

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 почитываю 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

Blank space for notes.

#### 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

Blank space for notes.

#### СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

---

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**

# Волшебник

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Интеллект

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА  
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0) ЗАГОВОРЫ

- Малая иллюзия [Minor illusion] (гном)
- Волшебная рука [Mage hand]
- Ледящее прикосновение [Chill touch]
- Свет [Light]

3)

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

6)

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

УРОВЕНЬ 1) 2) ○ ○

- Безмолвный образ [Silent image]
- Волшебная стрела [Magic missile]
- Доспехи мага [Mage armor]
- Обнаружение магии [Detect magic]
- Поиск фамильяра [Find familiar]
- Сигнал тревоги [Alarm]

4)

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

7)

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

2)

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

5)

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

8)

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

9)

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-