

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Колдунья

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Артистка

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Полуэльфийка

РАСА

ХН

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+2

14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

10

МУДРОСТЬ

+1

12

ХАРИЗМА

+3

16

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- 1 Сила
- +2 Ловкость
- +3 Телосложение
- +0 Интеллект
- +3 Мудрость
- +5 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +4 Акробатика (Лов)
- +0 Анализ (Инт)
- 1 Атлетика (Сил)
- +1 Восприятие (Муд)
- +1 Выживание (Муд)
- +5 Выступление (Хар)
- +5 Запугивание (Хар)
- +0 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Муд)
- +5 Обман (Хар)
- +0 Природа (Инт)
- +3 Проницательность (Муд)
- +0 Религия (Инт)
- +4 Скрытность (Лов)
- +3 Убеждение (Хар)
- +1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

14

КЗ

+2

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 11

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Кинжал +4 1к4+ 2 колющий

Лёгкий арбалет\* +4 1к8 + 2 колющий

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

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я легко втираюсь в доверие к незнакомцам, но никого не подпускаю по-настоящему близко.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Кромешной тьме я предпочитаю яркий свет огня.

ИДЕАЛЫ

После пожара у меня не осталось никого, кроме меня самой.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Мой страх не оправдать ожидания Праматери сильнее меня. Он не подвластен мне и влияет на многие мои поступки.

СЛАБОСТИ

**Тёмное 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.

**Фейская внешность.** Ваш покровитель дарует вам возможность демонстрировать притягательную и пугающую фейскую внешность. Вы действием можете заставить всех существ в 10-футовом кубе с центром на вас совершить спасбросок Мудрости с УС ваших заклинаний колдуна. Все существа, провалившие спасбросок, становятся до конца вашего следующего хода очарованными или напуганными вами (на ваш выбор).

Используя это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткий либо продолжительный отдых.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

11

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

**Доспехи:** лёгкие доспехи.

**Оружие:** простое оружие.

**Инструменты:** набор для грима, свирель.

**Языки:** общий, эльфийский, драконий.

**Наследие фей.** Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

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. Костюм, поясной кошель с 15 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Упавшая балка в миг раскроила череп хозяину заведения, где вам с братом предстояло исполнить ещё несколько номеров. Вы инстинктивно бросились поднимать её, чтобы попытаться помочь бедолаге, но огонь тут же заставил вас передумать. Это не выглядело как пожар, начавшийся по неосторожности какого-нибудь слуги: и без того неужеримая жадность пламени как будто подстёгивалась какими-то внешними силами.

Вы попытались выкрикнуть имя брата, но едкий дым врезался в ваши легкие и позволил вырваться только кашлю. Хватая воздух ртом, вы рухнули на колени и приготовились быть погребённой под обугленными обломками. Резкая боль и жар объяли вас на несколько мгновений, уступив затем кромешной тьме.

Ваше пробуждение показалось вам чем-то невероятным. Будто уже дотлевающий костёр внезапно разгорелся с новой силой. Как объяснил эльф, склонившийся над вами, второй шанс даётся немногим, и за него приходится дорого платить.

Эльфа звали Киранан, и на ритуал вашего оживления ему понадобилось около месяца. Ваша новая жизнь оказалась в руках некой Праматери, знакомство с которой эльф пообещал устроить когда-нибудь в будущем. А пока вам предстояло беспрекословно выполнять любые поручения, которые будут передаваться вам через Киранана.

#### ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

**Разобраться в причинах пожара.** Несколько лет пролетели как мгновение и больше походили на обучение. Вы часто вспоминали брата, погибшего в том пожаре, но даже не предполагали, что ваше первое серьёзное задание превратится в возможность отомстить за него.

Один дварфский купец, потерявший жену в пекле того дня, обратился к Киранану за помощью, чтобы тот выследил поджигателя, узнал, кто именно стоял за всем этим, и прикончил всех причастных. Это было как раз в компетенции эльфа, а с недавних пор — и вашей. Обычно задания вроде этих выполнялись исключительно ради денег, но сейчас ваш наставник сообщил, что поиск виновников пожара будет произведён по воли самой Праматери. Вам, по большому счёту, было всё равно, лишь бы выпустить кишки убийцам вашего брата.

Первый этап — сбор информации — вы полностью взяли на себя. Подкуп, запугивание и слежка хорошо давались вам, и уже через неделю вы знали всё о поджигателе. Но когда настало время действовать, на сцене появилась новая фигура. Некий полуэльф вызвался помочь купцу, и Киранан, к вашему удивлению, согласился поделиться с ним информацией. Вам было велено дожидаться его в небольшой таверне и рассказать всё, что вы разузнали. Вы не привыкли спорить с наставником, но интуиция подсказывала, что это его решение может в корне поменять ход всего задания.

#### ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

**Шёпот.** Вы являетесь членом небольшой группы наёмников известной как Шёпот. У вас есть наставник — немногословный эльф по имени Киранан. Чаще всего вы выполняете задания, связанные с получением информации, но бывают и более сложные дела, включающие в себя шантаж, саботаж и убийства.

Во главе вашей организации стоит Праматерь — полумифическая фигура, о которой существует больше слухов, чем подтверждённых фактов.

#### СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

**По многочисленным просьбам.** Вы всегда можете найти место для выступления. Обычно это таверна или постоялый двор, но это может быть цирк, театр или даже двор знатного господина. В этом месте вы получаете бесплатный постой и еду по скромным или комфортным стандартам (в зависимости от качества заведения), если вы выступаете каждый вечер. Кроме того, ваши выступления делают вас местной знаменитостью. Когда посторонние узнают вас в городе, в котором вы давали представление, они, скорее всего, будут к вам относиться хорошо.

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

#### СОКРОВИЩА



# Колдунья

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА  
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+3

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

Малая иллюзия [Minor Illusion]  
Мистический заряд [Eldritch Blast]

3

6

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1

1

○

Огонь фей [Faerie Fire]  
Сглаз [Hex]

4

7

2

5

8

9