

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Инструменты каменщика [XGE]

Компоненты. Включают в себя мастерок, молоток, долото, щётки и угольник.

История. Ваш опыт помогает вам определять дату постройки и предназначение каменного здания, а также понять, кто мог его построить.

Расследование. Вы получаете дополнительные знания при обследовании помещений в каменном здании.

Восприятие. Вы замечаете неровности на каменных стенах и полах, что облегчает поиск ловушек и тайных ходов.

Снос. Ваши познания в каменном зодчестве позволяют вам найти уязвимые места в кладке каменных стен. Вы наносите таким строениям двойной урон своими атаками оружием.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

Защита без доспехов 1-й уровень, умение варвара

Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

Ярость 1-й уровень, умение варвара

В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости.

В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлый доспех:

- Вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Силы.
- Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона, соответствующий вашему уровню варвара, как показано в колонке «урон ярости» таблицы «Варвар».
- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Если вы способны накладывать заклинания, то вы не можете накладывать или концентрироваться на заклинаниях, пока находитесь в состоянии ярости.

Ваша ярость длится 1 минуту. Она прекращается раньше, если вы потеряли сознание или если вы закончили свой ход, не получив урон или не атаковав враждебно по отношению к вам существо с момента окончания вашего прошлого хода. Также вы можете прекратить свою ярость бонусным действием.

Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз (смотрите колонку «ярость»), то вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать ярость ещё раз.

ЗАМЕТКИ

Тёмное зрение. Привыкнув к жизни под землёй, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Дварфийская устойчивость. Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление урону ядом.

Дварфийская боевая тренировка. Вы владеете боевым топором, ручным топором, лёгким и боевым молотом.

Владение инструментами. Вы владеете ремесленными инструментами **кузнеца**.

Знание камня. Если вы совершаете проверку Интеллекта (**История**), связанную с происхождением работы по камню, вы считаетесь владеющим навыком История, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

Членство в гильдии. Будучи авторитетным и уважаемым членом гильдии, вы можете пользоваться особыми преимуществами, предоставляемыми этим членством. Ваши товарищи по гильдии при необходимости предоставят вам жилище и питание, и даже оплатят ваши похороны. В некоторых городах у гильдий есть место для сбора, и там можно потенциально встретить покровителей, союзников и наёмников. Гильдии часто обладают значительной политической властью. Если вас обвинят в преступлении, гильдия может помочь, если существует вероятность оправдательного приговора. Благодаря гильдии вы получаете доступ к влиятельным политикам, если состоите в гильдии на хорошем счету. Для таких связей может потребоваться жертвование денег или магических предметов в казну гильдии. Каждый месяц вы должны выплачивать гильдии 5 зм. Если вы пропустите платёж, вы должны вначале оплатить все долги, и только тогда восстановите своё доброе имя в гильдии.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

