

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Паладин

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Преступник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Человек (опц.)

РАСА

НД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

СИЛА

+3

16

ЛОВКОСТЬ

+0

10

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

МУДРОСТЬ

-1

8

ХАРИЗМА

+3

16

- +3 Сила
- +0 Ловкость
- +2 Телосложение
- -1 Интеллект
- +1 Мудрость
- +5 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +0 Акробатика (Лов)
- -1 Анализ (Инт)
- +3 Атлетика (Сил)
- -1 Восприятие (Муд)
- -1 Выживание (Муд)
- +3 Выступление (Хар)
- +5 Запугивание (Хар)
- -1 История (Инт)
- +0 Ловкость рук (Лов)
- -1 Магия (Инт)
- -1 Медицина (Муд)
- +5 Обман (Хар)
- -1 Природа (Инт)
- -1 Проницательность (Муд)
- +1 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- +5 Убеждение (Хар)
- -1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

18

КЗ

+0

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 12

12

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего

1к10

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Длинный меч* +5 1к8 + 3 рубящий

Метат. копьё** +5 1к6 + 3 колющий

* Если при атаке удерживается двумя руками, наносит урон 1к10 + 3

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

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Обычно я отношусь с подозрением ко всем незнакомцам, внезапно заговорившим со мной.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Любой камень, найденный на дне реки, можно отмыть от ила.

ИДЕАЛЫ

Я готов беспрекословно выполнить всё, что скажет мне настоятель.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Прошлое всё меньше тяготит меня, но я боюсь, что оно способно заявить о себе с новой силой.

СЛАБОСТИ

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 конструкторов.

Мастер щитов. Вы используете щиты не только для обороны, но и для нападения. Вы получаете следующие преимущества, когда используете щит: — Если вы в свой ход совершаете действие Атака, то можете бонусным действием попытаться оттолкнуть щитом существо, находящееся в пределах 5 футов от вас.

— Если вы не выведены из строя, то можете добавлять бонус к КЗ от щита ко всем спасброскам Ловкости, совершённым от заклинаний и прочих вредоносных эффектов, нацеленных только на вас.

— Если вы подвергаетесь действию эффекта, позволяющего пройти спасбросок Ловкости для получения половины урона, вы можете реакцией вообще не получить урон в случае успешного спасброска, выставив щит между собой и источником эффекта.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

9

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: любые доспехи и щиты.

Оружие: простое оружие, воинское оружие.

Инструменты: воровские инструменты, драконьи кости.

Языки: общий, драконий.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кольчуга (помеха к Скрытности), священный символ, длинный меч, щит, 5 метательных копий, набор священника: рюкзак, одеяло, 10 свечей, трутницу, ящик для милостыни, 2 блока ладана, кадило, облачение, рационы на 2 дня и бурдюк. Ломик, комплект обычной тёмной одежды с капюшоном, поясной кошель с 15 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

Когда-то давно вы совершили большое зло. Это был не единственный случай, но в череде мелких злодеяний одно выделялось особенно сильно, возвышаясь чёрным обелиском над всем остальным. Его вес был так велик, что разделил вашу жизнь надвое: поставил жирную точку в одном длинном предложении, и заставил начать следующее.

Несколько лет вы скитались по разным городам, скрываясь от прошлой жизни и пытаясь сбежать от себя самого. Тщетно, конечно. Ваша ноша была намертво прибита гвоздями к плечам, не позволяя разогнуть спину и перевести дух. Чем дальше вы двигались по дороге жизни, тем тяжелее становились шаги. Вы ощущали, как вязнете и замедляетесь.

Спасением для вас стал простой разговор. Настоятель небольшой часовни, у стены которой вы провели ту ночь, медленно подошёл к вам, и спросил, не нужна ли вам помощь. Услышав отрицательный ответ, он начал со спокойным интересом расспрашивать вас о вашей жизни. Удивительно, но вы рассказали ему всё, что последние несколько лет не осмеливались произнести даже мысленно, наедине с самим собой. В его голосе слышалось желание помочь, а в глазах читалось искреннее сочувствие. Ваша история, облечённая в слова, будто бы разделила груз надвое, и настоятель добровольно забрал от вас одну его часть. Затем он сказал, что ваш побег окончен, и велел следовать за ним.

С тех пор прошёл год, и с каждым днём вам становилось лучше. Работы в часовне оказалось неожиданно много, но вы были рады занять руки и снова оказаться при деле. Вы чувствовали себя счастливым впервые за долгое время.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Уберечь принца. Уже несколько недель атмосфера в городе напоминала сжатую пружину, готовую в любой момент высвободить накопленную энергию. В королевской семье образовался некий раздор, неумело скрываемый агентами Багряного скипетра. Самые разные слухи уже ползли по городу: от безобидных, до безумных.

Вы старались не вникать и избегали любых обсуждений с прихожанами. Сейчас, когда настоятель отбыл по делам в соседнюю деревню, оставив вас одного, как-либо соприкасаться с чем-то подобным было бы особенно опрометчиво. Впрочем, когда пружина всё же внезапно распрямилась, у вас не осталось другого выхода.

В одну из ночей в часовню ворвалась женщина с ребёнком лет девяти. Двери никогда не запирались, но вы привыкли, что первые прихожане появляются ближе к восходу. Ночные гости были укутаны в тёплые плащи и леденящий страх. Вы поспешили захлопнуть двери, и повернули в замке ключ.

Женщина оказалась камеристкой королевы, а мальчика ни много ни мало — принцем. Она говорила очень быстро, постоянно сбиваясь и глотая слёзы: что-то о ведьме-предсказательнице, обезумевшем короле и опасности для мальчика. Служанка молила уберечь принца, сдержав обещание, якобы данное вами королеве. Когда она внезапно назвала вас именем настоятеля, сложилась часть этой мозаики, но вы всё ещё не видели общей картины.

В этот момент двери часовни начали содрогаться от настойчивых ударов, и вы поняли, что время для расспросов завершено. Вы наспех собрали вещи и повели женщину и мальчика по подземным катакомбам, лабиринтом тянувшимся далеко на восток. Оказавшись за городом, вы разделились: камеристка отправилась обратно к королеве, чтобы доложить о случившемся, а вы с принцем выдвинулись на север — в сторону деревушки, где находился сейчас настоятель. Он сможет пролить свет на произошедшее и придумать дальнейший план.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Blank area for notes.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Криминальные связи. У вас есть надёжное доверенное лицо, которое выступает в роли вашего связного в криминальных кругах. Вы умеете получать и отправлять сведения связному, даже через большие расстояния: например, вы знаете местных посыльных, продажных караванщиков и нечистых на руку матросов, которые могут доставить сообщение для вас.

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, закланием Святилище.

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

Blank area for notes.

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