

МОНАХ (УРОВЕНЬ 1)

Дисциплинированный мастер боевых искусств Саджан точен и в словах, и в ударах. Смысл его жизни — в поисках потерянной сестры Саджни.

САДЖАН

Мужчина, человек, монах 1.

Принципиальный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2; Восприятие: Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 11 (+2 Лвк, +1 Мдр, +1 уклонение).

ПЗ: 11 (1d8+3).

Стойкость +4, Реакция +5, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: град ударов +2 / +2 (1d6+3), или безоружный удар +3 (1d6+3), или храмовый клинок +3 (1d8+4 / 19–20).

Дистанционная: сюрикен +2 (1d2+3).

Особые атаки: град ударов, Шокирующий кулак (1/день, СЛ 11).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 15, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 10.

БМА: +0; МБМ: +3; ЗБМ: 17.

Черты: Боевые рефлексy, Мастер кулачного боя, Подвижность, Уворот*, Шокирующий кулак.

Навыки: Акробатика +6, Внимание +5, Знание (высший свет) +1, Знание (религия) +1, Лазание +7, Проницательность +5, Скрытность +6.

Штрихи: воспитанник храма*, увёртливый*.

Языки: всеобщий, вудрани.

Боевое снаряжение: зелье волшебного клыка, зелье магического доспеха; **Прочее снаряжение:** храмовый клинок, сюрикены (35), деревянный символ религии, поясная сумка, сухие пайки (2), шёлковая верёвка (50 футов).

* Уже учтено в параметрах.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Боевые рефлексy: каждый раунд Саджан может совершать до двух дополнительных внеочередных атак. Он также способен совершать внеочередные атаки, будучи застигнутым врасплох.

Град ударов: Саджан может в качестве полной атаки обрушить на врагов град ударов. В этом случае он может совершить на одну атаку больше, получая при этом штраф –2 ко всем атакам в раунде. Эти атаки могут представлять собой любую комбинацию из ударов без оружия и атак специальным монашеским оружием. Его БМА для этих атак равен +1.

Мастер кулачного боя: Саджан не провоцирует внеочередные атаки, когда атакует без оружия, и может наносить при этом смертельный или несмертельный урон по своему выбору.

Подвижность: Саджан получает бонус +4 (уклонение) к КБ против внеочередных атак, когда движется сквозь зону досягаемости противника или покидает её.

Храмовый клинок: тяжелый искривлённый клинок, который обычно использует храмовая стража. Это монашеское оружие (Саджан умеет с ним обращаться). Клинок можно применять для сбивания противника с ног. Если в результате этого маневра Саджана самого сбивают с ног, он сможет устоять, если выпустит оружие из рук.

Шокирующий кулак: Саджан может применить эту черту один раз в день, перед тем как совершит атаку без оружия. Получивший урон от такой атаки должен пройти испытание Стойкости (СЛ 11). При провале противник в дополнение к урону остаётся в шоке на 1 раунд. Он роняет всё, что держал, не может совершать действий, теряет все положительные модификаторы Ловкости к КБ и получает –2 к КБ.

Рождённые в касте воинов-падапраджна в прекрасной Вудре Саджан Гададвара и его сестра-близнец Саджни научились обращаться с храмовым клинком раньше, чем ходить. Строгая дисциплина касты сформировала тесную связь между близнецами, которые проводили редкие часы отдыха вместе, практикуясь в боевых искусствах. В двенадцать лет их разлучили: Саджану предстояло жить с воителями гана падапраджна, а Саджни — с женщинами-воительницами састра падапраджна. Несмотря на это, близнецы продолжали встречаться, тренируясь и смеясь вместе, как в детстве.

Как говорит в своём мудром труде Виграхин Патитрака: «Смысл жизни воителя — в войне».

И было так, что местный властитель ввязался в войну с соседом. Основу местного войска составляли крестьяне, вооружённые лишь орудиями своего труда, а опытные падапраджна ждали в резерве. Воителям казалось, что поражение неизбежно, но они были готовы сражаться до смерти, исполняя приказ.

Властитель же лишил их возможности умереть с честью, взмывшись о мире, когда крестьяне обратились в бегство. По условиям мира половина састра падапраджна, в том числе и юная Саджни, перешли к победителю. Саджан поклялся воссоединиться с сестрой и ускользнул в город Сумахадра, во врата которого увели его сестру. Вскоре он узнал, что састра падапраджна уплывают на корабле в далёкий Джалмерей.

Сойдя на берег в Джалмерее, Саджан обнаружил, что его сестра стала стражницей на торговом корабле, направляющемся в Авессалом. Отчаянный молодой падапраджна добрался и туда. Прибыв в город, Саджан был ошеломлён его размерами и великолепием. Ему казалось странным, что западные варвары, среди которых он очутился, смогли создать нечто столь величественное.



Освоившись в Авессаломе, Саджан понял, что потерял след сестры, что было неудивительно в столь огромном городе.

Саджан знает, что путь назад в Вудру ему закрыт — падапраджна казнят его как дезертира. Однако он не тоскует по родине и не оставляет попыток найти сестру.



«Мы могли бы отринуть это испытание или схитрить. Но пройди его, мы станем сильнее».