

Браг Камнешаг

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Паладин
КЛАСС

Мудрец
ПРЕДЫСТОРИЯ

Искатель кремня из кл.
ИМЯ ИГРОКА

Голиаф
РАСА

Законопослушный ней 2700
МИРОВОЗЗРЕНИЕ

4
УРОВЕНЬ

СИЛА	+5
	20
ЛОВКОСТЬ	+2
	14
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	+2
	15
ИНТЕЛЛЕКТ	-1
	8
МУДРОСТЬ	+2
	14
ХАРИЗМА	+3
	17

ВДОХНОВЕНИЕ
+2 БОНУС ВЛАДЕНИЯ
<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> +5 Сила <input type="radio"/> +2 Ловкость <input type="radio"/> +2 Телосложение <input type="radio"/> -1 Интеллект <input checked="" type="radio"/> +4 Мудрость <input checked="" type="radio"/> +5 Харизма СПАСБРОСКИ
<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> +2 Акробатика (Лов) <input type="radio"/> -1 Анализ (Инт) <input checked="" type="radio"/> +7 Атлетика (Сил) <input type="radio"/> +2 Восприятие (Муд) <input type="radio"/> +2 Выживание (Муд) <input type="radio"/> +3 Выступление (Хар) <input type="radio"/> +3 Запугивание (Хар) <input checked="" type="radio"/> +1 История (Инт) <input type="radio"/> +2 Ловкость рук (Лов) <input checked="" type="radio"/> +1 Магия (Инт) <input type="radio"/> +2 Медицина (Муд) <input type="radio"/> +3 Обман (Хар) <input type="radio"/> -1 Природа (Инт) <input type="radio"/> +2 Проницательность (Муд) <input checked="" type="radio"/> +1 Религия (Инт) <input type="radio"/> +2 Скрытность (Лов) <input checked="" type="radio"/> +5 Убеждение (Хар) <input type="radio"/> +2 Уход за животными (Муд) НАВЫКИ

12	ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)
Знание языков: Общий, Великанский, Один язык на ваш выбор, Один язык на ваш выбор	
Сопротивление к: Урону холодом, Иммунитет к болезням	
Доспехи: Лёгкие доспехи, Средние доспехи, Тяжёлые доспехи, Щиты	
Оружие: Простое оружие, Воинское оружие	
Инструменты от класса: Нет	
Инструменты от предыстории: Нет	
ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ	

16 КЗ	+2 ИНИЦИАТИВА	30 СКОРОСТЬ
Максимум хитов 32		
32 ТЕКУЩИЕ ХИТОВЫ		
ВРЕМЕННЫЕ ХИТОВЫ		
Всего 4 d10 КОСТЬ ХИТОВ		
Успехи Провалы		
СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ		
АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ		

ММ	СМ	ЗМ	ЭМ	ПМ
		10		
Кольчуга				
Священный символ: Амулет				
Набор путешественника				
Метательное копьё				
Боевая кирка				
Боевой молот				
Бутылочка чернил				
Писчее перо				
Небольшой нож				
Письмо от мёртвого коллеги с вопросом (на который вы пока не можете ответить)				
Комплект обычной одежды				
Кошелёк с 10 зм				
СНАРЯЖЕНИЕ				

Больше всего на свете я люблю тайны.
ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА
Логика. Эмоции не должны подавлять логическое мышление.
ИДЕАЛЫ
Ради знаний я продал душу. Когда-нибудь я надеюсь совершить великое деяние и вернуть её себе.
ПРИВЯЗАННОСТИ
Увидев демона, большинство закричит и убежит. Я же остановлюсь и буду изучать его анатомию.
СЛАБОСТИ
Божественное чувство: (Полный текст в разделе 'Заметки') Наложение рук: (Полный текст в разделе 'Заметки') Боевой стиль: (Полный текст в разделе 'Заметки') Использование заклинаний: (Полный текст в разделе 'Заметки') Божественная кара: (Полный текст в разделе 'Заметки') Божественное здоровье: (Полный текст в разделе 'Заметки') Священная клятва: (Полный текст в разделе 'Заметки') Принципы короны: (Полный текст в разделе 'Заметки') Божественный канал: (Полный текст в разделе 'Заметки')
УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

Браг Камнешаг

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

49

ВОЗРАСТ

229

РОСТ

125

ВЕС



Описание предыстории:

Вы провели много лет, постигая тайны мультивселенной. Вы читали рукописи, изучали свитки, и общались с величайшими экспертами в интересующих вас темах. Всё это сделало вас знатоком в своей области.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Типаж: Писец

Мудрецами становятся после продолжительных занятий, и личность таких существ отражает жизнь в постоянном обучении. Будучи в постоянном поиске мудрости, они высоко ценят знания — как для себя, так и в стремлении к идеалам.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

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 СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКОРОВИЩА

Браг Камнешаг

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Умения от класса:

Божественное чувство:

Присутствие сильного зла воспринимается вашими чувствами как неприятный запах, а могущественное добро звучит как небесная музыка в ваших ушах. Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения таких сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех Исадий, Небожителей и Нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. Вы знаете вид (Исадие, Небожитель, Нежить) любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно (например, вампир граф Стад фон Зарович). В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены, например, заклинанием **святилище** [hallow].

Вы можете использовать это умение количество раз, равное 1 + модификатор Харизмы. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы восстанавливаете все потраченные использований.

Наложение рук: Ваше благословенное касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное уровню паладина, умноженному на 5. Вы можете действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановите количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в вашем запасе. В качестве альтернативы, вы можете потратить 5 хитов из вашего запаса хитов для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда. Вы можете устранить несколько эффектов болезни и ядов одним использованием «Наложения рук», тратя хиты отдельно для каждого эффекта. Это умение не оказывает никакого эффекта на Нежить и Конструктов.

Боевой стиль: Ваш боевой стиль - Дуэлянт. Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

ЗАМЕТКИ

Умения от расы:

Сильные руки: При определении вашей грузоподъёмности, а также веса, который вы можете толкать, тянуть и поднимать, вы считаетесь существом на один размер больше.

Выносливость камня: Вы можете сосредоточиться, чтобы уменьшить полученные повреждения. При получении урона вы можете реакцией бросить к12 и прибавить к результату модификатор Телосложения, а после уменьшить полученный урон на итоговую сумму. Вы не сможете вновь воспользоваться этой особенностью, пока не закончите короткий или продолжительный отдых.

Рождённый в горах: Вы получаете сопротивление урону холодом. Кроме того, вы акклиматизированы к большой высоте, включая высоту более 20 000 футов (без километров). Вы также адаптированы к холодным климатическим условиям, как описано в главе 5 «Руководства Мастера».

ЗАМЕТКИ

Умения от черт: Нет

Умения от класса:

Использование заклинаний: Вы узнаёте, как черпать божественную магию посредством медитации и молитв, чтобы творить заклятия подобно жрецу. Вы найдёте список заклинаний, доступных паладину.

Божественная кара: Если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинания любого своего класса для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия.

Дополнительный урон равен 2к8 за ячейку 1-го уровня, плюс 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого, до максимума 5к8. Если цель — Нежить или Исчадие, урон увеличивается на 1к8 с максимумом 6к8.

Божественное здоровье: Божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

Умения от класса:

Священная клятва: Вы даёте клятву, навсегда связывающую вас как паладина. До этого момента вы были в подготовительной стадии, следя по пути, но ещё не дав присягу. Ваша клятва - Клятва короны. Клятва короны — это присяга идеалам цивилизации, будь то дух нации, верность государю или служению божеству права и законности. Паладины, которые дают эту клятву, посвящают себя служению обществу, и в частности, справедливым законам, удерживающим общество от распада. Эти паладины — бдительные стражи на стенах, противостоящие волнам варварства и хаоса, угрожающим уничтожить все достижения цивилизации, и широко известные примеры для подражания, хранители или часовые. Часто, паладины, которые дают данную клятву, являются членами рыцарского ордена на службе короля или народа, и рассматривают принятие клятвы как часть церемонии посвящения в ряды ордена.

Принципы короны:

Принципы клятвы короны часто разрабатываются властителями, которым даётся клятва, но в целом они опираются на несколько общих доктрин:

Закон. Закон превыше всего. Закон — это раствор, скрепляющий камни цивилизации, и его следует уважать.

Преданность. Ваше слово — ваши узы. Без преданности, клятвы и законы бессмысленны.

Мужество. Вы должны быть готовы сделать то, что должно быть сделано ради порядка, даже перед лицом превосходящих сил. Если вы не сделаете этого, то кто ещё сможет?

Обязанности. Вы должны понимать и принимать последствия своих действий, и вы несёте ответственность за выполнение своих обязанностей и обязательств.

Божественный канал:

Когда вы даёте эту клятву, вы получаете следующие два варианта использования «Божественного канала».

Вызов Чемпиона. Бонусным действием, вы бросаете вызов, который заставляет других существ сражаться с вами. Каждое из

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

Паладин

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ

0 ЗАГОВОРЫ

3

6

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1 3 0 0 0

- Громовая кара [Thunderous smite]
- Лечение ран [Cure wounds]
- Обнаружение магии [Detect magic]
- Приказ [Command]
- Вызов на дуэль [Compelled duel]
- Божественное благоволение [Divine favor]
- Героизм [Heroism]

4

7

2

5

8