своим копьем вам удалось лишь единожды, после чего цепкие когтистые лапы подхватили и вас. Падение нельзя было назвать мягким, и резкая боль сменилась забвением.

Спустя некоторое время вы пришли в себя и тут же об этом пожалели. Казалось, каждая кость в теле сломана, но это было не худшей новостью. Вы очутились в некой темнице, руки и ноги были скованы цепями (явно лишняя предосторожность), а в ушах стояли чужие непрекращающиеся крики, вызванные болью и ужасом. Нужно было бежать как можно скорее, но этого не случилось. Следующие несколько месяцев вы провели во власти некроманта, который использовал вас и других караванчиков для своих тёмных ритуалов.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Уничтожить некроманта. Помощь пришла неожиданно. Во время очередных пыток вы услышали голос в своей голове. Он предлагал вам заманчивую сделку — стать инструментом, карающим его врагов, а взамен получить силу и свободу.

В тот момент вы, конечно, не сильно задумывались об относительности этой свободы. Да и какой выбор у вас был? Решение было принято быстро, и в следующий момент три кобольда, истязавшие вас, уже лежали на полу, обугленные до кости. Дальнейший путь из подземелья не отложился у вас в памяти, всё что вы запомнили: сильный жар и вопли боли всех, кто оказался между вами и выходом.

С того момента прошёл месяц, и вы успели убраться довольно далеко и залечить раны. Но обещание, данное неизвестной сущности, было не из таких, которые можно легко проигнорировать. Отныне вы должны приобрести мощь, которая только вам доступна, чтобы вернуться и забрать жизнь некроманта во славу вашего нового повелителя.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Клан. Какое-то время назад вам пришлось покинуть свой клан, где вам теперь не рады. Чтобы считать его членами союзниками, придётся каким-то образом вернуть их расположение. Верными соратниками остались лишь трое ваших сквайров. Информацию о них вы найдёте ниже.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Сквайры. На вас работает трое сквайров, преданных вашей семье. Это обыватели, выполняющие за вас простую работу, но они не будут за вас сражаться, не пойдут за вами в опасные места (такие как подземелья), и они покинут вас, если их будут подвергать опасности или с ними будут плохо обращаться. После плена вы не знаете их точного местоположения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Колдун

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0) ЗАГОВОРЫ

Мистический заряд [Eldritch Blast]
Ядовитые брызги [Poison Spray]

3)

6)

УРОВЕНЬ
ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК
1) 1

Огненные ладони [Burning Hands]
Сглаз [Hex]

4)

7)

2)

5)

8)

9)