

Монах

КЛАСС

Преступник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Человек

РАСА

Истинно-нейтральное

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

1

УРОВЕНЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+2

14

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

9

МУДРОСТЬ

+2

14

ХАРИЗМА

+0

10

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

- +4 Сила
- +5 Ловкость
- +2 Телосложение
- -1 Интеллект
- +2 Мудрость
- +0 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +5 Акробатика (Лов)
- -1 Анализ (Инт)
- +2 Атлетика (Сил)
- +2 Восприятие (Муд)
- +2 Выживание (Муд)
- +0 Выступление (Хар)
- +0 Запугивание (Хар)
- -1 История (Инт)
- +3 Ловкость рук (Лов)
- -1 Магия (Инт)
- +2 Медицина (Муд)
- +2 Обман (Хар)
- -1 Природа (Инт)
- +4 Проницательность (Муд)
- -1 Религия (Инт)
- +5 Скрытность (Лов)
- +0 Убеждение (Хар)
- +2 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

12

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: нет

Оружие: простое оружие, короткие мечи.

Инструменты: игральные карты, воровские инструменты

Языки: общий,

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

15

кз

+3

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 10

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1

1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН / ВИД

Боевой посох	4	1к6 + 2 дробящий
10 дротиков*	5	1к4 + 3 колющий
	2	

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

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

15

Набор исследователя подземелий:

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

Ломик, комплект обычной тёмной одежды с капюшоном, поясной кошель для монет

СНАРЯЖЕНИЕ

Проигранная партия в карты унесла несколько жизней, взмах крыла бабочки вызывает тайфуны. Отныне я осторожен в словах и действиях.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Деньги — это пыль. Которая растворится в бесконечно вечно на триллионах таких же миров. Железки не стоят всего того.

ИДЕАЛЫ

Монахи из «Летающего Журавля» и их учение.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Азартные игры. В монастыре не с кем было играть, но я боюсь что этот демон ещё не отпустил меня.

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 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 совершали бонусное действие.

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

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

24

ВОЗРАСТ

178

РОСТ

51

ВЕС

Зеленые

ГЛАЗА

Темные

ВОЛОСЫ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Более вы никогда не сядете в карты с матерыми жуликами, особенно если вы с ними в банде. Вы уже много раз по секундам вспоминали ситуацию: последняя раздача, остались вы и Анри, лидер банды. И вам не хватило перебить его ставку, 1000 золотых! А у вас полный дом на руках. Анри любезно предложил спонсорство, и вы согласились, будучи уверенным в победе. Да-да, несложно догадаться, что теперь вы должны главе головорезов. Не желая до гроба работать в ноль, вы искали что бы такое обнести, и набрали на одинокий монастырь. Ночью вы попытались стащить из него картину, но лысые психи схватили вас и куда-то уволокли. На утро оказалось, что это весьма уютная келья. С картиной, которую вы хотели украсть, на стене. Монахи сказали, что вы можете жить тут и каждый день любоваться ею, раз она вам так понравилась. Поначалу они казались сектой умалишённых, но со временем стало видно, что они-то и познали секреты жизни. Они не трясутся над золотом, им не надо воровать или обманывать, это просто не имеет смысла. Понемногу вы начали проникаться их идеями, они научили вас слушать своё тело, управлять каждой мышцей и, более того, тренировать дух.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Освободиться от долгов. А ведь не такие уж они и психи: вместе вы работали в поле, ухаживали за монастырем и друг другом. Там ты никому ничего не должен, но старые долги всё же вас нашли. Анри отыскал монастырь, но внезапно монахи вступились за вас — за чужака, хотевшего их обнести! Вы дали бой и прогнали злодеев, но в бою скончались несколько новых друзей. После похорон вам и слова никто не сказал, но стало очевидно, что главная опасность для этих людей — вы, и вы покинули монастырь. Ведь, как говорили гуру: чтобы достичь просветления, надо избавиться от всего земного. А на земле у вас ещё куча долгов. Ладно, насколько помнится, 1000 золотых это не так уж и много, верно?

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Монастырь "летающий журавль" и его последователи с радостью примут меня. Ну, я надеюсь.

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.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

ВОРОВСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Компоненты. Воровские инструменты включают в себя надфиль, набор отмычек, небольшое зеркальце с металлической рукояткой, набор ножниц с узкими лезвиями и пару щипцов.

История Ваши познания в области ловушек дают вам дополнительные знания при ответах на вопросы о местах, знаменитых своими ловушками.

Анализ и Восприятие Вы получаете дополнительные знания при поиске ловушек, потому что вам известны различные простые признаки, выдающие их наличие.

Установка ловушек Вы можете не только обезвреживать ловушки, но и устанавливать их. Как часть короткого отдыха вы можете создать ловушку из подручных средств. Результат вашей проверки становится сложностью для пытающегося обнаружить или обезвредить ловушку. Ловушка наносит урон, соответствующий материалам, использованным при создании (как то яд или оружие), или урон, равный половине результата вашей проверки, смотря что Мастер сочтёт более подходящим.

Владение игровым набором применяется к одному виду игры, например, к азартным играм, использующим карты.

История Ваше мастерство в игре включает в себя знания о её истории, а также знания о важных событиях и известных исторических фигурах, связанных с игрой.

Проницательность Сыграть с кем-то – это отличный способ понять его характер и что он из себя представляет, что в свою очередь позволяет вам лучше распознавать ложь и определять его настроение.

Ловкость рук – это полезный навык для мухлеза в игре, поскольку позволяет вам менять местами фигуры, прятать карты или менять неудачный результат броска кости. С другой стороны, увлечь цель игрой, требующей совершения ловких движений – хорошее отвлечение при карманной краже.

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+

БОНУС АТАКИ

0) ЗАГОВОРЫ

Blank lined area for level 0 spells.

3)

Blank lined area for level 3 spells.

6)

Blank lined area for level 6 spells.

1) ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

Blank lined area for level 1 spells with a small circular icon on the left.

4)

Blank lined area for level 4 spells.

7)

Blank lined area for level 7 spells.

2)

Blank lined area for level 2 spells.

5)

Blank lined area for level 5 spells.

8)

Blank lined area for level 8 spells.

4)

Blank lined area for level 4 spells.

7)

Blank lined area for level 7 spells.

9)

Blank lined area for level 9 spells.