

## ВАЛЕРОС

ВОИН 5

|            |                                     |               |                  |
|------------|-------------------------------------|---------------|------------------|
| НАРОД      | УМЕЛЫЙ ЧЕЛОВЕК                      | ПРОИСХОЖДЕНИЕ | ЗЕМЛЕПАШЕЦ       |
| СКОРОСТЬ   | 25 ФУТОВ                            | ВНИМАНИЕ      | +10 (ЭКСПЕРТНЫЙ) |
| ЯЗЫКИ      | ВСЕОБЩИЙ, ГОБЛИНСКИЙ<br>КЕЛИШИТСКИЙ | КЛАССОВАЯ СЛ  | 21               |
| СИЛА       |                                     | ЛОВКОСТЬ      |                  |
| <b>СИЛ</b> | +4                                  | <b>ЛВК</b>    | +2               |
| ИНТЕЛЛЕКТ  |                                     | ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ  |                  |
| <b>ИНТ</b> | +1                                  | <b>ТЕЛ</b>    | +3               |
|            |                                     | ХАРИЗМА       |                  |
|            |                                     | <b>ХАР</b>    | +1               |

### ЗАЩИТА

|               |             |                     |                        |
|---------------|-------------|---------------------|------------------------|
| ТЕКУЩИЕ<br>ПЗ | МАКС.<br>ПЗ | КЛАСС БРОНИ<br>(КБ) | КБ С ПОДНЯТЫМ<br>ЩИТОМ |
|               | 78          | 23                  | 25                     |
| СТОЙКОСТЬ     | РЕАКЦИЯ     | ВОЛЯ                |                        |
| +12           | +11         | +10                 |                        |

**Храбрость:** Валерос более устойчив к эффектам «ужаса».

### УДАРЫ

|             |                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| БЛИЖНИЙ БОЙ | <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 разящий длинный меч +16 [+11/+6] (универсальное Р), урон 2d8+4 (режущий)</li> <li>+1 разящий умбон +14 [+9/+4], урон 2d6+4 (дробящий)</li> <li>умбон +13 [+8/+3], урон 1d6+4 (дробящий)</li> </ul> |
| ДАЛЬНИЙ БОЙ | <ul style="list-style-type: none"> <li>короткий лук +11 [+6/+1] (смертоносное 1d10, шаг дистанции 60 футов), урон 1d6 (колющий)</li> </ul>                                                                                                   |

### НАВЫКИ

|                   |                           |                             |
|-------------------|---------------------------|-----------------------------|
| АКРОБАТИКА (ЛВК)  | МИСТИЦИЗМ (ИНТ)           | АТЛЕТИКА (СИЛ)              |
| +9•               | +1                        | +13••                       |
| РЕМЕСЛО (ИНТ)     | ОБМАН (ХАР)               | ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)            |
| +8•               | +1                        | +8•                         |
| ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР) | ЗНАНИЕ (ФЕРМЕРСТВО) (ИНТ) | ЗНАНИЕ (ВОЕННОЕ ДЕЛО) (ИНТ) |
| +10••             | +8•                       | +8•                         |
| МЕДИЦИНА (МДР)    | ПРИРОДА (МДР)             | ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)            |
| +1                | +1                        | +9•                         |
| ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)  | РЕЛИГИЯ (МДР)             | ОБЩЕСТВО (ИНТ)              |
| +1                | +1                        | +1                          |
| СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)  | ВЫЖИВАНИЕ (МДР)           | ВОРОВСТВО (ЛВК)             |
| +2                | +1                        | +2                          |

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

### СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

|                       |                                                                            |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ | Внеочередная атака ➤, воинское оружиеное мастерство храбрость              |
| ОБЩИЕ ЧЕРТЫ           | Блок щитом ➤, Живучесть                                                    |
| ЧЕРТЫ КЛАССА          | Агрессивный блок ➤, Двойной взмах ➤➤, Мощный толчок, Рефлекторная защита ➤ |
| ЧЕРТЫ НАВЫКОВ         | Лазание в бою, Могучий прыжок, Уверенность (Атлетика)                      |
| ЧЕРТЫ НАРОДА          | Горделивое упрямство, Природные амбиции* (Рефлекторная защита)             |

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

### СНАРЯЖЕНИЕ

|           |                                                                                                                                                                                                            |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ВЕС       | ТЕКУЩИЙ: 8,3 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 9                                                                                                                                                                               |
| НОСИМЫЕ   | +1 разящий длинный меч, дублирующие кольца, короткий лук (20 стрел), кольчужно-латный доспех, кружка, малое зелье исцеления, оккультный кулон, рюкзак, стальной щит (с умбоном; Твёрдость 5, 20 ПЗ, ПП 10) |
| УБРАНЫ    | бурдюк, верёвка (50 футов), крюк-кошка, мел (10), мыло, огниво, ремонтный набор, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели)                                                                                  |
| БОГАТСТВО | 32 зм                                                                                                                                                                                                      |



### ВОИН: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы несравненный воин с широким арсеналом тактик и владением многими оружиеми. Вы принимаете на щит атаки врагов, сражаете их сильными ударами и контролируете ход боя.

### СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Валероса:

**Дублирующие кольца [Doubling Ring]**. Когда вы используете оружие ближнего боя рукой, на которой носите одно из этих колец, эффект фундаментальных рун этого оружия (усиления оружия и разящей, которые добавляют бонус предмета к атакам и дополнительные кости урона оружия) дублируется на оружии ближнего боя, используемом рукой, на которой вы носите второе кольцо. Дублирование происходит, пока вы носите оба кольца, и прекращается, если вы перестаёте использовать оружие ближнего боя одной из рук.

□ **Зелье исцеления, малое [Healing Potion, Lesser]** (жизнь, зелье, исцеление, магический, одноразовый). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ✨ (манипуляция) **Эффект:** Это пузырёк с ярко-красной жидкостью, выпив которую вы ощутите, как ваши раны быстро затягиваются, вызывая лёгкое покалывание. Выпив зелье исцеления, вы восстанавливаете 2d8+5 ПЗ.

**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.

**Оккультный кулон [Pendant of the Occult]**. Это полый амулет в виде глаза, в который обычно вложен фрагмент оккультного текста. Пока вы носите кулон, вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Оккультизма (уже учтено в характеристиках Валероса) и можете творить фокус *наставление* в качестве врождённого оккультного заклинания.

**Ремонтный набор [Repair Kit]**. Позволяет проводить несложный ремонт во время путешествий. В него входит маленькая наковальня, щипцы, столярные инструменты, точильный камень и масла для пропитки кожи и дерева. Вы можете использовать ремонтный набор для Починки предмета при помощи Ремесла. Если вы носите набор, вы можете выхватить или вернуть его на место в качестве части действия, которое его использует.

**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.

**Смертоносное [Deadly]** (дескриптор). При критическом ударе оружие добавляет к урону кости урона оружия указанной величины. Бросок этой кости совершается после удвоения урона оружия.

**Универсальное [Versatile]** (дескриптор). Этим оружием можно наносить урон другого типа, отличающегося от того, который указан в графе «Урон». Альтернативный тип указан рядом с дескриптором. Например, колющее оружие с дескриптором «универсальное Р» может наносить колющий или режущий урон. Вы выбираете тип наносимого урона каждый раз при совершении атаки.

### СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Валероса. Его способности, связанные с использованием щита, выделены в отдельную группу.

**Внеочередная атака [Reactive Strike]** ⚡. **Условие:** существо в вашей зоне досягаемости использует действие с дескриптором «движение» или «манипуляция», совершает дистанционную атаку или покидает клетку в ходе совершаемого им действия с

дескриптором «движение». **Эффект:** вы замечаете, что враг уязвим, и атакуете его. Совершите Удар в ближнем бою по существу, спровоцировавшему его своими действиями. Если это критический удар, а спровоцировало его действие с дескриптором «манипуляция», вы срываете это действие. Данный Удар не учитывается при определении штрафа за последовательные атаки, также к нему не применяется этот штраф.

**Воинское оружейное мастерство (мечи) [Fighter Weapon Mastery (Swords)]**. Ваш уровень умения для мечей повышается до мастерского (уже учтено в характеристиках Валероса). Когда вы наносите критический удар мечом, до начала вашего следующего хода цель становится застигнута врасплох.

**Горделивое упрямство [Haughty Obstacity]**. Если при прохождении испытания против ментального эффекта, пытающегося напрямую контролировать ваши действия, вы получаете успех, он считается для вас критическим успехом. Если существо применяет Запугивание для Угрозы вам и получает провал, он считается для него критическим (и оно в течение 1 недели не сможет угрожать вам повторно).

**Двойной взмах [Double Slice]** ✨. **Требования:** вы используете два оружия ближнего боя, каждое в отдельной руке. **Эффект:** вы атакуете врага каждым оружием. Совершите два Удара, по одному каждым из двух оружий ближнего боя, используя текущий штраф за последовательные атаки для каждого. У обоих Ударов должна быть одна и та же цель. Если второй Удар совершается оружием без дескриптора «быстрое», он получает штраф -2. Если обе атаки успешны, суммируйте их урон, а затем добавьте все прочие эффекты каждого оружия. Урон за точность добавляется только один раз, к любой атаке по вашему выбору. Урон обоих Ударов суммируется, после чего к нему применяются устойчивости и уязвимости цели, но только один раз. При определении штрафа за последовательные атаки это считается двумя атаками.

**Живучесть [Toughness]**. СЛ проверок восстановления для вас снижается на 1 (9 + значение состояния при смерти).

**Лазание в бою [Combat Climber]**. Вы больше не считаетесь застигнутым врасплох во время Лазания и можете лазать, даже если одна рука занята (хотя вторая рука и обе ноги всё ещё требуются для Лазания).

**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.

**Мощный толчок [Powerful Shove]**. Вы можете использовать Агрессивный блок против существа, размер которого больше вашего на две категории или менее. Когда существо после вашего Толчка или принудительного перемещения критическим эффектом щитов прекращает движение, натолкнувшись на объект, оно получает урон, равный вашему модификатору Силы (стандартно +4).

**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).

**Храбрость [Bravery]**. Когда вы получаете успех в испытании Воли против эффекта с дескриптором «ужас», он считается для вас критическим успехом. Кроме этого, когда вы получаете состояние испуга, вы снижаете значение этого состояния на 1.

### ДЕЙСТВИЯ СО ЩИТОМ

Пока у Валероса есть щит, он может использовать следующие действия.

**Агрессивный блок [Aggressive Block] ♦. Условие:** вы используете ответное действие Блок щитом; спровоцировавший его противник рядом с вами, и его размер не превышает ваш. **Эффект:** Вы блокируете атаку и сразу же отталкиваете противника или заставляете его покачнуться. Вы используете щит, чтобы толкнуть спровоцировавшее существо. Противник либо автоматически отталкивается на 5 футов (аналогично действию Толчок), либо становится застигнут врасплох до начала вашего следующего хода (по выбору противника). Если противник выберет Толчок, то вы выбираете направление перемещения. Если при этом противник должен натолкнуться на твёрдый объект, переместиться на клетку пересечённой местности или в пространство другого существа, он становится застигнутым врасплох вместо перемещения.

**Блок щитом [Shield Block] ↻. Условие:** ваш щит поднят, и вы должны получить физический урон (дробящий, колющий или режущий) от атаки. **Эффект:** вы отражаете щитом удар. Ваш щит предотвращает урон в количестве вплоть до своей твёрдости (В данном случае 5). И вы, и щит получаете весь оставшийся урон, который может сломать или уничтожить щит (Щит получает состояние «сломан» при получении 10 или более урона. Щит разрушается, как только получит 20 урона).

**Поднятие щита [Raise Shield] ♦. Критерий:** вы используете щит. **Эффект:** вы прикрываете себя щитом. Когда ваш щит поднят, вы получаете +2 ситуативный бонус к КБ. Щит остаётся поднятым до начала вашего следующего хода.

**Рефлекторная защита [Reactive Shield] ↻. Условие:** противник должен попасть по вам Ударом в ближнем бою. **Требования:** вы используете щит. **Эффект:** вы поднимаете щит за секунду до того, как получаете удар, и отводите атаку в сторону. Вы немедленно совершаете действие Поднятие щита и получаете бонус щита к КБ. Ситуативный бонус щита к вашему КБ учитывается при определении успешности спровоцировавшей это ответное действие атаки.

## ЗАКЛИНАНИЯ

Валерос может сотворять следующий фокус в качестве врождённого оккультного заклинания, пока он носит *оккультный кулон*.

**Наставление [Guidance] ♦** (концентрация, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** до начала вашего следующего хода. **Эффект:** Вы просите наставления сверхъестественных существ и даруете цели бонус состояния +1 к одной проверке атаки, Внимания, навыка или испытанию, совершённым до истечения длительности. Цель решает, на что потратит бонус, перед броском. Когда цель использовала бонус, заклинание прекращается. В любом случае после этого цель получает временную невосприимчивость к этому эффекту на 1 час.