

ТИЛЬДА «ИСКРА»

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Колдун

ГИЛЬДЕЙСКИЙ ремеслен

КЛАСС

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

Гном

Хаотический нейтраль

6500

5

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+2

14

ВЫНОСЛИВОСТЬ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

+2

14

МУДРОСТЬ

+0

10

ХАРИЗМА

+3

17

ВДОХНОВЕНИЕ

1

БОНУС УМЕНИЯ

+2

ИСПЫТАНИЯ

-1

Сила

+2

Ловкость

+2

Выносливость

+2

Интеллект

+2

Мудрость

+5

Харизма

ИСПЫТАНИЯ

+2

Акробатика (Лов)

-1

Атлетика (Сил)

+0

Внимание (Муд)

+0

Выживание (Муд)

+0

Дрессировка (Муд)

+3

Запугивание (Хар)

+3

Исполнение (Хар)

+2

История (Инт)

+2

Ловкость рук (Лов)

+4

Магия (Инт)

+0

Медицина (Муд)

+5

Обман (Хар)

+2

Природа (Инт)

+2

Проницательность (Муд)

+2

Расследование (Инт)

+2

Религия (Инт)

+2

Скрытность (Лов)

+5

Убеждение (Хар)

НАВЫКИ

10

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВНИМАНИЕ)

Знание языков: Общий, Гномий, Один язык на ваш выбор

Сопротивление к: Нет, Урону огнём

Доспехи: Лёгкие доспехи

Оружие: Простое оружие

Инструменты от класса: Нет

Инструменты от предыстории: Нет

ПРОЧИЕ УМЕНИЯ И ЯЗЫКИ

13

КБ

+2

ИНИЦИАТИВА

25

СКОРОСТЬ

Максимум ПЗ

34

34

ТЕКУЩИЕ ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

ВРЕМЕННЫЕ ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

Всего

5

d8

КОСТЬ ЗДОРОВЬЯ

Успехи

Провалы

ИСПЫТ. ПРОТИВ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ

БОНУС АТАКИ

УРОН / ВИД

Кирка рудокопа

5

1к6+3

Арбалет, лёгкий

4

1к8+2

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

1. Я всегда анализирую происходящее.

2. Я стараюсь держаться в стороне, чтобы не привязываться слишком сильно.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Контроль. Сила допустима, если она сдержана и направлена.

ИДЕАЛЫ

Зимний Предел — единственное место, где я могу жить, не становясь чудовищем.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я боюсь потерять контроль и причинить вред тем, кто дал мне приют.

СЛАБОСТИ

Магия договора: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Таинственные воззвания: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Предмет договора: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Потусторонний покровитель: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Сосуд гения: (Полный текст в разделе 'Заметки')

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

15

Амулет с эссенцией дерева

Кожаный доспех

Кирка рудокопа

Лёгкий арбалет

Мешочек с компонентами

Набор учёного

Колчан арбалетных болтов

Комплект дорожной одежды

Поясной кошель с 15 зм

СНАРЯЖЕНИЕ

ТИЛЬДА «ИСКРА»

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

29

ВОЗРАСТ

96

РОСТ

19

ВЕС



- 1. Матушка Изольда — приняла ее в поселение, несмотря на опасность.
- 2. Золотое Древо — источник подавления тьмы внутри неё.
- 3. Стражи Зимнего Предела — относятся уважением за способности, которые помогают в сражениях.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Тильда была талантливым геологом и исследователем гор неподалеку от Зимнего предела. Во время экспедиции она вскрыла древний саркофаг, в котором было запечатано древнее зло. То, что было внутри, не убило её — но поселилось в ней. Она бежала, теряя рассудок и силы, пока не добралась до Зимнего Предела. Свет Золотого Древа подавил сущность внутри неё, позволив сохранить разум. С тех пор Тильда живёт рядом с Древом: его свет — её спасение и её цепь. Во время боя она уходит во тьму и позволяет монстру внутри себя вырваться, для этого ей необходимо снять амулет. Она может долго находится в этой форме, но боится, что тьма может ее захватить навсегда.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

ТИЛЬДА «ИСКРА»

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Умения от класса:

Магия договора: Исследования тайн и магия, дарованная покровителем, дают вам возможность использовать заклинания.

Таинственные воззвания:

В процессе изучения оккультных знаний вы раскопали таинственные воззвания: фрагменты запрещенных знаний, которые даруют магические способности.

Вы знаете 3 воззвания. Полный список смотрите в [списке воззваний](#).

Кроме того, когда вы получаете новый уровень этого класса, вы можете выбрать одно известное вам воззвание и заменить его другим, которое вы способны выучить на этом уровне.

Список ваших воззвания:

Дьявольский взгляд Вы можете нормально видеть в темноте, как магической, так и немагической, на расстоянии 120 футов.

Трясина разума

Вы можете один раз наложить заклинание [замедление \[slow\]](#), используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

Бессмертный раб

Вы можете накладывать заклинание [восставший трын \[animate dead\]](#) без затраты ячеек заклинаний. Как только вы это сделаете, вы не сможете наложить его подобным образом снова, пока не закончите продолжительный отдых.

ЗАМЕТКИ

Умения от класса:

Предмет договора: Потусторонний покровитель дарует вам подарок за верную службу.

Вы можете действием создать оружие договора в своей пустой руке. Вы сами выбираете **форму** этого рукопашного оружия каждый раз, когда создаёте. Вы получаете владение этим оружием, пока используете его. Оружие считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета от немагических атак и урона.

Оружие договора исчезает, если оно в течение 1 минуты находится дальше 5 футов от вас. Оно также исчезает, если вы используете это умение еще раз, отзывая оружие (действие не требуется), или умираете. Вы можете трансформировать одно магическое оружие в своё оружие договора, проведя специальный ритуал, держа это оружие. Ритуал совершается 1 час, его можно провести во время короткого отдыха. Впоследствии вы можете отозвать оружие, помещая его между измерениями. Оно будет появляться в руке, когда вы будете в дальнейшем создавать оружие договора. Вы не можете сделать это с артефактом или разумным оружием. Оружие перестаёт быть оружием договора, когда вы умираете, выполняете часовой ритуал с другим оружием или когда вы исполните ритуал длиной в час для того, чтобы разорвать связь. Оружие материализуется у ваших ног, если в момент разрыва связи оно находилось между измерениями.

Потусторонний покровитель: Вы заключили договор с бессмертным существом — сущностью, неподвластной циклу жизни и смерти, оставившую свою смертную оболочку, чтобы вечно следовать своим необъятным амбициям. Для таких существ время и мораль — мимолётные вещи, заботы тех, для кого ещё сыпятся песчинки в песочных часах жизни. Некогда бывшие смертными, эта древняя нежить на собственном опыте знает пути амбиций и пути, ведущие за двери смерти. Они охотно делятся этим скверным знанием, а также другими секретами с теми, кто исполняет их волю среди живых. К существам этого типа относятся демиллич Ацерерак, тиран-вампир Кас Кроваворукий, королева-лич гитьянки Влаакит, драколич Драгота, фараон-нежить Анхтепот и неуловимый Тёмный Лорд Азалин Рекс.

ЗАМЕТКИ

Умения от класса:

Ужасающий облик:

Вы воплощаете аспект страшной силы своего покровителя. Бонусным действием вы можете трансформироваться на 1 минуту.

Преображаясь, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете временные хиты в количестве, равном 1к10 + ваш уровень колдуна.
- Один раз во время каждого из ваших ходов, когда вы попадаете по существу атакой, вы можете заставить его совершить спасбросок Мудрости. При провале цель становится испуганной вами до конца вашего следующего хода.
- Вы обладаете иммунитетом к состоянию «испуганный».

Вы можете трансформироваться количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Проявление вашего «Ужасающего облика» отражает какой-то аспект вашего покровителя. Например, ваш облик может быть саваном из теней, образующим корону и мантию вашего покровителя лица, или на вашем теле светятся глифы древних погребальных обрядов, а вокруг дуют пустынные ветра, что напоминает о вашем покровителе мумии.

ЗАМЕТКИ

Умения от расы:

Гномья хитрость: Вы совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

Жестящики: Вы владеете ремесленными инструментами (инструменты ремонтника).

С их помощью вы можете, потратив 1 час времени и материалы на сумму в 10 эм, создать Крошечное механическое устройство (КД 5, 1 хит). Это устройство перестаёт работать через 24 часа (если вы не потратите 1 час на поддержание его работы). Вы можете действием разобрать его; в этом случае вы можете получить обратно использованные материалы. Одновременно вы можете иметь не более трёх таких устройств. При создании устройства выберите один из следующих вариантов:

- **Заводная игрушка.** Эта заводная игрушка изображает животное, чудовище или существо, вроде лягушки, мыши, птицы, дракона или солдата. Поставленная на землю, она проходит 5 футов в случайном направлении за каждый ваш ход, издавая звуки, соответствующие изображаемому существу.
- **Зажигалка.** Это устройство производит миниатюрный огонёк, с помощью которого можно зажечь свечу, факел или костёр. Использование этого устройства требует действия.
- **Музыкальная шкатулка.** При открытии эта шкатулка проигрывает мелодию средней громкости. Шкатулка перестаёт играть, если мелодия закончилась или если шкатулку закрыли.

ЗАМЕТКИ

Умения от класса:

Предмет договора: Потусторонний покровитель дарует вам подарок за верную службу.

Вы можете действием создать оружие договора в своей пустой руке. Вы сами выбираете **форму** этого рукопашного оружия каждый раз, когда создаёте. Вы получаете владение этим оружием, пока используете его. Оружие считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета от немагических атак и урона.

Оружие договора исчезает, если оно в течение 1 минуты находится дальше 5 футов от вас. Оно также исчезает, если вы используете это умение еще раз, отзывая оружие (действие не требуется), или умираете. Вы можете трансформировать одно магическое оружие в своё оружие договора, проведя специальный ритуал, держа это оружие. Ритуал совершается 1 час, его можно провести во время короткого отдыха. Впоследствии вы можете отозвать оружие, помещая его между измерениями. Оно будет появляться в руке, когда вы будете в дальнейшем создавать оружие договора. Вы не можете сделать это с артефактом или разумным оружием. Оружие перестаёт быть оружием договора, когда вы умираете, выполняете часовой ритуал с другим оружием или когда вы исполните ритуал длиной в час для того, чтобы разорвать связь. Оружие материализуется у ваших ног, если в момент разрыва связи оно находилось между измерениями.

Потусторонний покровитель: Вы заключили договор с бессмертным существом — сущностью, неподвластной циклу жизни и смерти, оставившую свою смертную оболочку, чтобы вечно следовать своим необъятным амбициям. Для таких существ время и мораль — мимолётные вещи, заботы тех, для кого ещё сыпятся песчинки в песочных часах жизни. Некогда бывшие смертными, эта древняя нежить на собственном опыте знает пути амбиций и пути, ведущие за двери смерти. Они охотно делятся этим скверным знанием, а также другими секретами с теми, кто исполняет их волю среди живых. К существам этого типа относятся демиллич Ацерерак, тиран-вампир Кас Кроваворукий, королева-лич гитьянки Влаакит, драколич Драгота, фараон-нежить Анхтепот и неуловимый Тёмный Лорд Азалин Рекс.

ЗАМЕТКИ

Умения от класса:

Ужасающий облик:

Вы воплощаете аспект страшной силы своего покровителя. Бонусным действием вы можете трансформироваться на 1 минуту.

Преображаясь, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете временные хиты в количестве, равном 1к10 + ваш уровень колдуна.
- Один раз во время каждого из ваших ходов, когда вы попадаете по существу атакой, вы можете заставить его совершить спасбросок Мудрости. При провале цель становится испуганной вами до конца вашего следующего хода.
- Вы обладаете иммунитетом к состоянию «испуганный».

Вы можете трансформироваться количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Проявление вашего «Ужасающего облика» отражает какой-то аспект вашего покровителя. Например, ваш облик может быть саваном из теней, образующим корону и мантию вашего покровителя лица, или на вашем теле светятся глифы древних погребальных обрядов, а вокруг дуют пустынные ветра, что напоминает о вашем покровителе мумии.

ЗАМЕТКИ

Умения от расы:

Гномья хитрость: Вы совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

Жестящики: Вы владеете ремесленными инструментами (инструменты ремонтника).

С их помощью вы можете, потратив 1 час времени и материалы на сумму в 10 эм, создать Крошечное механическое устройство (КД 5, 1 хит). Это устройство перестаёт работать через 24 часа (если вы не потратите 1 час на поддержание его работы). Вы можете действием разобрать его; в этом случае вы можете получить обратно использованные материалы. Одновременно вы можете иметь не более трёх таких устройств. При создании устройства выберите один из следующих вариантов:

- **Заводная игрушка.** Эта заводная игрушка изображает животное, чудовище или существо, вроде лягушки, мыши, птицы, дракона или солдата. Поставленная на землю, она проходит 5 футов в случайном направлении за каждый ваш ход, издавая звуки, соответствующие изображаемому существу.
- **Зажигалка.** Это устройство производит миниатюрный огонёк, с помощью которого можно зажечь свечу, факел или костёр. Использование этого устройства требует действия.
- **Музыкальная шкатулка.** При открытии эта шкатулка проигрывает мелодию средней громкости. Шкатулка перестаёт играть, если мелодия закончилась или если шкатулку закрыли.

ЗАМЕТКИ

Умения от класса:

Предмет договора: Потусторонний покровитель дарует вам подарок за верную службу.

Вы можете действием создать оружие договора в своей пустой руке. Вы сами выбираете **форму** этого рукопашного оружия каждый раз, когда создаёте. Вы получаете владение этим оружием, пока используете его. Оружие считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета от немагических атак и урона.

Оружие договора исчезает, если оно в течение 1 минуты находится дальше 5 футов от вас. Оно также исчезает, если вы используете это умение еще раз, отзывая оружие (действие не требуется), или умираете. Вы можете трансформировать одно магическое оружие в своё оружие договора, проведя специальный ритуал, держа это оружие. Ритуал совершается 1 час, его можно провести во время короткого отдыха. Впоследствии вы можете отозвать оружие, помещая его между измерениями. Оно будет появляться в руке, когда вы будете в дальнейшем создавать оружие договора. Вы не можете сделать это с артефактом или разумным оружием. Оружие перестаёт быть оружием договора, когда вы умираете, выполняете часовой ритуал с другим оружием или когда вы исполните ритуал длиной в час для того, чтобы разорвать связь. Оружие материализуется у ваших ног, если в момент разрыва связи оно находилось между измерениями.

Потусторонний покровитель: Вы заключили договор с бессмертным существом — сущностью, неподвластной циклу жизни и смерти, оставившую свою смертную оболочку, чтобы вечно следовать своим необъятным амбициям. Для таких существ время и мораль — мимолётные вещи, заботы тех, для кого ещё сыпятся песчинки в песочных часах жизни. Некогда бывшие смертными, эта древняя нежить на собственном опыте знает пути амбиций и пути, ведущие за двери смерти. Они охотно делятся этим скверным знанием, а также другими секретами с теми, кто исполняет их волю среди живых. К существам этого типа относятся демиллич Ацерерак, тиран-вампир Кас Кроваворукий, королева-лич гитьянки Влаакит, драколич Драгота, фараон-нежить Анхтепот и неуловимый Тёмный Лорд Азалин Рекс.

ЗАМЕТКИ

Умения от класса:

Ужасающий облик:

Вы воплощаете аспект страшной силы своего покровителя. Бонусным действием вы можете трансформироваться на 1 минуту.

Преображаясь, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете временные хиты в количестве, равном 1к10 + ваш уровень колдуна.
- Один раз во время каждого из ваших ходов, когда вы попадаете по существу атакой, вы можете заставить его совершить спасбросок Мудрости. При провале цель становится испуганной вами до конца вашего следующего хода.
- Вы обладаете иммунитетом к состоянию «испуганный».

Вы можете трансформироваться количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Проявление вашего «Ужасающего облика» отражает какой-то аспект вашего покровителя. Например, ваш облик может быть саваном из теней, образующим корону и мантию вашего покровителя лица, или на вашем теле светятся глифы древних погребальных обрядов, а вокруг дуют пустынные ветра, что напоминает о вашем покровителе мумии.

ЗАМЕТКИ

+6

БОНУС АТАКИ

[illegible]

Хватит читать этот текст, лучше впиши сюда какое-нибудь смешное слово: _____ Long Story Short (<https://longstoryshort.app/>)