

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Волшебник

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Мудрец

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Гном (лесной)

РАСА

ЗД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+0

10

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

13

ИНТЕЛЛЕКТ

+3

16

МУДРОСТЬ

+1

12

ХАРИЗМА

-1

8

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- +0 Сила
- +3 Ловкость
- +1 Телосложение
- +5 Интеллект
- +3 Мудрость
- -1 Харизма

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

13

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

25 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 7

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого

1к6

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Кинжал +5 1к4 + 3 колющий

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

У меня всегда с собой есть какая-нибудь книга, которую я почитаю в свободное время.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я предпочитаю записывать свои мысли, чтобы постоянно не варить их в голове.

ИДЕАЛЫ

Я восхищаюсь мудростью и мощью своего отца.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я часто говорю что-то, о чём потом жалею.

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.

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.

Природная иллюзия. Вы знаете заклинание малая иллюзия. Базовой характеристикой для его использования является Интеллект.

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

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: нет.

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

Инструменты: нет.

Языки: общий, гномий, драконий, первичный.

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

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Книга заклинаний, мешочек с компонентами, набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Бутылочка чернил, писчее перо, небольшой нож, письмо от коллеги с вопросом, на который вы пока не можете ответить, комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Ваше детство и юность прошли при монаршем дворе, где вы были на подхвате у своего отца — главного королевского мага. Большую часть времени вы проводили в его уединённой башне, разглядывая сверху могучие стены замка и широкую реку, огибающую их и тянущуюся от самых гор.

В перерывах между долгими государственными заданиями отец пытался передать вам как можно больше своих знаний. В остальные дни вы были предоставлены сами себе и неплохой королевской библиотеке, располагавшейся в нижних ярусах башни. Одной из ваших задач было переписывание дряхлых фолиантов, и вы находили в этом занятии необъяснимый покой. Выводя чернилами стройные ряды букв, вы будто привносили частичку порядка в хаос вселенной, и это чувство наполняло вас уверенностью в собственных силах.

Долгие годы ваша жизнь текла размеренно, пока не прогремел взрыв.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Свергнуть узурпатора. Одна из стен барачков разлетелась, будто была сделана из глины. Когда это произошло, вы находились в башне, где показывали отцу, как освоили более сложное заклинание иллюзии, но внезапный взрыв заставил вас вздрогнуть, и видение пропало. «Всегда сохраняй концентрацию, что бы ни происходило вокруг», — строго сказал он, прежде чем обратиться дроздом и вылететь в окно — в сторону горящих барачков.

Не смея покидать башню, вы пытались разглядеть, что именно происходит внизу. Пожар не был таким уж сильным, но в воздухе чувствовалось крайнее напряжение. Люди сновали туда-сюда, и были слышны крики, полные боли и отчаяния. Наконец, когда любопытство перевесило страх, и вы направились к двери, ведущей на длинную винтовую лестницу, она внезапно открылась, и в комнату ввалился ваш отец: плащ опалён, на лице запёкшаяся кровь, дыхание сбито. «Измена. Король убит его же братом. Ты должен бежать», — проговорил он, и прежде чем вы успели что-либо сказать, отец протянул руку и превратил вас в воробья. «Запомни: в узурпаторе не течёт королевская кровь. Сейчас об этом знаем только мы с тобой. Лети, эти крылья смогут нести тебя около часа, а у меня ещё есть неоконченные дела», — он поднёс вас к окну, и вы инстинктивно выпорхнули наружу.

Вы летели над шумящими водами реки против её течения, а в голове роились мысли. Вам нужно спокойное место, чтобы привести их в порядок, но это подождёт — сейчас стоило убраться как можно дальше от замка.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Исследователь. Если вы пытаетесь изучить или вспомнить информацию, которой вы не обладаете, вы часто знаете, где и от кого её можно получить. Обычно это библиотека, скрипторий, университет, мудрец или другое образованное существо. Мастер может решить, что искомое знание является тайной и хранится в практически недоступном месте, или что оно вообще недоступно. Поиски глубочайших тайн вселенной могут потребовать отдельного приключения или даже целой кампании.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

