

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Паладин

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Беспризорник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Драконорожд. (Сереб.) ХН

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+3

16

ЛОВКОСТЬ

+1

12

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

МУДРОСТЬ

-1

8

ХАРИЗМА

+3

16

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

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

СПАСБРОСКИ

- +1 Акробатика (Лов)
- -1 Анализ (Инт)
- +3 Атлетика (Сил)
- -1 Восприятие (Муд)
- -1 Выживание (Муд)
- +3 Выступление (Хар)
- +3 Запугивание (Хар)
- -1 История (Инт)

- +3 Ловкость рук (Лов)
- -1 Магия (Инт)
- -1 Медицина (Муд)
- +3 Обман (Хар)
- -1 Природа (Инт)
- +1 Проницательность (Муд)
- -1 Религия (Инт)
- +3 Скрытность (Лов)
- +5 Убеждение (Хар)
- -1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

16

кз

+1

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 12

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего

1к10

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Двуручный меч	+5	2к6 + 3 рубящий
Длинное копье*	+5	1к12 + 3 колющий
5 метат. копий**	+5	1к6 + 3 колющий

* Вы совершаете с помехой атаки длинным копьем по существам, находящимся в пределах 5 футов от вас. Кроме того, если вы не находитесь верхом, длинное копье используется двумя руками.

** Можно метнуть на 30 футов или на 120, но с помехой к атаке.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

9

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: любые доспехи и щиты.**Оружие:** простое оружие, воинское оружие.**Инструменты:** воровские инструменты, набор для грима.**Языки:** общий, драконий.

Спротивление урону. Благодаря вашему наследию драконов вы получаете сопротивление к урону огнём.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кольчуга, священный символ, набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка.

Маленький нож, карта города, в котором вы выросли, безделушка в память о родителях, комплект

повседневной одежды, поясной кошель с 10 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

Я всегда пытаюсь разобраться в истинных мотивах собеседника, и во всём вижу подвох.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Не в каждой ситуации требуется обнажать меч, но когда он покидает ножны, о пощаде следует забыть.

ИДЕАЛЫ

Королева Хетресс — лучшее, что случилось с моей страной.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Когда для принятия решения требуется больше минуты, я предпочитаю вообще ничего не решать.

СЛАБОСТИ

Оружие дыхания. Вы можете действием выдохнуть разрушительную ледяную энергию. Когда вы используете оружие дыхания, все существа, находящиеся внутри 15-футового конуса должны совершить спасбросок Телосложения. Сложность этого спасброска равна 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш бонус мастерства. Существа получают 2к6 урона холодом в случае проваленного спасброска, или половину этого урона, если спасбросок был успешен. Урон повышается до 3к6 на 6 уровне, до 4к6 на 11, и до 5к6 на 16 уровне.

После использования оружия дыхания вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий либо продолжительный отдых.

Наложение рук. Ваше благословенное прикосновение может исцелять раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после длинного 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.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Королева Хетресс дважды коснулась мечом ваших плеч, затем сделала знак, приказывая встать с колена, и крепко сцепила свои пальцы позади вашей шеи. Акколада подходила к концу, через мгновение вы станете одиннадцатым Рыцарем Короны. В тот момент вам казалось (и кажется до сих пор), что вы — наименее подходящий кандидат на эту роль. Дело было не только в том, что ваш меч ещё не застал ни одного настоящего сражения, но и в догматах ордена, которые заметно расходились с тем, как вы смотрели на мир и своё место в нём. И если в вашей «Преданности» или «Мужестве» едва ли мог кто-то усомниться, то две других доктрины были слабо к вам применимы.

Для первой из них — «Закон» — весь ваш путь к вступлению в орден выглядел издёвкой. Воровство было вашим основным кормильцем ещё с ранних лет, а один вид стражника заставлял инстинктивно искать глазами пути отхода и придумывать рассказ поубедительнее, почему вы оказались в богатом районе столицы.

Вторая доктрина и вовсе звучала для вас как ругательство: «Обязанности». Вы всегда прекрасно понимали, что мир вокруг ничего вам не должен, а потому и вы едва ли что-то должны ему. Когда вам требовалось принять решение, не несущее особых последствий, вы были скоры на действия. В противном же случае всегда было проще развернуться и тихо уйти.

И тем не менее, вы здесь. Говорят, предложение о принятии в орден поступило от самой королевы, после того как она узнала о спасённом вами восьмом Рыцаре. Неужели слухи о их связи правдивы? Вы посмотрели ей в глаза, надеясь заметить хотя бы намёк на изъяс, но видели лишь холодное и незамутнённое совершенство. Королева отстранила руки от вашей шеи, и вы подарили ей поклон. Инициация была окончена.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Спасти королевство. Объезд ближайших поселений — ваше первое задание — занял десять дней, хотя казалось, что прошла целая вечность. И когда, наконец, вы увидели холм с крепостью, а затем и город, лежащий у его подножья, то с облегчением выдохнули. Впрочем, довольно быстро стало понятно, что расслабляться ещё рано: на улицах не было ни единой души. Вы пришпорили коня и понеслись к замку.

Его залы также пустовали, и вы обнажили меч, готовясь к худшему. По коридорам раздавался звук чьего-то надрывного голоса, произносящего бессмысленные предложения на вашем родном языке. Это не было похоже на связную речь, но в словах чувствовалась какая-то скрытая сила. Достигнув главной залы, на её противоположном конце вы увидели человека в голубом одеянии, держащего обе руки над своей головой. Закрыв глаза и не замечая ничего вокруг, он продолжал изрыгать слова на превосходном драконьем, а прямо над ним в воздухе медленно вращалась светящаяся сфера.

Вы бросились к нему, собираясь нанести удар. Промчавшись мимо небольшого кристалла, установленного посреди залы, вы уже вознесли руки, готовясь разрубить мага пополам, как вдруг его голос затих, и из сферы вырвался луч света, устремлённый в ладони человека; он опустил руки, направив их на вас, и тот же самый луч ударил вас прямо в грудь. Свет померк.

Очнувшись, вы увидели перед собой озадаченное лицо мага, висевшего над вами. Кажется, он размышлял о чём-то, а затем сказал: «Теперь ты — их вместилище. Жизнь тысяч зависит от одной, побереги её для меня, ладно? Мы встретимся снова, когда день станет равен ночи», — и растворился в воздухе прямо у вас на глазах.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Орден Короны. Вы — одиннадцатый и последний член ордена, служащего на благо королевства, его подданных и правителя. Принципы вашей клятвы опираются на четыре доктрины:

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 несете ответственность за выполнение своих обязанностей и обязательств.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

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 исчадий, небожителей и нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. Вы знаете тип (Небожитель, исчадие или нежить) любого существа, чье присутствие вы ощущаете, но не его личность. 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 длинный отдых, вы восстанавливаете все потраченные использования.

Городские тайны. Вы знаете тайные лазы и проходы городских улиц, позволяющие пройти там, где другие не увидят пути. Вне боя вы (и ведомые вами союзники) можете перемещаться по городу вдвое быстрее обычного.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Паладин

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

3

6

УРОВЕНЬ
1

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

7

4

8

2

5

9