

Чародей

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Прислужник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Полурослик

РАСА

ЗД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

10

МУДРОСТЬ

+0

10

ХАРИЗМА

+3

16

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- 1 Сила
- +3 Ловкость
- +4 Телосложение
- +0 Интеллект
- +0 Мудрость
- +5 Харизма

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

16

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

25 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 9

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к6

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Кинжал* +5 1к4 + 3 колющий

Лёгкий арбалет** +5 1к8 + 3 колющий

* Бонусным действием вы можете совершить атаку вторым кинжалом, если удерживаете его во второй руке, не добавляя свой модификатор Ловкости к урону этой атаки.

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

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я идеализирую Куаеререворлокса и в сложных ситуациях пытаюсь представить, как он поступил бы на моём месте.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Даже в кромешной тьме есть своя прелесть — она позволяет разглядеть звёзды на небе.

ИДЕАЛЫ

Мы с Веадорой часто любили проводить время за самыми разнообразными беседами. Теперь мне этого не хватает.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Во мне течёт кровь цветных драконов, которые всегда являлись символом зла и разрушений. Мне страшно, что эта тьма может взять верх надо мной.

СЛАБОСТИ

Везучесть. Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у вас выпало «1», вы можете перебросить кость и должны использовать новый результат.

Храбрость. У вас есть преимущество в спасбросках против страха.

Драконий предок. Когда вы взаимодействуете с драконами и совершаете проверку Харизмы, ваш бонус мастерства удваивается для этой проверки.

Драконья устойчивость. Магия, струящаяся через ваше тело, проявляет физические черты ваших предков драконов. Максимум ваших хитов увеличивается на 1 на 1 уровне и на 1 на каждом уровне, полученном в данном классе.

Кроме того, некоторые участки вашей кожи покрыты тонкой драконьей чешуёй. Если вы не носите доспехов, ваш Уровень Защиты равен 13 + модификатор Ловкости.

10

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: нет.

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

Инструменты: нет.

Языки: общий, полуросликов, драконий, гоблинский, орочий.

Проворство полуросликов. Вы можете проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше вашего.

Естественная скрытность. Вы можете предпринять попытку скрыться даже если только заслонены существом, превосходящими вас в размере как минимум на одну категорию.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

ЭМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

ПМ

Два кинжала, лёгкий арбалет и 20 болтов, мешочек с компонентами, набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Коготь дракона (подаренный вам в момент принятия одноимённого ранга), 5 палочек благовоний, облачение, комплект обычной одежды, поясной кошель с 15 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Сколько ещё существует таких же, как вы, в чьих жилах течёт кровь дракона? Этот вопрос часто занимает вас, но ещё больше он волнует Куаеререворлокса — серебряного дракона и главу Анклава Поиска. Вы — уже третий представитель маленьких народов, которого смог отыскать дракон, уверенный в том, что именно наследники могучих летающих змеев должны будут встать на пути у некой зловещей угрозы. Что именно это за угроза? Куаеререворлокс предпочитает не говорить вам, оправдывая это тем, что никто из «детей», как он зовет вас, ещё не готов знать больше.

Как бы то ни было, вы всецело преданы своему предводителю. Здесь, в старом заброшенном форте, стоящем на вершине одинокого холма, вы нашли свой дом так же, как и многие другие последователи дракона. Наиболее надёжные из них становятся Когтями и присоединяются к поиску наследников, а совсем недавно эта честь была оказана и вам. Впрочем, произошло это при недобрых обстоятельствах.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Вернуть Веадору. Первым «ребёнком», найденным Куаеререворлоксом стала эльфийка Веадора. Это произошло около десяти лет назад, и все эти годы она служила дракону верой и правдой. Но внезапно всё изменилось, и она покинула форт.

Что стало причиной столь резкой перемены? Вы так и не получили ответа от главы Анклава. Вместо этого он возвёл вас в ранг Когтя и велел отправляться вслед за беглянкой.

Веадора всегда была добра к вам и относилась как к младшему брату. Но будет ли она рада вашему появлению? Едва ли она так просто согласится вернуться. Масла в огонь подлил и Куаеререворлокс, посоветовавший действовать осторожно и напомнивший об исключительной силе эльфийки.

Вы собрали вещи и решили начать поиски с родных мест Веадоры. Возможно, при встрече она сможет объяснить причину своего побега. Хотя что-то подсказывало, что разговор предстоит не из лёгких.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Анклав Поиска. Вы являетесь членом Анклава Поиска, цель которого: найти как можно больше драконьих наследников. Вы возведены в ранг Когтя, который позволяет получить всю необходимую экипировку для выполнения поставленной задачи. Также, в форте, занимаемом Анклавом, у вас есть жилая комната. Находясь неподалёку, вы можете попросить у жителей форта помощи, если она не подвергнет их опасности.

Главой Анклава Поиска является серебряный дракон Куаеререворлокс.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Приют для союзников. Анклав Поиска находится в хороших отношениях с Культом платинового дракона. Вы и ваши спутники можете рассчитывать на бесплатное лечение и уход в храмах, святынях и других подобных местах, посвящённых этой вере. Вам придётся предоставить материальные компоненты для заклинаний, если таковые понадобятся. Те, кто разделяют эту веру, могут обеспечить вам (но только вам) скромное существование.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

Чародей

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

Ледящее прикосновение [Chill touch]
Малая иллюзия [Minor Illusion]
Огненный снаряд [Fire Bolt]
Свет [Light]

3

6

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1

2

○○

Волшебная стрела [Magic missile]
Цветной шарик [Chromatic Orb]

7

4

2

5

8

9