

Трон

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

гильдийский ремесленник изобретатель

ПРЕДЫСТОРИЯ

Кованый живой конст

ВИД

ПОДКЛАСС

1

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

17

ЩИТ

ХИТЫ

12

ТЕКУЩИЕ

ВРЕМЕННЫЕ

12

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

1 / 1

ТЕКУЩИЕ

d8

КОСТЬ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

+4 19

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

ИНИЦИАТИВА

+3

СКОРОСТЬ

30

П. ВОСПРИЯТИЕ

17

СОСТОЯНИЯ

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Лёгкий молот	4	1к4 дробящего	
Копье	4	1к6 колющий	
Арбалет, лёгкий	5	1к8 колющего	

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

Стойкость кованых. Вы были созданы для того, чтобы обладать невероятной прочностью, что дало вам следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом спасброски от **отравления**, а также вы получаете сопротивление урону ядом.
- У вас есть иммунитет к болезням.
- Вам не нужно есть, пить и дышать.
- Вам не нужно спать, и вас нельзя магически усыпить.

Отдых стража. Когда вы устраиваете продолжительный отдых, вы должны оставаться как минимум 6 часов без движения и активности, вместо сна. В таком состоянии вы становитесь неподвижны, но остаетесь в сознании и можете всё видеть и слышать.

Встроенная защита. В ваше тело встроены защитные слои, которые можно усилить доспехом:

- Вы получаете бонус +1 к КД.
- Вы можете надеть только те доспехи, владение которыми у вас

есть. Чтобы надеть доспех (кроме щита), вы должны встроить его в свое тело. Для этого вы должны быть в контакте с доспехом в течение 1 часа. Чтобы снять доспех, вы должны потратить 1 час на их извлечение. Вы можете отдыхать во время встраивания или извлечения доспеха.

- Пока вы живы, встроенные в вас доспехи не могут быть изъяты из вашего тела против вашей воли.

Специальная сборка. Вы получаете владения одним из навыков по вашему выбору и одним инструментом по вашему выбору.

МАГИЧЕСКИЙ МАСТЕРОВОЙ РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

ВИДОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Ядовитые брызги

легкий молот

Копье

легкий арбалет

магическая рука

Лечение ран

Маскировка

Обнаружение магии

Поспешное отступление

Падение пёрышком

ЧЕРТЫ

Внимательный [Observant]

Вы быстро улавливаете мелкие подробности и получаете следующие преимущества:

Увеличьте значение Интеллекта или Мудрости на 1 при максимуме 20.

Если вы видите рот существа, когда оно говорит на языке, который вы понимаете, вы можете прочитать по его губам, что оно говорит.

Вы получаете бонус +5 к пассивной проверке Мудрости (**Восприятие**) и пассивной проверке Интеллекта (**Расследование**).

Знарок тяжёлых доспехов [Heavily armored]PH14

Требование: Владение средними доспехами

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ

Лёгкие

Средние

Тяжёлые

Щит

ОРУЖИЕ

Простое

Воинское

Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

Лёгкие доспехи

средние доспехи

Тяжёлый доспех

щиты

Простое оружие

Воровские инструменты,

инструменты ремонтника,

Инструменты кузнеца

владение огнестрелом

Инструменты алхимика

Инструменты плотника

Драконий язык

Общий язык

гноми

ПОРТРЕТ



СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Гильдия ремесленников

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

Инструменты кузнеца

Инструменты кузнеца позволяют вам работать с металлом, нагревая его для изменения формы, восстанавливая повреждения или создавая из слитков полезные предметы.

Компоненты. Инструменты кузнеца включают в себя молоты, клещи, уголь, ветошь и точильный камень.

Магия и История. Ваш опыт даёт вам дополнительные знания при обследовании металлических предметов, таких как, например, оружие.

Расследование. Вы можете обнаруживать зацепки, которые другие могут не заметить, когда расследование касается брони, оружия или прочих изделий металлообработки.

Починка. При наличии доступа к инструментам и открытому огню, жара которого достаточно, чтобы сделать металл пластичным, вы можете восстановить по 10 хитов повреждённого металлического предмета за каждый час работы.

Инструменты алхимика

Инструменты алхимика позволяют персонажу создавать полезные варева, такие как кислота или алхимический огонь.

Компоненты. Включают в себя две стеклянные мензурки, металлический каркас, удерживающий мензурку над открытым пламенем, стеклянную палочку для размешивания, небольшие ступку и пестик, мешочек обычных алхимических ингредиентов, включающих в себя соль, измельчённое железо и дистиллированную воду.

СОКРОВИЩА

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ



ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

РАЗМЕР	ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ	ПРЫЖОК В.	ПРЫЖОК Д.
Средний	225 / 450 фунт.	5 фут.	15 фут.

ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ		
<u>Ур.</u>	<u>Ячейки</u>	
1-й	 	
2-й		
3-й		

<u>Ур.</u>	<u>Ячейки</u>	
4-й		
5-й		
6-й		

<u>Ур.</u>	<u>Ячейки</u>	
7-й		
8-й		
9-й		

ПРЕДЫСТОРИЯ И ЛИЧНЫЕ КАЧЕСТВА

Бывший ученый инженер из гильдии ремесленников промышлял опасными экспериментами с созданием новой жизни по типу кованных, однако из за несчастного случая в стенах гильдии погиб и сам стал частью собственного эксперимента и стал живым конструктором, не желая поддаваться унынию стал искать способы как вернуть себе человеческое тело. Не найдя других вариантов ушел в путешествие надеясь что в пути найдет новые знания и заведет новые связи чтобы даже если и не найти новое тело то с новыми вложениями продолжать эксперименты в гильдии

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

нейтральный

СНАРЯЖЕНИЕ

легкий арбалет

20 болтов

воровские инструменты и **набор исследователя подземелий**

Проклёпанный кожаный инструменты ремонтника

рекомендательное письмо из гильдии,

комплект дорожной одежды,

поясной кошель с 15 зм

ЧЛЕНСТВО В ГИЛЬДИИ

Лёгкий молот

Ручной топор

НАСТРОЙКА НА МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

МОНЕТЫ				
ММ	СМ	ЗМ	ЭМ	ПМ

0 Брызги кислоты

Действие 60 Футов мгновенная

Вы кидаете во врага пузырь кислоты. Выберите одно существо, которое видите в пределах дистанции, или двух существ, которых видите в пределах дистанции, если они в пределах 5 футов друг от друга. Каждая цель должна успешно пройти испытание Ловкости, иначе она получит 1d6 урона кислотой

Урон заклинания увеличивается на 1d6, когда вы достигаете 5-го (2d6), 11-го (3d6) и 17-го уровня (4d6).

☞ В С

Вызов | Acid Splash

SRD

0 Починка

1 Минута касание мгновенная

Заклинание чинит одну поломку или разрыв в объекте, которого вы коснулись, например порванное звено цепочки, сломанный пополам ключ, разорванный плащ или протёкший бурдюк. Если разрыв или поломка не более 1 фута в любом измерении, вы можете их починить, не оставив даже следа прежнего повреждения.

Заклинание может физически починить магические предметы и конструкции, но не может восстановить в них магию.

☞ В С М (два куса магнетита)

Преобразование | Mending

SRD

1 Лечение ран

Действие касание мгновенная

Существо, которого вы коснулись, восстанавливает ПЗ в количестве 1d8 + модификатор вашей заклинательной характеристики. Заклинание не действует на нежить и конструкции

На высоких кругах. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 2-го круга или выше, исцеление увеличивается на 1d8 за каждый круг ячейки выше 1-го.

☞ В С

Воплощение | Cure Wounds

SRD

1 Маскировка

Действие на себя 1 Час

Вы придаёте себе — включая вашу одежду, броню, оружие и прочее снаряжение совершенно иной вид, пока длится заклинание или пока вы не прекратите его, потратив действие.

Вы можете казаться на 1 фут выше или ниже, более тощим, толстым или средним.

Однако Вы не можете полностью поменять своё тело — вам нужно принять форму с таким же набором конечностей. В остальном параметры иллюзии зависят только от вас. Перемены, вызванные этим заклинанием, не выдерживают физического осмотра. К примеру, если вы с помощью заклинания добавите к своему образу шляпу, сквозь неё будут проходить предметы и любой, кто к ней прикоснётся, не почувствует ничего, кроме волос на вашей голове.

☞ В С

Иллюзия | Disguise Self

1/2

SRD

Маскировка

Если с помощью заклинания вы кажетесь худым, любой, кто протянет к вам руку, упрётся в ваши невидимые бока. Чтобы понять, что вы изменили внешность, существо может использовать действие, чтобы изучить ваш облик, и должно пройти проверку Интеллекта (Расследование). СЛ проверки равна СЛ испытаний против ваших заклинаний.

Иллюзия | Disguise Self

2/2

SRD

1 Обнаружение магии

Действие на себя

10 Минут

Пока длится заклинание, вы чувствуете присутствие магии в пределах 30 футов от вас. Почувствовав магию, можете использовать действие, чтобы разглядеть слабую ауру вокруг любого видимого существа или объекта в области действия, содержащего магию, и узнать его школу магии, если она есть.

Заклинание проходит через большинство препятствий. Его блокируют 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла, тонкий лист свинца или 3 фута дерева или земли.

☞ В С

Порицание | Detect Magic

SRD

1 Падение пёрышком

Реакция 60 Футов 1 Минута

Выберите до пяти падающих существ в пределах дистанции. Скорость падения существа снижается до 60 футов в раунд, пока длится заклинание. Если существо приземляется раньше, чем заклинание прекращает действовать, оно не получает урона от падения и может приземлиться на ноги. После этого заклинание прекращает действовать на это существо.

☞ В М (пёрышко или клочок пуха)

Преобразование | Feather Fall

SRD

1 Поспешное отступление

Бонусное действие на себя

10 Минут

Это заклинание позволяет вам перемещаться с невероятной скоростью. Когда вы сотворяете это заклинание, а также в качестве бонусного действия в каждый ваш следующий ход, пока длится заклинание, вы можете совершить действие Рывок.

☞ В С

Преобразование | Expeditious Retreat

SRD

