

Волшебник

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Прислужник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Тифлинг

РАСА

ХН

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОДХНОВЕНИЕ

+2 БОНУС МАСТЕРСТВА

12

КД

+2

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Иногда я держу руку над огнём в течение нескольких секунд, это успокаивает.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Получение знаний не должно быть ограничено моральными нормами и прочей чушью.

ИДЕАЛЫ

Если что-то приносит мне пользу, я буду это защищать.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я не выношу насмешек, особенно над своим интеллектом. В такие моменты я способен на необдуманные поступки.

СЛАБОСТИ

СИЛА +0

10

ЛОВКОСТЬ +2

15

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ +2

14

ИНТЕЛЛЕКТ +3

16

МУДРОСТЬ +1

12

ХАРИЗМА -1

8

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

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

Максимум хитов 8

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к6

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Кинжал +4 1к4 + 2 колющий

АТАКИ И ЗАКЛИНИЯ

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.

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.

Ритуальное колдовство. Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

11

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

Доспехи: Нет.

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

Инструменты: Нет.

Языки: Общий, inferнальный, драконий, язык бездны.

Адское Сопротивление. Вы получаете сопротивление к урону огнём.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

- Книга заклинаний, магическая фокусировка (сфера), набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка.
- Священный символ бога знаний, молитвенник, 5 палочек благовоний, облачение, комплект обычной одежды, поясной кошель с 15 зм

СНАРЯЖЕНИЕ

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

«Пытливый да обрящет приют в книге» — писал ваш любимый автор, и вы не раз получали подтверждение этим словам. Книги позволяли вам посмотреть мир вокруг, находясь в пыльных залах храма бога знаний небольшого человеческого поселения. Книги дарили вам друзей, когда глупая деревенская ребятня высмеивала ваш хвост и рога. Наконец, книги наделили вас силой, которая пресекла любые попытки задеть вас физически.

Вы чувствовали своё превосходство над сверстниками и порой даже представляли, как взрываете головы наиболее противным из них, но это, конечно, оставалось фантазиями. «Не руби дерево, которое даёт тебе плоды» — вы хорошо усвоили эту мудрость и понимали, что настоятель храма едва ли закроет глаза на убийство, поэтому держали себя в руках и не поддавались разрушительным импульсам.

Время шло, и библиотека, некогда поражавшая своими размерами, уже не казалась такой обширной. Этот источник исчерпал себя, поэтому в одну прохладную ночь вы собрали вещи, прихватили из храма пару редких изданий, и отправились в путь.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Устроить величайший взрыв. Огонь никогда не давал вам покоя, и чем необузданнее было пламя, тем более оно завораживало вас. Ещё будучи ребёнком, вы всегда носили с собой немного сосновых веток с блестящей янтарной смолой, чтобы при случае подкинуть их в слишком спокойный костер и заставить его трещать и плеваться углями. Затем вы освоили основы алхимии, что позволило изготавливать простенькие шутихи и пугать ими надоедливых ворон. Но всё это было игрушками, и вы знали, что настоящая сила таится в магии.

Вы зачитывались описаниями последствий таких заклинаний как Огненный шар и Испеление, и мечтали однажды найти такое, которое не видел ещё ни один смертный. По крайней мере, выживший. Быть может, получится даже создать своё собственное, которое будет названо вашим именем? Осталось понять, как именно это сделать, и тогда на весь мир прогремит ваш величайший взрыв.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Blank area for notes or details related to the character's backstory.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Дьявольское наследие. Вы знаете заклинание Чудотворство. При достижении 3 уровня вы можете сотворить заклинание Адское возмездие как заклинание 2 уровня один раз между длинными отдыхами. Когда вы достигнете 5-го уровня, вы можете сотворить заклинание Тьма один раз между длинными отдыхами. Заклинательной характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

Две редких книги из храма бога знаний.

СОКРОВИЩА

