

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 7,4 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 8
НОСИМЫЕ	+1 дварфийская секира, клановый кинжал, клепаный кожаный доспех, низшее зелье исцеления, низший эликсир жизни, осадный арбалет (20 болтов), рюкзак, топорик
УБРАНЫ	бурдюк, верёвка (50 футов), крюк-кошка, мел (10), мыло, огниво, ремонтный набор, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)
БОГАТСТВО	13 зм

НАРОД	ПОЛНОКРОВНЫЙ ДВАРФ	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	РАЗВЕДЧИК
СКОРОСТЬ	20 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+9 (ЭКСПЕРТНЫЙ)
ЧУТЬЕ	НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ		
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ДВАРФИЙСКИЙ	КЛАССОВАЯ СЛ	19
СИЛА	СИЛ +3	ЛОВКОСТЬ	ЛВК +3
ИНТЕЛЛЕКТ	ИНТ +0	МУДРОСТЬ	МДР +2
		ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ТЕЛ +2
		ХАРИЗМА	ХАР -1

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКС. ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)	УСТОЙЧИВОСТЬ
	46	20	ЯД 1
СТОЙКОСТЬ	РЕАКЦИЯ	ВОЛЯ	
+9	+10	+9	

Полнокровный дварф: Харск более устойчив к ядам.

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	+1 дварфийская секира +9 [+4/-1] (дварф, полуторное d12, размашистое), урон 1d8+3 (режущий) - клановый кинжал +8 [+4/+0] (быстрое, дварф, парирующее, универсальное Д), урон 1d4+3 (колющий) - топорик +8 [+4/+0] (быстрое, метательное 10 футов, размашистое), урон 1d6+3 (режущий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	- осадный арбалет +8 [+3/-1] (подлое, перезарядка 1, шаг дистанции 110 футов), урон 1d10 (колющий) - топорик +8 [+4/+0] (быстрое, метательное 10 футов, размашистое), урон 1d6+3 (режущий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+8•	+0	+8•
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+5•	-1	-1
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ЛЕС) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+4•	+5•	+0
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+2	+7•	+0
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
-1	+2	+0
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+8•	+9••	+3

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	охота на добычу ♦, преимущество охотника (шквал), эксперт Воли*
ЧЕРТЫ КЛАССА	Защитник от чудовищ, Охотник на чудовищ
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Крепкий орешек
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Собиратель, Знатор местности (Лес)
ЧЕРТЫ НАРОДА	Ночное зрение, Оружие дварфов, Полнокровный дварф

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

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.

□ **Зелье исцеления, низшее [Healing Potion, Minor]** (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 1d8 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.

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 парирования 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 1 [Reload 1] (дескриптор). От вас требуется потратить 1 действия на перезарядку, прежде чем снова стрелять.

Подлое [Backstabber] (дескриптор). Когда вы успешно атакуете застигнутое врасплох существо, это оружие, помимо обычного урона, дополнительно наносит 1 урон за точность.

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.

□ **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 Харска.

Защитник от чудовищ [Monster Warden]. Вы понимаете, как лучше защитить себя и окружающих от своей добычи. Когда вы даёте бонус Охотника на чудовищ, вы и ваши союзники дополнительно получаете ситуативный бонус +1 к следующему испытанию против этого существа и к КБ против его следующей атаки по вам.

Знаток местности (Лес) [Terrain Expertise (Forest)]. Вы крайне уверенно ориентируетесь в определённой местности. Вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам Выживания в лесах.

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

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.