

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Колдун

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Артист

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Тифлинг

РАСА

ХД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

СИЛА

+0

10

ЛОВКОСТЬ

+2

14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

15

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

12

МУДРОСТЬ

-1

8

ХАРИЗМА

+3

16

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

СПАСБРОСКИ

- +4 Акробатика (Лов)
- +3 Анализ (Инт)
- +0 Атлетика (Сил)
- -1 Восприятие (Муд)
- -1 Выживание (Муд)
- +5 Выступление (Хар)
- +5 Запугивание (Хар)

- +1 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- +1 Магия (Инт)
- -1 Медицина (Муд)
- +3 Обман (Хар)
- +1 Природа (Инт)
- -1 Проницательность (Муд)
- +1 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- +3 Убеждение (Хар)
- -1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

13

КЗ

+2

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 10

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего

1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Лёгкий арбалет* +4 1к8 + 2 колющий

Кинжал +4 1к4 + 2 колющий

* Стреляет на 80 футов или на 320 с помехой к атаке. Двуручное, перезарядка.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Несправедливость выводит меня из себя.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Для любой проблемы найдётся решение.

ИДЕАЛЫ

Я наиболее счастлив, когда выступаю.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Когда я лгу, то отчётливо слышу биение сердца в мешке, где бы он ни находился. Мне всегда кажется, что мой обман тут же будет раскрыт.

СЛАБОСТИ

Пробуждённый разум. Ваше чуждое знание даёт вам возможность касаться разума других существ. Вы можете общаться телепатически с любым существом, которое видите в пределах 30 футов от себя. Вам не нужно знать общий с существом язык для того, чтобы оно понимало ваши телепатические высказывания, но существо должно быть в состоянии понимать как минимум один язык.

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.

Дьявольское наследие. Вы знаете заклинание Чудотворство. При достижении 3 уровня вы можете один раз в день активировать Адское возмездие как заклинание 2 уровня. При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день активировать заклинание Тьма. «Раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете наложить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

9

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие доспехи.

Оружие: простое оружие.

Инструменты: набор для грима, лира.

Языки: общий, inferнальный.

Адское сопротивление. Вы получаете сопротивление к урону огнём.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Лёгкий арбалет, 20 болтов, магическая фокусировка (мешок с сердцем), Кожаный доспех, боевой посох, два кинжала, набор исследователя подземелий: рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рационы на 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка.

Лира, любовное письмо — подарок от поклонницы, костюм, поясной кошель с 15 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

Гронгар давно прослыл у всей труппы законченным скрягой, который нехотя расстаётся с каждым золотым. Но чаще всего он придирался именно к вам, назначая абсурдные штрафы за малейшие ошибки, многие из которых были откровенно надуманными. И это при том, что ваш номер с пожиранием огня всегда собирал больше всего зрителей. Вы ни разу не видели, чтобы толпа так же заворожено следила за акробатами или, например, жонглёрами. Но Гронгар, похоже, совсем ослеп от своего крохоборства.

Вот и в тот день под предлогом «едва не опалённой благородной дамы» этот облезлый полуорк вручил вам мешок, позвякивающий монетами в два раза тише, чем должен был. В этот момент в вашей голове что-то щелкнуло, и вы бросили эту жалкую подачку прямо в зелёную скупердяйскую рожу. В конечном итоге ему повезло, что он не положил в мешок больше монет, иначе заработал бы что-нибудь посерьёзнее разбитого носа. Вам досталось сильнее. Малыш Корнфелл — цепной пёс Гронгара — сломал вам пару рёбер, едва не вырвал рога и вышвырнул в ближайшую сточную канаву.

Провалившись под ливнем с четверть часа, вы медленно поднялись и побрели в сторону своей халупы, проклиная подлого полуорка, его громилу-недоноска и остальную труппу, привыкшую стоять в стороне с закрытым ртом и проглатывать остатки своей гордости. Но больше всего вы проклинали собственную слабость. Вы чувствовали внутри пылающий огонь, но он был не в силах вырваться наружу.

Тогда-то вы впервые и услышали шепчущий голос.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

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

Вернуть контроль. Как ветер, встречаясь с преградами, может породить самые невероятные звуки, так и голос, наткнувшийся на барьер вашего сознания, зазвучал необычно, непонятно, чуждо. Вы воспротивились этому потоку, но он не ослабевал, вливаясь в вас хаотичными порывами. Если бы вы решились записать услышанное, то не смогли бы подобрать нужных букв. Если бы осмелились повторить сказанное вслух, едва ли сумели бы исторгнуть из себя подобные звуки. Но идея, вложенная в этот шквал, предельно ясно отзывалась эхом ваших собственных мыслей. «Мощь и подчинение».

Ведомый чужим разумом, вы окинули невидящим взглядом тихий двор со старым каменным колодцем посередине. Больше не сопротивляясь, вы направились к тёмной дыре и прыгнули вниз. Стоя в воде по ключицу, вы почувствовали как что-то скользнуло по ноге, затем перебралось на живот и наконец на грудь. Сквозь рябь воды вы видели небольшое существо, размером с кулак, оббитое поблёскивающими жгутиками и словно для дыхания попеременно открывающее и закрывающее несколько клапанов. Оно прижалось к вам сильнее и начало медленно погружаться в вашу грудь, смешивая воду с кровью. Затем из того же места наружу вышло ваше сердце. Вы смотрели на происходящее будто сквозь усиливающийся туман. В одно мгновение он стал настолько плотным, что окружающий мир и вовсе перестал существовать.

Вы очнулись далеко от колодца. Первое чувство — биение сердца. Нет, двух сердец. Одно колотится у вас в груди, второе — в окровавленном мешке в левой руке. На полу перед вами бездыханное тело Гронгара: из ушей и рта тонко струится кровь, красные от лопнувших сосудов глаза. Он мёртв. Вы не чувствуете триумфа, только сожаление и страх. Голос утих, но оба сердца гремят, напоминая о соглашении и обрётённой силе. Сейчас нужно бежать от стражи, а потом думать, как сбежать от последствий принятого решения.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Бьющийся мешок

СОКРОВИЩА

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Колдун

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0) ЗАГОВОРЫ

- Малая иллюзия [Minor illusion]
- Мистический заряд [Eldritch blast]
- Чудотворство [Thaumaturgy]

3)

6)

УРОВЕНЬ
1) 1) ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

- Диссонирующий шёпот [Dissonant whisper]
- Сглаз [Hex]

4)

7)

2)

5)

8)

9)