

# Араннис Третий

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Паладин короны 3

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Рыцарь

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Тёмный эльф

РАСА

Законный

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

1000

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

+2 БОНУС МАСТЕРСТВА

СИЛА

+0

10

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

10

МУДРОСТЬ

+1

12

ХАРИЗМА

+2

14

- +0 Сила
- +3 Ловкость
- +2 Телосложение
- +0 Интеллект
- +3 Мудрость
- +4 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +3 Акробатика (Лов)
- +0 Анализ (Инт)
- +2 Атлетика (Сил)
- +3 Внимательность (Муд)
- +1 Выживание (Муд)
- +2 Выступление (Хар)
- +2 Запугивание (Хар)
- +0 История (Инт)
- +3 Ловкость рук (Лов)
- +2 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Муд)
- +2 Обман (Хар)
- +0 Природа (Инт)
- +3 Проницательность (Муд)
- +0 Религия (Инт)
- +3 Скрытность (Лов)
- +4 Убеждение (Хар)
- +1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ  
(ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

Доспехи: любые

Оружие: любое

Инструменты: карты, лютия

Языки: общий, эльфийский

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

18

КД

+3

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 28

28

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 3

к10

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Рапира

+5

1к8 к.

Кара

2к8 и.

АТАКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Комплект дорожной одежды, перстень-печатка, рапира, щит, рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, факел (10), рационы (3), бурдюк, пеньковая верёвка (50 фт.), чешуйчатый доспех, священный символ, лёгкий арбалет, болты (20)

СНАРЯЖЕНИЕ

Я умею смотреть страхам в лицо

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я делаю что должен, и подчиняюсь вышестоящим

ИДЕАЛЫ

Уважаю того, кто равен мне по силе

ПРИВЯЗАННОСТИ

Не могу забыть своё сокрушительное поражение

СЛАБОСТИ

Тёмное зрение (120 футов)

Наследие фей: вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

Транс (4 часа)

Чувствительность к солнцу

Божественное чувство

Наложение рук

Сражение вслепую (10 футов)

Божественная кара

Божественное здоровье:

иммунитет к болезням

Праведное восстановление

Божественный канал

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

# Араннис Третий

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

## ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ К СОЛНЦУ

Вы совершаете с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, если вы, цель вашей атаки или изучаемый предмет расположены на прямом солнечном свете.

## БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО

Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех исчадий, небожителей и нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. Вы знаете тип любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно. В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены, например, заклинанием святилище.

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

## БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА

Если вы попадаете по существу рукопашной атакой 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.

ЗАМЕТКИ

## ПРАВЕДНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы можете использовать «Божественный канал», чтобы подпитать свои заклинания. Бонусным действием вы касаетесь своего священного символа, произносите молитву и возвращаете одну потраченную ячейку заклинаний, уровень которой не превышает половины вашего бонуса мастерства (с округлением в большую сторону). Вы можете использовать это умение количество раз, зависящее от уровня в этом классе: один раз на 3-м уровне, два раза на 7-м уровне, три раза на 15-м уровне. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

## ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Вы подготавливаете список заклинаний паладина, доступных для накладывания. При этом вы выбираете число заклинаний паладина из списка заклинаний паладина, равное модификатору Харизмы + половина уровня паладина, округляя в меньшую сторону (минимум 1). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Накладывание заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний паладина требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

ЗАМЕТКИ

## БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Вы получаете следующие варианты использования «Божественного канала».

**Вызов Чемпиона.** Вы бросаете вызов, который заставляет других существ сражаться с вами.

Любое существо по вашему выбору, которое может вас видеть и находящееся не далее, чем в 30 футах от вас, должно совершить спасбросок Мудрости. В случае провала, существо не может добровольно отойти от вас дальше, чем на 30 футов. Этот эффект прекращается если существо недееспособно, умирает или отдаляется от вас на расстояние, превышающее 30 футов.

**Повернуть вспять.** Бонусным действием вы можете поддержать раненых союзников с помощью вашего умения «Божественный канал». Каждое существо по вашему выбору, способное слышать вас и находящееся не далее, чем в 30 футах от вас, может восстановить количество своих хитов равное 1к6 + ваш модификатор Харизмы (минимум 1), но только в том случае, если текущее количество его хитов составляет менее половины от полного значения.

ЗАМЕТКИ

## НАЛОЖЕНИЕ РУК

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, восстановить 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.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

# Паладин

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА  
ЗАКЛИНАНИЙ

12

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+4

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

Пляшущие огоньки

3

6

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1

3

о о о

● Огонь фей (+1 ячейка)

● Приказ

● Вызов на дуэль

○

● Щит

● Громовая кара

● Благословение

○

○ Церемония

○ Защита от добра и зла

○ Героизм

○ Обнаружение магии

○ Приказ

○ Очищение пищи и питья

○ Обнаружение ядов и болезней

○

○

○

2

4

7

8

5

9