

АМИРИ

ВАРВАР

1

НАРОД	РАЗНОСТОРОННИЙ ЧЕЛОВЕК	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	ОХОТНИК
СКОРОСТЬ	25 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+5 (ЭКСПЕРТНЫЙ)
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ХАЛЛИТ	КЛАССОВАЯ СЛ	17
СИЛА		ЛОВКОСТЬ	
СИЛ	+4	ЛВК	+2
ИНТЕЛЛЕКТ		МУДРОСТЬ	
ИНТ	+0	МДР	+0
		ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	
		ТЕЛ	+2
		ХАРИЗМА	
		ХАР	+1

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)
	22	18*
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ
+7	+5	+5

* -1 к КБ при использовании Крупного меча-бастарда

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	Крупный меч-бастард +7 [+2/-3] (неуклюжесть 1 при использовании, полуторный d12), урон 1d8+4 (режущий) (урон в состоянии ярости 1d8+10 (режущий))
ДАЛЬНИЙ БОЙ	пилум +5 [+0/-5] (метательное 30 футов), урон 1d6+4 (колющий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+5•	+0	+7•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+0	+1	+1
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (КОЖЕВЕННОЕ ДЕЛО) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+4•	+3•	+0
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+0	+3•	+0
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
+1	+0	+0
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+2	+3•	+2

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

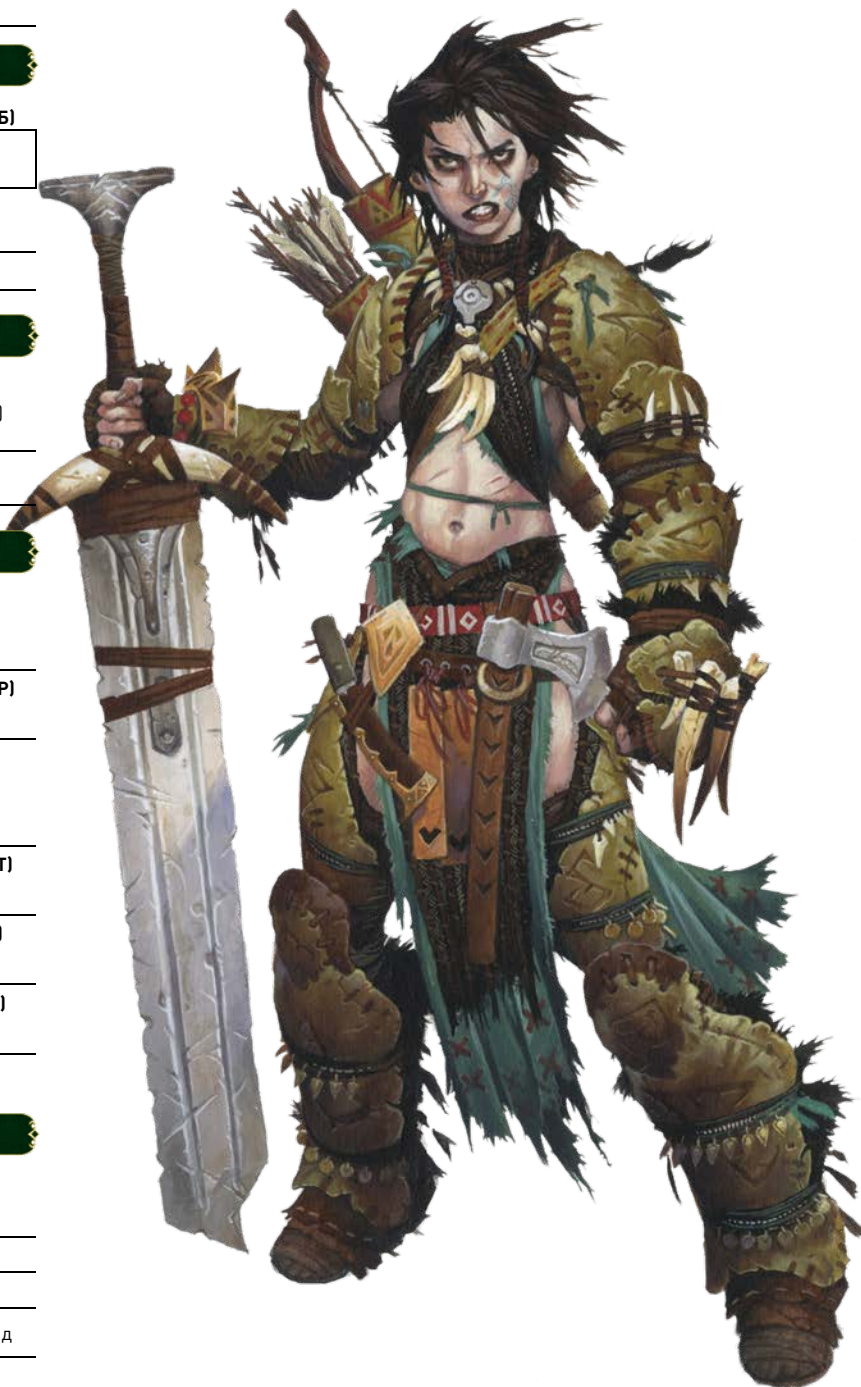
СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	Вспыльчивость ♦, инстинкт великана, Ярость
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Крепкий орешек
ЧЕРТЫ КЛАССА	Внезапный натиск ♦♦, Яростное запугивание
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Наблюдение за дикой природой, Устрашающий взгляд
ЧЕРТЫ НАРОДА	Природные амбиции* (Яростное запугивание)

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 5,7 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 9
НОСИМЫЕ	Крупный меч-бастард, низший эликсир жизни (2), пилум (4), сыромятный доспех, рюкзак
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), крюк-кошка, мел (10), мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)
БОГАТСТВО	6 зм, 5 см



ВАРВАР: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы - могущественный воин и специалист по выживанию, способный использовать внутреннюю ярость и инстинкты, чтобы раскрыть свои разрушительные боевые способности.

СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Амири:

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.

Неуклюжесть 1 [Clumsy 1] (состояние). Вы получаете штраф -1 ко всем проверкам и СЛ, зависящим от Ловкости, включая КБ, испытания Реакции, проверки дистанционных атак, а также проверки навыков: Акробатики, Воровства и Скрытности. Вы получаете состояние неуклюжесть 1 пока вы используете Крупный меч-бастард (штраф не отражен в ваших показателях КБ, навыков и испытаний).

Полуторное [Two-Hand] (дескриптор). Это оружие можно использовать двумя руками, при этом кость урона оружия заменяется на указанную. Заменяются все кости урона оружия.

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.

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Амири.

Внезапный натиск [Sudden Charge] ♦♦ (усилие). Вы быстро подбегаете к врагу и атакуете его. Совершите Перемещение дважды. Если по завершении движения в пределах вашей зоны досягаемости в ближнем бою будет хотя бы один противник, вы можете совершить по нему Удар в ближнем бою. Вы можете использовать эту черту для Лазания, Плавания, Полёта или Рытья вместо Перемещения, если у вас есть соответствующий тип перемещения.

Вспыльчивость [Quick-Tempered] ♦. **Условие:** вы совершаете бросок инициативы. **Требования:** вы не нагружены и не носите тяжёлую броню. **Эффект:** пока вы можете свободно двигаться, ярость ваша инстинктивна и мгновенна. Вы совершаете действие Ярость.

Деморализация [Demoralize] ♦ (концентрация, ментальный, слух, ужас, эмоции). Вы пытаетесь пошатнуть боевой дух противника резким окриком, издёвкой или оскорблением. Выберите существо в пределах 30 футов от вас, о присутствии которого вы знаете. Совершите проверку Запугивания против СЛ Воли цели. Если цель не знает языка, на котором вы говорите, или если вы не говорите на каком-либо языке, вы получаете ситуативный штраф -4 к

проверке. Вне зависимости от результата цель на 10 минут временно невосприимчива к вашим попыткам Деморализации.

Критический успех: цель получает испуг 2.

Успех: цель получает испуг 1.

Инстинкт Великана [Giant Instinct]. Впав в ярость, вы получаете грубую силу и размеры великана. Вы можете использовать оружие, предназначенное для существ крупного размера (и во время Ярости, и вообще). Когда вы используете это оружие в бою, дополнительный урон от Ярости увеличивается с 2 до 6, но вы получаете неуклюжесть 1, поскольку оружие достаточно громоздкое. Вы никаким образом не можете избавиться от этого состояния или игнорировать его штрафы, пока используете это оружие.

Крепкий орешек [Diehard]. Вас так просто не убить. Вы умираете при значении состояния при смерти 5 (а не 4, как обычно).

Наблюдение за дикой природой [Survey Wildlife]. Вы можете потратить 10 минут, осматривая окрестности, чтобы на основе обнаруженных гнёзд, помёта и следов на растительности узнать, какие существа водятся поблизости. Совершите проверку Выживания (СЛ устанавливается ведущим в зависимости от того, насколько очевидны оставленные следы). При успехе вы можете попытаться вспомнить информацию со штрафом -2, чтобы узнать больше об этих существах по этим признакам.

Устрашающий взгляд [Intimidating Glare]. Вы можете совершить Деморализацию одним лишь взглядом. При этом дескриптор этого действия изменяется со «слух» на «зрение», и вы не получаете штрафа, если существо не понимает вашего языка.

Яростное запугивание [Raging Intimidation]. Вы можете использовать действие Деморализация пребывая в ярости. Дополнительно вы получаете черту Устрашающий взгляд

Ярость [Rage] ♦ (варвар, концентрация, ментальный, эмоции).

Требования: вы не находитесь в ярости и не утомлены. **Эффект:** вы пробуждаете в себе внутренний гнев и впадаете в ярость. Вы получаете 3 временных ПЗ. Вы пребываете в ярости либо 1 минуту, либо пока не перестанете ощущать присутствие врагов, либо пока не потеряете сознание — в зависимости от того, что случится раньше. Вы не можете добровольно прервать ярость. Когда ярость завершается, вы теряете все полученные от неё временные ПЗ и не можете впасть в ярость снова в течение 1 минуты. Пока длится ярость, вы:

- Дополнительно наносите 2 урона Ударами в ближнем бою. Этот дополнительный урон уменьшается вдвое, если оружие или безоружная атака обладают дескриптором «быстрое». При использовании Крупного меча-бастарда дополнительный урон увеличивается до 6.
- Не можете использовать действия с дескриптором «концентрация», если у них отсутствует дескриптор «ярость». Вы можете использовать действие Поиск в ярости.