

ХАРСК СЛЕДОПЫТ 5

НАРОД	ПОЛНОКРОВНЫЙ ДВАРФ	ПРОИСХОЖДЕНИЕ	РАЗВЕДЧИК
СКОРОСТЬ	20 ФУТОВ	ВНИМАНИЕ	+9 (ЭКСПЕРТНЫЙ)
ЧУТЬЕ	ОСТРОЕ НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ		
ЯЗЫКИ	ВСЕОБЩИЙ, ДВАРФИЙСКИЙ		КЛАССОВАЯ СЛ 21
СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	
СИЛ +4	ЛВК +4	ТЕЛ +3	
ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА	
ИНТ +0	МДР +3	ХАР -1	

ЗАЩИТА

ТЕКУЩИЕ ПЗ	МАКС. ПЗ	КЛАСС БРОНИ (КБ)	УСТОЙЧИВОСТЬ
	75	22	ЯД 2
СТОЙКОСТЬ +12	РЕАКЦИЯ +13	ВОЛЯ +12	

Полнокровный дварф: Харск более устойчив к ядам.

УДАРЫ

БЛИЖНИЙ БОЙ	♦ +1 разящая дварфийская секира +14 [+9/+4] (дварф, полуторное d12, размашистое), урон 2d8+4 (режущий) ♦ +1 разящий клановый кинжал +14 [+10/+6] (быстрое, дварф, парирующее, универсальное Д), урон 2d4+4 (колющий) ♦ +1 разящий топорик +14 [+10/+6] (быстрое, метательное 10 футов, размашистое), урон 2d6+4 (режущий)
ДАЛЬНИЙ БОЙ	♦ +1 осадный арбалет +14 [+9/+4] (подлое, перезарядка 1, шаг дистанции 110 футов), урон 1d10 (колющий) ♦ топорик +13 [+9/+5] (быстрое, метательное 10 футов, размашистое), урон 1d6+4 (режущий)

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА (ЛВК)	МИСТИЦИЗМ (ИНТ)	АТЛЕТИКА (СИЛ)
+11•	+0	+13••
РЕМЕСЛО (ИНТ)	ОБМАН (ХАР)	ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)
+7•	-1	-1
ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР)	ЗНАНИЕ (ЛЕС) (ИНТ)	ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ)
+6•	+7•	+0
МЕДИЦИНА (МДР)	ПРИРОДА (МДР)	ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)
+3	+10•	+0
ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)	РЕЛИГИЯ (МДР)	ОБЩЕСТВО (ИНТ)
-1	+3	+0
СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)	ВЫЖИВАНИЕ (МДР)	ВОРОВСТВО (ЛВК)
+11•	+12••	+4

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

СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ	охота на добычу ♦, преимущество охотника (шквал), эксперт Воли*, эксперт оружия следопытов, тйные тропы
ЧЕРТЫ КЛАССА	Защитник от чудовищ, Охотник на чудовищ Предупреждение разведчика ♦
ОБЩИЕ ЧЕРТЫ	Крепкий орешек
ЧЕРТЫ НАВЫКОВ	Собиратель, Знаток местности (Лес), Уверенность (Атлетика)
ЧЕРТЫ НАРОДА	Наперекор тьме, Ночное зрение, Оружие дварфов, Полнокровный дварф

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

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЕС	ТЕКУЩИЙ: 7,5 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 9
НОСИМЫЕ	+1 разящая дварфийская секира, дублирующие кольца, клановый кинжал, клепаемый кожаный доспех, низшее зелье исцеления, низший эликсир жизни, +1 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	25 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.

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, 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.

Знатоk 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).

Наперекор тьме [Defy the Darkness]. Вы получаете острое ночное зрение, позволяющее вам видеть в магической тьме, которая обычно непроницаема для ночного зрения (как, например, та, что создаётся заклинанием тьма 4-го круга). Вы не можете творить заклинания, активировать предметы или использовать любую другую способность с дескриптором «тьма».

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 отслеживать 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 длящегося яда снижает его стадию на 3 (или на 2 для вирулентных ядов).

Предупреждение разведчика [Scout's Warning] ♦. **Условие:** вы должны совершить проверку Внимания, Выживания или Скрытности для определения инициативы. **Эффект:** вы предупреждаете союзников об опасности голосом или жестами. Ваши союзники получают ситуативный бонус +1 к проверкам инициативы или +2, если вы совершали разведку. Действие получает дескриптор «зрение» или «слух» в зависимости оттого, как именно вы подали сигнал.

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.

Тайные тропы [Trackless Journey]. При перемещении по природной местности вас очень сложно выследить. Вы всегда получаете преимущества занятия Заметание следов в такой местности, даже если идёте с полной скоростью.

Уверенность (Атлетика) [Assurance (Athletics)]. Вы можете отказаться от проверки этого навыка, чтобы получить результат 19.

Эксперт оружия следопытов [Ranger Weapon Expertise]. Вам ведомы все преимущества вашего оружия. Ваш уровень умения для простого и особого оружия, а также безоружных атак повышается до экспертного. Вы получаете доступ к критическим эффектам всего простого и особого оружия, а также безоружных атак, когда атакуете свою добычу.

Клановый кинжал [Clan Dagger]. Цель получает 1d6 продолжительного урона от кровотечения. Вы получаете бонус предмета к этому урону от кровотечения, равный бонусу предмета оружия к проверкам атаки.

Дварфийская секира [Dwarven Waraxe]. Выберите одно существо в вашей зоне досягаемости рядом с первоначальной целью. Если его КБ ниже результата проверки атаки для критического удара, вы наносите существу урон, равный результату броска костей урона оружия (включая дополнительные кости за разящую руну, если есть). Этот результат не удваивается, и к нему не добавляются другие бонусы и дополнительные кости.

Топорик [Hatchet]. См. Дварфийская секира выше.

Осадный арбалет [Arbalest]. Цель получает 1d8 продолжительного урона от кровотечения