

Варвар

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Чужеземец

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Полурослик (к)

РАСА

ХД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+2

14

ЛОВКОСТЬ

+2

14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

МУДРОСТЬ

+1

13

ХАРИЗМА

+0

10

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

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

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

15

КЗ

+2

ИНИЦИАТИВА

25 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 15

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к12

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Длинный меч*	+4	1к8 (1к10) + 2 рубящ.
4 метат. копьё**	+4	1к6 + 2 колющий

* При совершении рукопашной атаки двумя руками меч наносит 1к10 урона.

** Можно метнуть на 30 футов или на 120, но с помехой к атаке.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Из-за моего роста племя считает меня недоразвитым и слабым. Я пойду на всё, чтобы доказать обратное.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Нет ничего хуже неравного боя. Я не потерплю применения силы против тех, кто слаб.

ИДЕАЛЫ

Я безоговорочно доверяю своему наставнику и помню каждый его совет.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Иногда мне кажется, что ради обретения силы я готов заглянуть в самые тёмные уголки своей души. Я стараюсь отгонять эти мысли.

СЛАБОСТИ

Ярость. В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. На своем ходу вы можете бонусным действием войти в состояние ярости.

В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлую броню:

- Преимущество для проверок и спасбросков Силы.
- Если вы совершаете атаку оружием в ближнем бою, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона, соответствующий вашему уровню варвара, как показано в колонке «урон ярости» таблицы «Варвар» (+2 на первом уровне).
- Сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Ваша ярость длится 1 минуту. Она прекращается раньше, если вы потеряли сознание, если вы закончили ход, не атаковав враждебное по отношению к вам существо с момента окончания прошлого хода, или если вы с момента окончания прошлого хода не получили урон. Также вы можете прекратить свою ярость бонусным действием.

Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз (смотрите колонку «ярость» — 2 на первом уровне), то вы должны завершить длинный отдых, прежде чем сможете использовать ярость ещё раз.

Защита без доспеха. Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

Везучесть. Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у вас выпало «1», вы можете перебросить кость и должны использовать новый результат.

Храбрость. У вас есть преимущество в спасбросках от испуга.

Устойчивость коренастых. Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление к урону ядом.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

13

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие, средние, щиты**Оружие:** простое, воинское**Инструменты:** свирель**Языки:** общий, великаний

Проворство полуросликов. Вы можете проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше вашего.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Два ручных топора. Набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка.
Свирель, вырезанная из кости животного, посох, капкан, клык вепря (трофей), комплект одежды путешественника, поясной кошель с 10 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	3,2 фута (0,98 м) РОСТ	40 фунтов (18 кг) ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

Ещё будучи младенцем, вы были найдены двумя людьми из варварского племени Белого вепря посреди снежного леса. Ваши новообретённые родители использовали священное право «первой находки» и объявили вас своим ребёнком. Детство проходило непросто. Изнуряющие тренировки и многодневные кочевые переходы подвергали ежедневным испытаниям ваше тело, а косые взгляды и открытые насмешки соплеменников — разум. Изолированное от любых внешних связей, ваше племя не привыкло к виду полуросликов, а потому для многих вы всегда являлись живым воплощением слабости.

Впрочем, ваш наставник — один из двух голиафов, живущих в племени, — видел в вас нечто другое: твёрдый характер, упорство, с которым вы берётесь за любую задачу, а также неординарную удачливость. Он научил вас всему, что знал сам: навыку владения мечом и другим оружием, умению читать карты, способностью загнать зверя и отличить ядовитое растение от съедобного, а также языку гигантов.

Сейчас, когда ваш возраст уже перевалил за 20 лет, вы научились лучше справляться с гневом при упоминании вашего роста в контексте слабости, но во многих ситуациях вы всё ещё готовы вскипеть за секунду.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Узнать о своём происхождении. Йормун — один из старейшин вашего племени, который часто любит вспоминать свои былые подвиги, — как-то рассказывал о встрече с серебряным драконом, который, едва обнюхав варвара, смог назвать имя его прапрадеда. Если это правда, то вам пригодилась бы сила такого могучего существа, чтобы узнать хоть что-то о своей настоящей родне. Осталось его найти.

Кроме того, у вас есть ещё одна зацепка — небольшой медальон с тусклой руной, который был при вас тогда в лесу больше 20 лет назад. Возможно, кто-нибудь сможет растолковать значение символа, вырезанного по гладкому камню.

Хотя так и не принято, вам было разрешено покинуть племя с условием, что вы пробудете вне его не более 10 лет. Последним напутствием вашего наставника были следующие слова: «Твёрдость даётся камню от природы, но стоит его обточить, и он превращается в ещё более грозную силу. Всегда помни: чтобы обточить один камень, тебе нужен второй».

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Племя Белого вепря. Вы являетесь членом племени Белого вепря, кочующего по лесам северных гор. Несмотря на то, что племя находится в движении большую часть года, вы всегда знаете, как найти след, и при необходимости можете нагнать его. Племя готово принять вас в любой момент и предоставить кров и другую помощь. Вам отведено 10 лет, в течение которых вы можете свободно странствовать, но затем должны вернуться и посвятить себя делам племени.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Странник. Вы отлично запоминаете карты и местность и всегда можете вспомнить общие характеристики местности, поселения и прочие особенности в окрестностях. Кроме того, вы каждый день можете находить еду и пресную воду для себя и пяти других товарищей при условии, что вокруг вас можно найти ягоды, дичь, воду и так далее.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

Небольшой медальон с тусклой руной

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ