

Монах

КЛАСС

Разорённый

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Дварф (холмовой)

РАСА

Нейтральный

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

1

УРОВЕНЬ

СИЛА
+0
11

ЛОВКОСТЬ
+2
14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2
14

ИНТЕЛЛЕКТ
+1
12

МУДРОСТЬ
+3
16

ХАРИЗМА
-1
8

ВОДХНОВЕНИЕ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ
+2

СПАСБРОСКИ

- +2 Сила
- +4 Ловкость
- +2 Телосложение
- +1 Интеллект
- +3 Мудрость
- -1 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +2 Акробатика (Лов)
- +1 Анализ (Инт)
- +2 Атлетика (Сил)
- +3 Восприятие (Муд)
- +5 Выживание (Муд)
- -1 Выступление (Хар)
- -1 Запугивание (Хар)
- +1 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- +1 Магия (Инт)
- +3 Медицина (Муд)
- -1 Обман (Хар)
- +1 Природа (Инт)
- +5 Проницательность (Муд)
- +1 Религия (Инт)
- +4 Скрытность (Лов)
- -1 Убеждение (Хар)
- +3 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

13 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: нет.

Оружие: простое оружие, короткие мечи, боевые топоры, ручные топоры, лёгкие молоты, боевые молоты

Языки: Общий, Дварфийский,

Владение инструментами: игровой набор: кости, инструменты каменщика, инструменты ткача [XGE]

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.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

15 КЗ

+2 ИНИЦИАТИВА

25 СКОРОСТЬ

Максимум хитов 13

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1

К8 КОСТЬ ХИТОВ

Успехи ○○○○

Провалы ○○○○

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Боевой посох*	2	1к6(1к8)+0 дроб.
Дротик**	4	1к4 + 2 кол.

* Универсальное. Это оружие можно использовать как одной, так и двумя руками. Урон, указанный в скобках после этого свойства, означает урон при совершении рукопашной атаки двумя руками.

** Можно метнуть на 20 футов или на 60, но с помехой к атаке.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

ММ СМ ЗМ ЭМ ПМ

13

Боевой посох, 10 дротиков

Треснувшие песочные часы, комплект ржавых наручников, полупустая бутылка, охотничья ловушка, игровой набор (кости), комплект дорожной одежды, кошель для монет

Набор исследователя подземелий: рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рационы на 10 дней и бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка.

СНАРЯЖЕНИЕ

Я должен наверстать упущенное время

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Стойкость. Настоящее самопознание следует за лобовым столкновением со страхом и смертью.

ИДЕАЛЫ

Моя изоляция позволила познать великое зло, уничтожить которое могу один лишь я.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Теперь, вернувшись в мир, я слишком сильно увлекаюсь его радостями.

СЛАБОСТИ

Дварфийская выдержка. Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем (уже учтено)

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

Темное зрение. 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.

Боевые искусства. Вы получаете следующие преимущества, пока вы безоружны или держите только монашеское оружие (короткие мечи, а также любое простое оружие, не имеющее свойств «двуручное» и «тяжёлое»), не носите доспех и не используете щит:

— Вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атаки и урона для ваших невооруженных ударов и монашеского оружия.

— Вы можете бросить к4 вместо обычного урона вашего невооруженного удара или оружия монаха. Эта кость изменяется по мере получения вами уровней монаха.

— Когда вы используете действие Атака для совершения невооруженных ударов или ударов монашеским оружием во время своего хода, бонусным действием вы можете сделать один невооруженный удар. Например, если вы совершили действие Атака и атаковали боевым посохом, вы можете совершить бонусным действием невооруженный удар, при условии, что на этом ходу вы ещё не совершили бонусное действие.

ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ Если вы не носите ни доспех, ни щит, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Когда два года назад ваш караван попал в засаду, вы ожидали чего угодно: каторгу, рабство, казнь; но не того, что произошло на самом деле. Очнувшись в камере, которая примыкает к некоей подземной арене, вы услышали громкое: «Встречайте! Новый боец 'Предсмертного ринга', эмм... — Бородатый кулак!». На другой стороне арены тоже открылась дверь — такая же как ваша.

Сражаться без секиры в руке было непривычно, но пришлось научиться полагаться лишь на скорость реакции и силу мускулов. К сожалению, ваша непобедимость лишь закрепила дурацкую кличку, но не приблизила вас к свободе...

Очередным схваченным несчастным, которого поставили против вас, оказался драконорожденный латунного оттенка. Вы внимательно изучали соперника. Стойка с перекосом вправо, руки держит неправильно, не должно быть сложно. Но нужно следить за горлом — вряд ли у него смогли отобрать его огнелюйство.

Расчёт оказался верным. Он пропускал хук за хуком, а в защите клевал на каждый обманный выпад. Но вскоре стало заметно, что его шея краснеет, пора было менять тактику.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Добраться до организаторов «Предсмертного ринга». Нырнув под соперника, вам удалось его повалить и бёдрами схватить на удушье. Ноги нестерпимо жгло, и соперник смог-таки изрыгнуть струю пламени, которая, под восторги толпы, добилась почти до свода. Искра идеи вспыхнула у вас в голове: «Подыграй мне, парень, и выживем оба» — и кубарем покатились к краю арены. Вы ослабили хват, и линия огня в миг прожгла опору трибуны, а ряды сидений со зрителями, словно лавина, покатились на ринг. Вам не удалось запомнить остальное в деталях: грохот, крики, месиво из зажавшихся богатеев, паника, свист стрел. В пыльной пелене вы не видели, выжил ли тот, второй, но времени на поиски не было. Забежав по горке из сидений и тел, вы смешались с бегущей толпой и покинули чёртово подземелье. Очевидно было лишь одно: кто-то специально похищает воинов для такого «развлечения». Что ж, Бородатый кулак просто обязан отблагодарить этих людей за «острые ощущения и азарт».

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Дварфийская боевая тренировка. Вы владеете боевым топором, ручным топором, лёгким и боевым молотом (уже учтено)

УМЕНИЕ: Я ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЫЖИВУ

Вы пережили разрушительное несчастье и обладаете скрытыми резервами, которые другие не ожидают. Вы стоически пережили свое несчастье и получаете черту **Крепкий**.

Крепкий [Tough]PH

Максимум ваших хитов увеличивается на количество, равное удвоенному уровню, на котором берётся эта черта (уже учтено). Каждый раз, когда вы впоследствии будете получать уровень, максимум ваших хитов будет дополнительно увеличиваться на 2.

ИНСТРУМЕНТЫ ТКАЧА

Пошив одежды. Как часть продолжительного отдыха вы можете создать одежду для существа при наличии достаточного количества ткани и ниток.

ИНСТРУМЕНТЫ КАМЕНЩИКА

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

СОКРОВИЩА

0) ЗАГОВОРЫ

Blank lines for level 0 spells.

3)

Blank lines for level 3 spells.

6)

Blank lines for level 6 spells.

УРОВЕНЬ 1) ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

Blank lines for level 1 spells.

4)

Blank lines for level 4 spells.

7)

Blank lines for level 7 spells.

2)

Blank lines for level 2 spells.

5)

Blank lines for level 5 spells.

8)

Blank lines for level 8 spells.

9)

Blank lines for level 9 spells.