

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Монах

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Благородная

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Гном (лесной)

РАСА

ХД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+0

10

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

10

МУДРОСТЬ

+2

14

ХАРИЗМА

+0

10

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

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

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

15

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

25 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 10

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего

1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Короткий меч +5 1к6 + 3 колющий

10 дротиков* +5 1к4 + 3 колющий

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

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Меня не нужно уговаривать спуститься под землю.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Лучше жалеть о сделанном, чем о не сделанном.

ИДЕАЛЫ

Хотя от матери обычно веет холодом, я знаю, что и она может проявлять заботу.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Глубокая вода вызывает у меня сильную тревогу.

СЛАБОСТИ

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 невооружённых ударов и монашеского оружия.

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

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

Тёмное 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.

Природная иллюзия. Вы знаете заклинание Малая иллюзия. Базовой характеристикой для его использования является Интеллект.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

12

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: нет

Оружие: простое оружие, короткие мечи.

Инструменты: игральные карты, рожок.

Языки: общий, гномий, эльфийский.

Защита без доспеха. Пока вы не носите ни доспех, ни щит, ваш Класс Защиты равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости.

Гнома хитрость. Вы совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

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

Комплект отличной одежды, кольцо-печатка, свиток с генеалогическим древом, кошелёк с 25 зм

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Вы родились в уважаемой семье, прошлое которой богато на славные свершения и драматичные события. Впрочем, пара последних поколений не подарила свету ни одной заметной личности. Прошло время авантюристов, и там, где некогда ценились смелость и самоотверженность, теперь правят бал расчётливость и экономность.

Главой семьи является ваша мать, единолично управляющая небольшой судоходной компанией и держащая в ежовых рукавицах прибрежный городок с удобным доступом к морю. Серая и почти незаметная, она, тем не менее, сохраняет власть надо торговым сообщением уже долгие годы, успешно отражая любые выпады недоброжелателей.

Иногда вам кажется, что туман, окутывающий всё вокруг, тоже находится в подчинении вашей матери, посланный ей сюда, чтобы скрыть вас от всего мира. Огонь, горящий в вас, задувается солёными ветрами, а голос — заглушается шумом волн. Ненадолго спастись от всего этого помогают лишь короткие походы, которым обычно предшествует закатывание глаз, вздохи и причитания.

Насколько вас гнетут глубины океана, настолько же влекут глубины подземелий. Гробницы королей древности, курганы варварских племён, руины павших замков, — вы предпочитаете узнавать историю грандиозных свершений и великих людей не из пожелтевших книг, а прикасаясь собственными руками к холодным камням, таящим старинные секреты.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Восстановить Астральный орден. Пробраться мимо уснувшего огра оказалось несложно. Закусив парочкой гоблинов, он мирно сопел, развалившись на перекидном мосту, и вы смогли аккуратно прошмыгнуть внутрь крепости. Несмотря на царившую темноту, вы ясно могли видеть, что мародёры постарались на славу: кроме голых стен не осталось ничего. Впрочем, вы были здесь не ради сокровищ.

Вы обошли каждое помещение, пытаясь представить, кто мог населять эти просторные комнаты и, вдоволь нагулявшись, расположились в тронном зале, чтобы перекусить, рассматривая обломки какого-то барельефа. Внезапно, отражаясь от стен, зазвучал чей-то властный голос. Он назвал вас по имени, и вы погрузились в сон.

Очнувшись вы в крайне необычном месте: вокруг царил серебристая дымка, дрейфующая куда-то вдаль за горизонт, встречаясь там с такими же белёсыми облаками, из-за которых иногда выглядывали одинокие холодные звёзды. Рядом с вами оказался человек почтенного возраста в свободных одеждах. Он объяснил, что призвал вас сюда для обучения, которое пригодится при выполнении величайшего задания всей вашей жизни. Вы согласились без размышлений.

Обучение длилось около месяца, и вы с удивлением заметили, что вас не мучают ни голод, ни жажда, не клонит в сон, и само время будто остановило свой ход. Учитель объяснил, как подчинить свою внутреннюю энергию и, словно балансируя на бритвенно-остром лезвии, направлять её разрушительную силу. А затем вы проснулись посреди тронного зала. Всё вокруг было таким же, как и месяц назад (или прошло всего мгновение?), но вы изменились. Учитель сказал, что в нужный момент сами поймёте, что требуется для выполнения задания, и вы не сомневались, что так оно и будет.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Астральный орден. Во время вашего обучения вы узнали немного о прошлом ордена. В него входили могущественные монахи, верившие в то, что их тела — лишь иллюзия, а их истинная форма находится где-то на Астральном плане. Орден был сформирован для борьбы с неким древним злом, природа которого осталась для вас скрыта. Прошли столетия с тех пор, как это зло смогло попасть внутрь ордена и разрушило его изнутри. Но орден невозможно уничтожить полностью, если хотя бы один его представитель сохранил свою астральную проекцию, а потому ещё остаётся надежда на его восстановление.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Привилегированность. Благодаря знатному происхождению, другие хорошо к вам относятся. Вас принимают в высшем обществе, и считается, что у вас есть право посещать любые места. Обыватели из всех сил стараются сделать вам приятно и избежать вашего гнева, а другие высокородные считают вас своей равней. Если нужно, вы можете получить аудиенцию местного дворянина.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0) ЗАГОВОРЫ

Малая иллюзия [Minor illusion] (гном)

3)

6)

УРОВЕНЬ
1) ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

4)

7)

2)

5)

8)

2)

9)