

САДЖАН

МОНАХ



НАРОД	РАЗНОСТОРОННИЙ ЧЕЛОВЕК	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	АДЕПТ БОЕВЫХ ИСКУССТВ
СКОРОСТЬ	35 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+12 (ЭКСПЕРТНЫЙ)
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ВУДРАНИ		
		КЛАССОВАЯ СЛ	21

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
СИЛ +3	ЛВК +4	ТЕЛ +2
ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
ИНТ +0	МДР +3	ХАР +0

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)
	68	23
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
+10	+13	+11

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	❖ <i>коготь тигра</i> +14 [+10/+6] (безоружное, быстрое, смертельное, фехтовальное), урон 2d8+3 (режущий). При критическом ударе цель должна пройти испытание Стойкости против вашей классовой СЛ и при провале получает замедление 1 до конца вашего следующего хода. ❖ кулак +14 [+10/+6] (безоружное, быстрое, смертельное, фехтовальное), урон 2d6+3 (дробящий). При критическом ударе см. <i>коготь тигра</i> ❖ +1 <i>храмовый меч</i> +11 [+6/+1] (монах, сбивающее), урон 1d8+2 (режущий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	❖ бомба +9 [+4/-1] (метательное 20 футов), см. «снаряжение» ❖ дротик +9 [+5/+1] (быстрое, метательное 20 футов), урон 1d4+2 (колющий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+13••	+4	+12••
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+4	+4	+7•
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ВОЕННОЕ ДЕЛО) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+4	+7•	+4
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+7	+7	+4
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+4	+10•	+4
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+11•	+7	+8

• = Изученный •• = Экспертный ••• = Мастерский

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	Град ударов ❖, Магические удары*, Могучий кулак, Невероятная скорость*, Удары эксперта*, Эксперт внимания*
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Обращение с оружием (особое), Уверенность (Атлетика)
ЧЕРТЫ КЛАССА	Заклинания ци (<i>рывок ци</i> ❖), Ошеломляющие удары, Стойка тигра ❖, Удар в прыжке
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Быстрый прыжок, Кошачье приземление, Могучий прыжок, Импровизация без изучения
ЧЕРТЫ НАРОДА	Природные амбиции* (Стойка тигра), Умный импровизатор

* Способности, отмеченные *, учтены в параметрах Саджана и не описаны далее.

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 3,5 л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 8
НОСИМЫЕ	дротик (8), <i>камень невесомой поступи</i> (закреплен на доспехе), крюк-кошка, средняя молния в бутылке (2), одежда исследователя, +1 <i>разящая повязки могучих ударов</i> , рюкзак, +1 <i>храмовый меч</i> , малый эликсир жизни (2), малый эликсир туманной дымки
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), ломик, мел (10), мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)
БОГАТСТВО	30 зм 2 см 2 мм



МОНАХ: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы — высококвалифицированный мастер боевых искусств, чьим главным оружием является ваше собственное тело. Вы используете духовную силу, называемую ци, чтобы высвободить мощные магические эффекты или сокрушить противника уникальными атаками одного из ваших освоенных стилей.

СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Саджана:

Безоружное [Unarmed] (дескриптор). Для совершения безоружных атак вы используете своё тело, а не рукотворное оружие. Безоружная атака не считается оружием, хотя может обладать дескрипторами оружия и относится к определённой группе оружия. Разоружение на неё не действует. Также она не занимает рук, хотя кулаки и прочие хватательные конечности здесь обычно аналогичны наручному оружию.

Брызги [Splash] (дескриптор). Когда вы применяете метательное оружие с подобным дескриптором, вы не добавляете модификатор Силы к броску его урона. Если атака оружием с дескриптором «брызги» провалена, успешна или критически успешна, все существа в пределах 5 футов от цели (включая её саму) получают указанный урон брызгами. При критическом провале атака полностью промахивается и не наносит урона. Начальный урон по цели и урон брызгами складываются, и уже после этого применяются устойчивости или уязвимости цели. При критическом ударе урон брызгами не увеличивается.

Быстрое [Agile] (дескриптор). Штраф за последовательные атаки этим оружием снижается до -4 для второй атаки за ваш ход (вместо -5) и до -8 для третьей и последующих атак за ход (вместо -10).

Импровизация без изучения [Untrained Improvisation]. Вы многое знаете и умеете делать даже то, в чём не особо разбираетесь. Ваш бонус умения при проверках неизученных навыков равен вашему уровню -2. По достижении вами 5 уровня бонус увеличивается до значения вашего уровня -1, а по достижении вами 7 уровня — до полного значения вашего уровня. Обратите внимание, что при этом вы по-прежнему не можете совершать действия, требующие изучения навыка.

☐ **Камень невесомой поступи [Feather Step Stone]** (магический, одноразовый, талисман). **Активация:** (концентрация). **Условие:** вы совершаете Перемещение или Шаг. **Эффект:** тот кусочек янтаря, в котором виднеется кусочек пера или крылатое насекомое, обычно имеет форму кабошона. Когда вы активируете его, вы до конца своего хода игнорируете эффекты любой пересечённой или сильно пересечённой местности, через которую перемещаетесь.

Крюк-кошка [Grappling Hook]. Вы можете метнуть крюк с привязанной к нему верёвкой, чтобы облегчить лазание. Чтобы закрепить крюк, нужно пройти проверку дистанционной атаки с дескриптором «тайна» против СЛ, которая зависит от цели (обычно не менее СЛ 20). Атака использует умение в простом оружии. При успехе крюк прочно закрепляется на цели, а при критическом провале вам кажется, что крюк надёжно закреплён, но во время подъёма он срывается.

Метательное [Thrown] (дескриптор). Вы можете метнуть это оружие в качестве дистанционной атаки. При определении урона метательного оружия добавляется модификатор Силы, как для оружия ближнего боя. Когда этим дескриптором обладает оружие ближнего боя, вместе с ним указывается шаг дистанции.

☐ **Молния в бутылке, средняя [Bottled Lightning, Moderate]** (алхимический, бомба, брызги, одноразовый, электричество). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** (удар). **Эффект:** при попадании бомба наносит 2d6 урона электричеством и 2 урона электричеством брызгами, и цель становится застигнутой врасплох до начала вашего следующего хода

Несмертельное [Nonlethal] (дескриптор). Атаки таким оружием — несмертельные, они лишают существ сознания, а не убивают. Вы можете применить несмертельное оружие для совершения смертельной атаки, но при этом получаете ситуативный штраф -2 к проверке атаки.

Рюкзак [Backpack]. В рюкзак можно сложить предметы общим весом до 4; при этом первые 2 единицы веса положенных внутрь предметов не учитываются при определении предельного веса. Если вы не носите рюкзак на спине, а переносите его как-то ещё или убрали, его вес считается лёгким, а не незначительным.

Сбивающее [Trip] (дескриптор). Вы можете применять это оружие для Сбивания с ног с помощью навыка Атлетики, даже если у вас нет свободной руки. При этом используется зона досягаемости оружия (если она отличается от вашей обычной). К результату проверки Атлетики добавляется бонус предмета оружия к проверкам атаки, если он есть. Если при применении оружия вы критически проваливаете проверку для Сбивания с ног, вы можете уронить оружие, чтобы критический провал считался обычным.

Фехтовальное [Finesse] (дескриптор). При проверках атаки этим оружием ближнего боя вы можете использовать модификатор Ловкости вместо модификатора Силы. При определении урона по-прежнему используется модификатор Силы.

☐ **Эликсир жизни, малый [Elixir of Life, Lesser]** (алхимический, исцеление, одноразовый, эликсир). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** (манипуляция). **Эффект:** Выпив этот эликсир, вы восстанавливаете 3d6+6 ПЗ и на 10 минут получаете +1 бонус предмета к испытаниям против ядов и болезней.

☐ **Эликсир туманной дымки [Mistform Elixir]**. (алхимический, зрение, иллюзия, одноразовый, эликсир) **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** (манипуляция). **Эффект:** С поверхности вашей кожи начинает струиться лёгкий туман, и на протяжении 3-х раундов вы становитесь плохо видимым. Как обычно, если вы становитесь плохо видимым, когда ваше местоположение очевидно, вы не можете использовать этот эффект, чтобы Красться или Спрятаться.

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Саджана.

Быстрый прыжок [Quick Jump]. Вы можете использовать Прыжок в высоту или Прыжок в длину в качестве одиночного действия (а не занятия на 2 действия). В этом случае вы не совершаете Перемещение перед прыжком (это не приводит к автоматическому провалу проверки).

Град ударов [Flurry of Blows] (монах, усилие). Совершите два безоружных Удара. Если оба успешно попадут по одному существу, их урон суммируется перед применением уязвимостей и устойчивостей цели. Штраф за последовательные атаки при совершении этих Ударов применяется согласно обычным правилам. У этого действия дескриптор «усилие», поэтому его можно использовать только один раз за ход.

Кошачье приземление [Cat Fall]. При падении вы приземляетесь мягко, словно кошка. Дистанция падения для вас считается на 10 футов меньше. Если вы эксперт в Акробатике, то дистанция падения считается меньше на 25 футов, а если мастер — на 50 футов. Если вы умелы в Акробатике на легендарном уровне, то всегда приземляетесь на ноги и не получаете урона от падения, с какой бы высоты ни упали.

Могучий кулак [Powerful Fist]. Ваши кулаки — смертельное оружие. Кость урона ваших кулаков увеличивается до 1d6 (вместо обычной 1d4). Вы не получаете обычный ситуативный штраф -2 при совершении смертельных атак кулаками и иными безоружными атаками.

Могучий прыжок [Powerful Leap]. При Прыжке вы можете прыгать вертикально на 5 футов (без необходимости Прыжка в высоту), а максимальное расстояние при горизонтальном Прыжке (в том

числе Прыжке в длину или Прыжке в высоту) увеличивается на 5 футов.

Обращение с оружием (особое) [Weapon Proficiency (martial)]. Вы становитесь умелы в обращении со всем особым оружием, включая храмовый меч.

Ошеломляющие удары [Stunning Blows]. Сосредоточенная сила вашего Града ударов способна сокрушить противника. Когда вы нацеливаете на одно и то же существо два Удара из вашего Града ударов, вы можете попытаться оглушить существо. Если любой из Ударов попадает и наносит урон, цель должна преуспеть в испытании Стойкости против вашей классовой СЛ. При провале цель получает шок 1 (или шок 3 при критическом провале). Это эффект с дескриптором «устранение».

Стойка тигра [Tiger Stance] ♦ (монах, стойка). Требования: Вы не носите брони. Эффект: вы принимаете стойку тигра и можете совершать атаки под названием Коготь тигра. Эта атака наносит 1d8 режущего урона, относится к кулачному оружию и обладает дескрипторами «безоружное», «быстрое», «несмертельное» и «фехтовальное». При критическом успехе атаки Когтем тигра, если вы наносите урон, то цель получает 1d4 продолжительного урона от кровотечения. Пока вы в Стойке тигра и ваша скорость не менее 20 футов, вы можете совершать Шаг на 10 футов.

Уверенность [Assurance]. Вы можете отказаться от проверки навыка Атлетика, чтобы получить результат 10 + бонус умения в навыке (суммарно 19. Остальные бонусы, штрафы и модификаторы не применяются).

Удар в прыжке [Flying Kick] ♦♦. Вы бьёте врага в прыжке. Совершите Прыжок или попытайтесь совершить Прыжок в высоту или Прыжок в длину. Если в конце прыжка вы оказались рядом с противником, то можете немедленно совершить по нему Удар безоружной атакой, даже если враг в воздухе. Сразу же после Удара вы падаете на землю, но, если дистанция падения не превышает высоты прыжка, вы не получаете урона и приземляетесь на ноги.

Умный импровизатор [Clever Improviser]. Вы способны найти выход из любой ситуации, даже если вам не хватает умений. Вы получаете общую черту «Импровизация без изучения». Кроме этого, вы можете применять действия навыка, требующие изучения, даже если навык вами не изучен.

□ **Фокальные пункты [Focus Points].** Вы получаете запас фокальных пунктов (ФП), который позволяет вам сотворять Заклинания ци (рывок ци). Каждое использование данного заклинания тратит 1 ФП. Ваш максимальный запас ПФ равен 1.

Рывок ци [Qi Rush] ♦ (Необычный, Концентрация, Монах, Фокальное). Ци ускоряет вас, делая ваши движения настолько стремительными, что они кажутся смазанными. Переместитесь дважды: вы можете совершить либо два Перемещения, либо два Шага, либо одно Перемещение и один Шаг (в любом порядке). Вы становитесь «плохо видимым» во время этого перемещения и до начала вашего следующего хода.