

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Волшебница

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Отшельница

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Дварфийка (x)

РАСА

ХН

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+2

14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ИНТЕЛЛЕКТ

+2

15

МУДРОСТЬ

+1

13

ХАРИЗМА

-1

8

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- 1 Сила
- +2 Ловкость
- +3 Телосложение
- +4 Интеллект
- +3 Мудрость
- 1 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +2 Акробатика (Лов)
- +4 Анализ (Инт)
- 1 Атлетика (Сил)
- +1 Восприятие (Муд)
- +1 Выживание (Муд)
- 1 Выступление (Хар)
- 1 Запугивание (Хар)
- +2 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- +4 Магия (Инт)
- +3 Медицина (Муд)
- 1 Обман (Хар)
- +2 Природа (Инт)
- +1 Проницательность (Муд)
- +4 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- 1 Убеждение (Хар)
- +1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

12

КЗ

+2

ИНИЦИАТИВА

25

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 10

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1к6

1к6

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Кинжал +4 1к4 + 2 колющий

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я использую любые средства для достижения своих целей.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Иногда серебро ценнее золота.

ИДЕАЛЫ

Меня вдохновляет то, чем занимался мастер, и я собираюсь закончить его дело во что бы то ни стало.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Вещи носят для меня большую ценность, чем жизни других существ.

СЛАБОСТИ

**Магическое восстановление.** Вы научились восстанавливать часть магической энергии, изучая свою книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы завершаете короткий отдых, вы можете выбрать израсходованные ячейки заклинаний для восстановления. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, равный половине вашего уровня волшебника (округленного вверх), и ни одна из ячеек не может быть 6-го уровня или выше.

**Знание камня.** Если вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с происхождением работы по камню, вы считаетесь владеющим навыком История, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

**Дварфская выдержка.** Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем.

**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

11

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

**Доспехи:** нет.

**Оружие:** Кинжалы, дротики, пращи, боевые посохи, лёгкие арбалеты, боевой и ручной топор, лёгкий и боевой молот.

**Инструменты:** набор травника, инструменты кузнеца.

**Языки:** общий, дварфский, драконий.

**Дварфская устойчивость.** Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда и получаете сопротивление к урону ядом.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кинжал, мешочек с компонентами, книга заклинаний, набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Контейнер для свитков, битком набитый вашими молитвами и изысканиями, тёплое одеяло, обычная одежда, набор травника, 5 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

Вас было трое: мастер, подмастерье и ученица. 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 недолго любил 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 открыли 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**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

0

ЗАГОВОРЫ

- Огненный снаряд [Fire bolt]
- Свет [Light]
- Формование воды [Shape water]

3

6

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1

2

○○

- Волшебная стрела [Magic missile]
- Катапульта [Catapult]
- Падение пёрышком [Feather fall]
- Поглощение стихий [Absorb elements]
- Скороход [Longstrider]
- Щит [Shield]

4

7

2

5

8

9