

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Чародей (аберрант.)	Отшельник	
КЛАСС И УРОВЕНЬ	ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
Эльф (высший)	ХН	
РАСА	МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОПЫТ

**СИЛА**  
-1  
8

**ЛОВКОСТЬ**  
+2  
14

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**  
+3  
16

**ИНТЕЛЛЕКТ**  
+1  
12

**МУДРОСТЬ**  
-1  
8

**ХАРИЗМА**  
+3  
16

**ВДОХНОВЕНИЕ**

**БОНУС ВЛАДЕНИЯ**  
+2

**СПАСБРОСКИ**

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

**НАВЫКИ**

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

12 КЗ

+2 ИНИЦИАТИВА

30 СКОРОСТЬ

Максимум хитов 9

9 ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1к6 КОСТЬ ХИТОВ

Успехи Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Лёгкий арбалет*	+4	1к8 + 2 колющий
Кинжал**	+4	1к4 + 2 колющий
	+2	

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

\*\* Можно метнуть на 20 футов или на 60, но с помехой к атаке. Бонусным действием вы можете совершить атаку вторым кинжалом, если удерживаете его во второй руке, не добавляя свой модификатор Ловкости к урону этой атаки.

**АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ**

Я стараюсь не смотреть никому в глаза. Прямой зрительный контакт выбивает меня из равновесия.

**ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА**

Безграничная власть неизбежно приводит к разрушениям.

**ИДЕАЛЫ**

Чужое пение отчего-то трогает меня до глубины души. Наверное, это мостик в мою прошлую жизнь.

**ПРИВЯЗАННОСТИ**

Мне кажется, что мой внутренний стержень был переломлен много лет назад и уже не может быть восстановлен.

**СЛАБОСТИ**

11 ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

**Доспехи:** нет.

**Оружие:** боевые посохи, дротики, кинжалы, лёгкие арбалеты, пращи, длинные мечи, короткие мечи, короткие и длинные луки.

**Инструменты:** набор травника.

**Языки:** общий, эльфийский, глубинная речь, подземный.

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

**ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ**

ММ  Лёгкий арбалет и 20 болтов, два кинжала, мешочек с компонентами,

СМ  набор исследователя подземелий: рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутьница,

ЗМ  рационы на 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка.

ЭМ  Контейнер для свитков, битком набитый вашими молитвами и изысканиями, тёплое одеяло, обычная одежда,

ПМ  набор травника, 5 зм.

**СНАРЯЖЕНИЕ**

**Телепатическая речь.** Вы можете установить телепатическую связь между своим разумом и разумом другого существа. Бонусным действием выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Вы и выбранное существо можете говорить телепатически друг с другом, пока находитесь в пределах количества миль друг от друга, равному вашему модификатору Харизмы (минимум 1 миль). Чтобы вы могли понимать друг друга, каждый из вас должен мысленно говорить на языке, знакомому другому. Телепатическая связь длится в течение количества минут, равному вашему уровню чародея. Она заканчивается раньше, если вы становитесь недееспособны или умираете, или если вы используете это умение, чтобы сформировать связь с другим существом.

**Транс.** Эльфы не нуждаются во сне. Вместо этого они глубоко медитируют, оставаясь в полубессознательном состоянии, по 4 часа в день. (Общее слово для такой медитации — «транс») Во время медитации вы можете видеть сны определенным образом; такие сны на самом деле являются умственными упражнениями, которые стали рефлексивными за годы практики.

После такого отдыха вы получаете все преимущества, которые получает человек после 8 часов сна.

**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.

**УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ**

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

Вы помните лишь последнюю сотню лет своей жизни или около того. Да и те воспоминания, что имеются, поддёрнуты сизой пеленой, скрывающей текстуру полотна памяти. Служение было смыслом вашего существования, и вы без устали посвящали ему всего себя.

Находясь под постоянным взглядом десяти маленьких и единственного большого глаза, не решающихся моргать в своём параноидальном желании контролировать движение каждой падающей пылинки, вы беспрекословно выполняли каждое поручение своего хозяина. Обычно это было что-то простое, рутинное, позволявшее бехолдеру не отвлекаться от плетения интриг и продумывания хитроумных планов. Реальны ли были враги, против которых замышлялись те интриги? Действительно ли сложные планы, сконструированные из обманов, вложенных в другие обманы, претворялись в жизнь? Вы не знали, да и это было не столь важно. Какая разница, что происходит на фоне?

Иногда, погружаясь особенно глубоко в себя, хозяин будто бы забывал обо всём остальном. В эти моменты к вам постепенно начинала возвращаться ясность ума. Завершение обязанностей не приносило радости, и ваши мысли забредали в такие уголки, куда обычно не попадал свет разума. Но всегда всё внезапно обрывалось, когда бехолдер с ужасом выходил из задумчивого оцепенения и обрушивался на вас всей мощью своего присутствия, съёживая вашу волю до размеров песчинки.

Наверное, вы провели бы так ещё сотню-другую лет, если бы не людская жадность, впервые послужившая на благо.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

**Снова найти цель.** Сырой склеп давно почившего конунга был идеальным местом, чтобы укрыться от бесчисленных врагов, окружавших бехолдера по его собственному мнению. Быстротечность человеческой жизни и несовершенство памяти позаботились о том, чтобы позволить природе укрыть склеп полчше: земля скрыла все намёки на рукотворность небольшого холма, а растения погребли под собой все тропки, ведущие к нему. Для поиска столь подходящего места, похоже, были задействованы все умственные силы вашего подозрительного хозяина.

Впрочем, этого оказалось недостаточно. Карта, которая легко могла быть вашей ровесницей, веками переходила из рук в руки, терялась в пыльных библиотеках и снова обнаруживалась на залитых солнцем базарах, пока, наконец, не попала к жадному до сокровищ головорезу и грабителю.

Его люди, внезапно ворвавшись в подземную усыпальницу, были готовы ко всему. Вы было ринулись в атаку, повинуясь непреодолимому желанию защитить хозяина, но тут же получили короткий удар древком копья в лицо и повалились на пол. Бехолдер сражался неистово, совершенно забыв о вас и ослабив мысленную хватку. Он успел унести жизни десятка воинов, превратив одних в пыль, а других в камень, но в итоге пал и сам. Вы лежали неподвижно, стараясь не дышать и всеми силами борясь с желанием вскочить и снова вступить в бой. Через несколько минут сражение было окончено.

Когда воины дружно начали выносить из склепа всё, что могли унести, они вдруг вспомнили о недобитом эльфе и уже собрались снова обгарить оружие в крови, но их вожак вдруг поднял руку, произнёс что-то с напускной благородностью, и вас оставили в покое.

Прошла неделя, и мир вокруг будто начал обретать цвета и запахи. Но где в нём вам искать себе место теперь, когда вы получили свободу? И действительно ли вы свободны?

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**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

