

## ХАРСК

### СЛЕДОПЫТ 1

|           |                       |               |                   |
|-----------|-----------------------|---------------|-------------------|
| НАРОД     | Полнокровный ДВАРФ    | ПРОИСХОЖДЕНИЕ | РАЗВЕДЧИК         |
| СКОРОСТЬ  | 20 ФУТОВ              | ВНИМАНИЕ      | ☉ +7 (ЭКСПЕРТНЫЙ) |
| ЧУТЬЕ     | НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ         |               |                   |
| ЯЗЫКИ     | ВСЕОБЩИЙ, ДВАРФИЙСКИЙ | КЛАССОВАЯ СЛ  | 17                |
| СИЛА      | СИЛ +3                | ЛОВКОСТЬ      | ЛОВК +3           |
| ИНТЕЛЛЕКТ | ИНТ +0                | МУДРОСТЬ      | МДР +2            |
|           |                       | ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ  | ТЕЛ +2            |
|           |                       | ХАРИЗМА       | ХАР -1            |

### ЗАЩИТА

|            |          |                  |              |
|------------|----------|------------------|--------------|
| ТЕКУЩИЕ ПЗ | МАКС. ПЗ | КЛАСС БРОНИ (КБ) | УСТОЙЧИВОСТЬ |
|            | 22       | 18               | ЯД 1         |
| СТОЙКОСТЬ  | РЕАКЦИЯ  | ВОЛЯ             |              |
| ☉ +4       | ☉ +5     | ☉ +7             |              |

Полнокровный дварф: Харск более устойчив к ядам.

### УДАРЫ

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| БЛИЖНИЙ БОЙ | <ul style="list-style-type: none"> <li>дварфийская секира +6 [+1/-4] (дварф, полуторное d12, размашистое), урон 1d8+3 (режущий)</li> <li>клановый кинжал +6 [+2/-2] (быстрое, дварф, парирующее, универсальное Д), урон 1d4+3 (колющий)</li> <li>топорик +6 [+2/-2] (быстрое, метательное 10 футов, размашистое), урон 1d6+3 (режущий)</li> </ul> |
| ДАЛЬНИЙ БОЙ | <ul style="list-style-type: none"> <li>топорик +6 [+2/-2] (быстрое, метательное 10 футов, размашистое), урон 1d6+3 (режущий)</li> <li>тяжёлый арбалет +6 [+1/-4] (перезарядка 2, шаг дистанции 120 футов), урон 1d10 (колющий)</li> </ul>                                                                                                         |

### НАВЫКИ

|                   |                    |                       |
|-------------------|--------------------|-----------------------|
| АКРОБАТИКА (ЛОВК) | МИСТИЦИЗМ (ИНТ)    | АТЛЕТИКА (СИЛ)        |
| ☉ +6•             | ☉ +0               | ☉ +6•                 |
| РЕМЕСЛО (ИНТ)     | ОБМАН (ХАР)        | ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)      |
| ☉ +3•             | ☉ -1               | ☉ -1                  |
| ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР) | ЗНАНИЕ (ЛЕС) (ИНТ) | ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ) |
| ☉ +2•             | ☉ +3•              | ☉ +0                  |
| МЕДИЦИНА (МДР)    | ПРИРОДА (МДР)      | ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)      |
| ☉ +2              | ☉ +5•              | ☉ +0                  |
| ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)  | РЕЛИГИЯ (МДР)      | ОБЩЕСТВО (ИНТ)        |
| ☉ -1              | ☉ +2               | ☉ +0                  |
| СКРЫТНОСТЬ (ЛОВК) | ВЫЖИВАНИЕ (МДР)    | ВОРОВСТВО (ЛОВК)      |
| ☉ +6•             | ☉ +5•              | ☉ +3                  |

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

### СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

|                       |                                                   |
|-----------------------|---------------------------------------------------|
| КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ | охота на добычу ♦, преимущество охотника (шквал)  |
| ЧЕРТЫ КЛАССА          | Охотник на чудовищ                                |
| ЧЕРТЫ НАВЫКОВ         | Собиратель                                        |
| ЧЕРТЫ НАРОДА          | Ночное зрение, Оружие дварфов, Полнокровный дварф |

### СНАРЯЖЕНИЕ

|           |                                                                                                                                       |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ВЕС       | ТЕКУЩИЙ: 7,4 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 8                                                                                                          |
| НОСИМЫЕ   | дварфийская секира, клановый кинжал, клепаный кожаный доспех, рюкзак, топорик, тяжёлый арбалет (20 болтов)                            |
| УБРАНЫ    | бурдюк, верёвка (50 футов), крюк-кошка, мел (10), мыло, огниво, ремонтный набор, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5) |
| БОГАТСТВО | 1 зм                                                                                                                                  |



### СЛЕДОПЫТ: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы умелый охотник и разведчик. Вы великолепно выслеживаете свою добычу, прежде чем одолеть её.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Харска:

**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). (См. классовую способность Харска «Преимущество охотника (Шквал)», которая еще больше снижает штраф за последовательные атаки по выбранной добыче.)

**Дварф [Dwarf]** (дескриптор). Дварфы создают и могут использовать оружие с таким дескриптором.

**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.

**Парирующее [Parry]** (дескриптор). Такое оружие можно применять для парирувания ударов противника. Если вы используете такое оружие и умелы в обращении с ним хотя бы на изученном уровне, вы можете использовать одиночное действие Взаимодействие, чтобы подготовиться к отражению атак и получить ситуативный бонус +1 к КБ до начала своего следующего хода.

**Перезарядка 2 [Reload 2]** (дескриптор). От вас требуется потратить 2 действия на перезарядку, прежде чем снова стрелять.

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

**Размашистое [Sweep]** (дескриптор). Атаки этим оружием требуют широкого размаха, им легче поразить несколько целей. Когда вы атакуете таким оружием, вы получаете ситуативный бонус +1 к проверке атаки, если в этот ход уже применяли это оружие для атаки другой цели.

**Ремонтный набор [Repair Toolkit]**. 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. Превосходный ремонтный набор даёт вам бонус предмета +1 к такой проверке. Если вы носите набор, вы можете выхватить и 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.

**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.

Здесь описаны способности и черты Харска.

**Ночное зрение [Darkvision]**. Вы видите в темноте столь же хорошо, сколько и днём, но ночью ваше зрение черно-белое.

**Оружие дварфов [Dwarven Weapon Familiarity]**. У вас изучен навык владения дварфийской секирой.

**Охота на добычу [Hunt Prey]** ♦ (концентрация). Вы выбираете одно существо в качестве добычи и сосредотачиваете на нём свои атаки. Вы должны видеть или слышать добычу или выслеживать её во время исследования. Вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Внимания при Поиске вашей добычи и ситуативный бонус +2 к проверкам Выживания при её Выслеживании. Кроме того, вы игнорируете штраф за дистанцию для дистанционных атак по добыче в пределах второго шага дистанции вашего оружия. Вашей добычей может одновременно быть только одно существо. Если вы используете Охоту на добычу против другого существа, когда у вас уже есть добыча, оно станет вашей добычей, а предыдущая цель добычей быть перестанет. Существо остаётся добычей до вашей следующей ежедневной подготовки.

**Охотник на чудовищ [Monster Hunter]**. Вы быстро оцениваете свою добычу, применяя накопленные знания. Вы можете попытаться вспомнить информацию о своей добыче в качестве части действия Охота на добычу. При критическом успехе попытки вспомнить информацию при опознании своей добычи вы замечаете её уязвимое место в дополнение к прочим эффектам. Вы и союзники, которым вы об этом сказали, получаете ситуативный бонус +1 к следующей проверке атаки по этой добыче. Вы можете дать бонус Охотника на чудовищ только один раз в день для каждого конкретного существа.

**Полнокровный дварф [Strong-Blooded Dwarf]**. Вы получаете устойчивость к яду, равную половине вашего уровня (минимум 1), и каждое из ваших успешных испытаний против недуга с дескриптором «яд» снижает его стадию на 2 (или на 1 для вирулентных ядов). Каждый критический успех против дряхлеющего яда снижает его стадию на 3 (или на 2 для вирулентных ядов).

**Преимущество охотника (Шквал) [Hunter's Edge (Flurry)]**. Штраф за последовательные атаки по выбранной добыче уменьшается до -3 (-2 для быстрого оружия) для второй атаки за ход (вместо -5) и до -6 (-4 для быстрого оружия) для третьей и последующих атак (вместо -10).

**Собиратель [Forager]**. Если при использовании Выживания для Самообеспечения ваш результат хуже успеха, он заменяется на успех. При успехе вы можете обеспечить скромный образ жизни себе и ещё четырём существам, а при критическом успехе — вдвое большему количеству дополнительных существ по сравнению с успехом. Как вариант, вы можете обеспечить хороший образ жизни вместо скромного вдвое меньшему числу дополнительных существ. ФП на сотворение этого заклинания.