

Чародей (дикой м.)	Неудавшийся торговец	
КЛАСС	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
Гном (скальный)	Хаотично-Нейтральн	1
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОПЫТ
		УРОВЕНЬ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+1

12

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

11

МУДРОСТЬ

+1

12

ХАРИЗМА

+2

15

ВДОХНОВЕНИЕ

0

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

СПАСБРОСКИ

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

СПАСБРОСКИ

- +1 Акробатика (Лов)
- +2 Анализ (Инт)
- 1 Атлетика (Сил)
- +1 Восприятие (Муд)
- +1 Выживание (Муд)
- +2 Выступление (Хар)
- +2 Запугивание (Хар)
- +0 История (Инт)
- +1 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Муд)
- +4 Обман (Хар)
- +0 Природа (Инт)
- +3 Проницательность (Муд)
- +0 Религия (Инт)
- +1 Скрытность (Лов)
- +4 Убеждение (Хар)
- +1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

11 КЗ

+1 ИНИЦИАТИВА

25 СКОРОСТЬ

Максимум хитов 9

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Легкий арбалет*	3	1к8 + 1 кол.
Кинжал	3	1к4 + 1 кол.

* Может стрелять на 80 футов или на 320, но с помехой к атаке. (Двуручное, перезарядка)

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

У меня не было беспощадного отношения, необходимого для успеха. Я больше не совершу эту ошибку.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Осторожность ни к чему не привела в моем предыдущем бизнесе. Я не позволю этому удерживать меня сейчас.

ИДЕАЛЫ

Мои магазины — дело всей моей жизни, я не должен позволить им зачахнуть в рыночных условиях.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я потерпел неудачу, но я классный. Поэтому, когда кто-то ещё добился успеха, это должно быть из-за кумовства, нечестности или глупой удачи.

СЛАБОСТИ

ВОЛА ДИКОЙ МАГИИ 1-й ур., умение дикой магии
 Ваше колдовство может вызвать волны дикой магии. Сразу после накладывания вами заклинания чародея как минимум 1-го уровня Мастер может попросить вас бросить к20. Если выпадает «1», бросьте кость по таблице «Волна дикой магии» для создания случайного магического эффекта. Волна может возникать только один раз за ход. Если эффект волны является заклинанием, он слишком непредсказуем, чтобы его можно было модифицировать метамагией. Если заклинание-эффект в обычных обстоятельствах требует концентрацию, то в данном случае оно не требует концентрацию и длится свою максимальную длительность.

ПОТОК ХАОСА 1-й ур., умение дикой магии
 Вы можете манипулировать силами случая и хаоса, чтобы получить преимущество для одного броска атаки, проверки характеристики или спасброска. Сделав это, вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем вы сможете использовать это умение ещё раз. В любой момент до того как вы восстановите это умение, сразу после использования вами заклинания чародея как минимум 1-го уровня, Мастер может попросить вас бросить кость на эффект от «Волны дикой магии». После этого вы восстанавливаете использование этого умения.

Тёмное зрение. Привыкнув к жизни под землёй, 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.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

11 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: нет.

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

Инструменты: инструменты картографа, инструменты жестянщика

Языки: общий, Гним (гномий), Дварфийский.

Ремесленные знания. При совершении проверки Интеллекта (История) применительно к магическому, алхимическому или технологическому объекту, вы можете добавить к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

Гнома хитрость. Вы совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

Составление карты. Путешествуя, вы можете рисовать карту в дополнение к участию в других действиях.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ СМ ЗМ ЭМ ПМ

10

Торговые весы, комплект отличной одежды и поясной кошель для монет, магическая фокусировка, два кинжала, легкий арбалет и 20 болтов.

Набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней и бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка.

Инструменты картографа: писчее перо, чернила, пергамент, циркуль, кронциркуль линейка,

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

В очередной раз смотря на здание нового магазинчика своего конкурента, вы тяжело вздохнули. Только вам придёт идея импорта специй, Флинхарт уже продаёт набор из пяти специй по цене четырёх. За день до привоза вашего эля, его сидр уже вовсю продаётся лавочниками и трактирщиками. И так уже почти 20 лет! Пока ваши караваны атакуют гоблины, повозки этого гнома приезжают без единой стрелы в корпусе! Ему достаются лучшие участки от землеуправления, а ваши магазины ютятся в не самых платежеспособных районах. Было очевидно, что он в сговоре с кем-то из властей, и вы вознамерились это доказать. Рискну вы всегда предпочитали расчёт, поэтому план проникновения в дом Флинхарта вы вынашивали долго. Наконец, под покровом ночи, вы оказались у него в кабинете. Лаз по дымоходу занял чуть больше времени, но вы всё ещё были полны решимости найти доказательства взыток. Будь то конторские книги, долговые расписки или письма. Конечно же, подобное будет храниться в сейфе, и вы предусмотрительно взяли три набора отмычек. Но найденное оказалось куда ужаснее.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Жестящик. Вы владеете ремесленными инструментами (инструменты жестящика). С их помощью вы можете, потратив 1 час времени и материалы на сумму в 10 зм, создать Крошечное механическое устройство (КД 5, 1 хит). Это устройство перестаёт работать через 24 часа (если вы не потратите 1 час на поддержание его работы). Вы можете действием разобрать его; в этом случае вы можете получить обратно использованные материалы. Одновременно вы можете иметь не более трёх таких устройств. При создании устройства выберите один из следующих вариантов:
Заводная игрушка. Эта заводная игрушка изображает животное, чудовище или существо, вроде лягушки, мыши, птицы, дракона или солдата. Поставленная на землю, она проходит 5 футов в случайном направлении за каждый ваш ход, издавая звуки, соответствующие изображаемому существу.
Зажигалка. Это устройство производит миниатюрный огонёк, с помощью которого можно зажечь свечу, факел или костёр. Использование этого устройства требует действия.
Музыкальная шкатулка. При открытии эта шкатулка проигрывает мелодию средней громкости. Шкатулка перестаёт играть если мелодия закончилась или если шкатулку закрыли.
УМЕНИЕ: ЦЕПОЧКА ПОСТАВОК Со времени работы продавцом вы поддерживаете связи с оптовиками, поставщиками и другими торговцами и предпринимателями. Вы можете обращаться к этим связям при поиске предметов или информации.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

«Завоевать» рынок.
В сейфе лежал... хрустальный шар? Как только свет коснулся его поверхности — шар начал показывать разных известных вам людей: казначея, земельного распорядителя, племя гоблинов, и наконец, в шаре вы увидели собственную спину возле сейфа! Этот прохвост следил за всеми и каждым! Все 20 лет неудач вы вложили в тот удар по шару, и очень быстро пожалели... Некая сущность вылетела из осколков, и ваше тело пронзила невыносимая боль. Сущность впилталась в ваше тело, и вы более не контролировали его. Неизвестные вам заклинания начали вылетать из ваших пальцев, то замораживая, то взрывая мебель. Ох, теперь уже чихать вы хотели на магазин специй, теперь вам нужен ВЕСЬ рынок! Только, сначала бы научиться управляться с магией...

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

Чародей

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

12

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+4

БОНУС АТАКИ

0) ЗАГОВОРЫ

Защита от оружия [Blade ward]

Ледящее прикосновение [Chill touch]

Огненный снаряд [Fire bolt]

Волшебная рука [Mage hand]

3)

6)

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1)

Щит [Shield]

Волна грома [Thunderwave]

4)

7)

2)

5)

8)

9)