

Северяне

Свирепый народ, называемый северянами, одним из первых ступил на континент. На их островах бушуют суровые ветра и мощные волны, а большую часть года царит пронизывающий и пробирающий до костей холод. Глубокой зимой заливы сковывает льдом, а туманы держатся до позднего вечера, иногда и вовсе не рассеиваясь. Большинство носит меха, чтобы уберечься от холода, а отправляющиеся воевать дополнительно облачаются в более толстые шкуры и подбитые шерстью шлемы. Они презирают магию и настолько самозабвенно отдаются битве, что в отсутствие достойного врага атмосфера в большинстве общин накаляется.

Воители и моряки. Поскольку северяне хороши в бою и мореплавании и готовы нападать на корабли близь своих берегов, лучше быть настороже, находясь в их водах, особенно если вам не был гарантирован безопасный проход. Благодаря своим надёжным и прочным кораблям и умелой навигации они являются отличными мореходами. Считается, что северяне — жестокие люди, промышляющие набегами и грабежами и стремящиеся поработить любого чужака, встреченного близь островов.

Жизнь налётчика. Общество северян подчиняется ритму времён года: весной начинается сезон набегов, а зимой он заканчивается. Осенью — в сезон перемирия — острова на несколько недель открываются для торговли с внешним миром: Северяне разрешают заморским кораблям причаливать и торговать. Помимо удовлетворения экономической потребности в новой добыче, будь то рабы, ресурсы или сокровища, набеги также повышают статус человека в обществе северян. Успешный налётчик возвращается домой с богатством и славой — это главное условие для восхождения по социальной лестнице.

Сыновья и дочери Валькура. Северяне почитают несколько божеств, но более всего — Валькура, своего бога-героя, который является примером важнейших качеств, признаваемых воинами: свирепость, хитрость, храбрость, сила и мореходное мастерство. В их присутствии не следует подвергать сомнению или высмеивать эти добродетели. Они считают, что по праву рождения могут властвовать над жителями других прибрежных поселений. Иногда купцы свободно торгуют с северянами, но обычно они не рискуют делать такую остановку, если в ней нет острой нужды. Никогда не знаешь, в какой день кланы начнут войну, а проходящие мимо корабли станут частью добычи.

Персонаж северянин

Северяне — высокие, светлокожие люди с голубыми или стальными серыми глазами. У большинства из них светлые или вороные волосы, но у северо-западных островитян они рыжие или каштановые.

Имена Северян: (мужские) Агни, Брандр, Эрик, Фрат, Хальвар, Лейф, Мальсер, Рагнар, Снорри, Ульф; (женские) Ама, Эрика, Иона, Кетра, Мара, Сага, Сигрид, Това, Вестра, Ильва; (фамилии/кланы) ан Крайт, Ард Рейна, Бьяркой, Дабгайл, Нибельсон, Тордаррох, Вэльсунг, Ваэзмунд.

Особенности северян

Как и в случае с любимыми другими расами, все северяне разные, со своими сильными и слабыми сторонами, но у всех них есть несколько общих черт.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения и ещё одной характеристики по вашему выбору увеличивается на 1.

Возраст. Как и другие люди, северяне достигают совершеннолетия ближе к 20 годам и живут менее века.

Мировоззрение. Жестокость северян обусловлена их приверженностью к хаосу, так как личная сила и свобода бороздить моря — основные составляющие их убеждений. Большинство склоняется к нейтральности, но те, кто живёт набегами, грабежами и порабощением других, упиваются злом.

Размер. Северяне высокие и сильные, большинство из них достигает роста в 6-7 футов (183-213 сантиметров). Ваш размер — средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов.

Морозорождённый. У вас есть сопротивление к урону холодом.

Мореход. Вы можете задерживать дыхание под водой в два раза дольше.

Владение инструментами. Вы получаете владение инструментами штурмана.

Северное сердце. Начиная с 3-го уровня, вы можете действием обратиться к внутренней силе, заложенной в каждом сыне и дочери севера. Эта сила действует 1 минуту или пока вы не окончите эффект бонусным действием. На время действия вы получаете преимущество ко всем проверкам Силы и Телосложения, а также временные хиты в начале каждого вашего хода. Их количество равно половине вашего уровня (с округлением вверх) + ваш модификатор Телосложения. Чтобы снова использовать эту способность, вы должны завершить продолжительный отдых.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на общем и языке северян (иллусканском).

Берсерк

Северные варвары известны как берсерки, яростные воины, в жилах которых кипит безудержная ярость. На северных островах они являются эталонными воинами, живущими вне социальных условностей. Их почитают, но и боятся, поскольку их легендарное исступление часто забирает союзников, вставших на пути этой слепой ярости. Берсерки никогда не умирают от старости. Чувствуя, что их время пришло, они отправляются в паломничество на отдалённый остров, затерянный среди льдов, чтобы найти одно из великих белых древ. Если они переживут это путешествие, то вернуться сильнее, чем когда-либо, как истинные сыновья и дочери Валькура, наделённые силой своих предков и готовые встретить славную смерть в бою.

Дева-воительница

Девами-воительницами зовутся северянки, взявшие в руки оружие. Такие же свирепые, как и остальные воины общины, их статус варьируется в зависимости от клана, которому они служат, или острова, на котором они родились. Большинство ярлов относится к ним так же, как к мужчинам, но на некоторых островах женщинам запрещено участвовать в набегах, вместо чего им приходится следить за домами, кузницами и фермами.

Морской налётчик

Морские налётчики — основная масса воинов северян. Когда тан собирает отряд для очередного рейда, они отправляются на кораблях, чтобы получить свою долю добычи. Если то позволяют льды и ветра, они совершают набеги на прибрежные поселения, нанося быстрые удары и отступая до того, как местное ополчение успеет отреагировать. Как и большинство жителей севера, это свирепые воины, которых нелегко испугать.

Общинный воитель

Общинные воители — это закалённые ветераны, присягнувшие на верность одному из островных танов. Они доказали свою ценность в бою во время многочисленных набегов и носят цветные татуировки, рассказывающие об их подвигах и верности. В отличие от простых налётчиков, которые обычно возвращаются к работе на ферме или торговле вне сезона набегов, общинный воитель проводит остаток года, тренируясь и готовясь к предстоящим войнам.

Хускарл

Мужчины и женщины, получившие почётное звание хускарла, известны на всех островах. Они участвовали в бесчисленных набегах и возвращались победителями, нагруженные добычей, золотом и рабами. Таких великих воинов обычно можно встретить рядом с ярлами и танами, они защищают своих вождей и сидят за почётным столом в длинном доме. Не отличаясь особой харизмой, они всё равно вдохновляют своих товарищей на доблестные подвиги и имеют небольшое влияние на своих танов, как доверенные братья и сёстры.

Торговцы и исследователи

Северяне обычно воспринимаются как мародерствующие животные, приплывающие на своих драккарах, а затем отступающие обратно на ледяные острова. Для многих из них этот стереотип соответствует действительности, но в культуре северян есть нечто большее, чем набеги. Они также являются исключительными исследователями, ремесленниками и проницательными торговцами. Их морские экспедиции достигли далёких земель, о которых никто даже не слышал, где они основали колонии. Когда сезон набегов заканчивается или клан решает, что торговля выгоднее войны, он основывает постоянный или временный торговый форпост, принимающий купцов из всех земель. Эти аванпосты быстро становятся перевалочными пунктами, где случается обмен и особенно ценятся пряности, меха и оружие.

Берсерк

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс защиты 16
Хиты 110 (13к8 + 52)
Скорость 40фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	7 (-2)

Спасброски Сил +7, Тел +7
Навыки Атлетика +7, Восприятие +4, Выживание +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки общий, иллусканский
Опасность 8 (3 900 опыта)

Громила. В руках берсерка оружие ближнего боя наносит дополнительную кость урона (уже учтено в атаках).

Стойкость островитянина (2/день). Если хиты берсерка опускаются до 0 некритическим попаданием, он должен совершить спасбросок Телосложения с УС 5 + полученный урон. При успехе хиты берсерка становятся равны 1.

Мореход. Берсерк может задерживать дыхание под водой в два раза дольше и получает владение инструментами штурмана. Также он приспособлен к холодному климату, согласно описанию в главе 5 «Руководства мастера».

Защита без доспехов. Пока берсерк не носит доспехов, к его классу защиты добавляется модификатор Телосложения.

Необузданная ярость (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием берсерк может войти в ярость. Она длится 1 минуту или пока берсерк дееспособен. Находясь в ярости, он получает следующие преимущества:

- преимущество к проверкам и спасброскам Силы;
- +3 к броскам урона рукопашного оружия;
- сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону.

Действия

Мультиатака. Берсерк совершает три рукопашных атаки.

Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) рубящего урона.

Реакции

Ответный удар. В ответ на успешную рукопашную атаку берсерк может совершить рукопашную атаку с преимуществом по атакующему.

Ужасающее присутствие. Когда существо, которое берсерк может видеть, начинает ход в 30 футах от него, он может внушить ему страх. Если существо может видеть берсерка, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости с УС 14, иначе станет испуганным до конца следующего хода берсерка.

Кровавый раж (вариация)

Берсерки — непредсказуемые воины, способные впасть в бездумную ярость на поле боя, не заботясь о том, друзей или врагов разят их топоры. По вашему желанию берсерк может обладать следующей чертой.

Кровавый раж. Когда берсерк снижает количество хитов существа до 0, он должен совершить спасбросок Мудрости с УС 15. При провале в свой следующий ход берсерк должен совершить рукопашную атаку по случайной цели в пределах досягаемости. Если такой цели нет даже после перемещения, он теряет действие в этот ход.



Вельва

На всей территории северных островов внутри кланов воспитываются группы мудрых женщин, знахарок или провидиц. Оставаясь незамужними, эти женщины называются вёлур — в единственном числе вельва. Их почитают и спрашивают у них совета, они могут без страха путешествовать в одиночку и быть желанными гостями у любого очага. Если вельва приходит навестить тана или ярла, вождь должен уступить ей свое высокое место, признавая за ней власть богов. Они живут вне и выше обычной иерархии общества.

Вёлур разбираются в гербологии, мифологии и толковании предзнаменований, они консультируют правителей островов в вопросах духовности, политики и божественного. Они странствуют в одиночку или группами по 9-13 человек со своими жезлами и посохами. Настоящие храмы на островах встречаются крайне редко, поскольку жители северных земель почитают своих богов в диких, священных местах, но когда возникает необходимость узнать волю богов, вёлур устраивают грандиозную церемонию, которая длится несколько дней, с жертвоприношениями животных и общинными пиршествами. По окончании обряда вёлур изрекают пророчество в церемонии под названием «вёлуспа» или «прорицание колдуньи».



Вельва

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс защиты 15
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	15 (+2)

Спасброски Инт +6, Муд +7

Навыки История +6, Магия +6, Медицина +7, Проницательность +10, Религия +6

Чувства истинное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки общий, иллюсканский, два любых языка

Опасность 5 (1 800 опыта)

Хранительница знаний. Вельва получает преимущество к проверкам Интеллекта и Мудрости.

Мореход. Вельва может задерживать дыхание под водой в два раза дольше и получает владение инструментами штурмана. Также она приспособлена к холодному климату, согласно описанию в главе 5 «Руководства мастера».

Провидица. Вельву нельзя заставить врасплох, и все атаки по ней совершаются с помехой, если она дееспособна и не опутана. Пока вельва не носит доспехов, к её классу защиты добавляется модификатор Мудрости.

Ведьмин посох. Вельва владеет посохом, вырезанным из мистического белого дерева, который помогает ей фокусировать свои силы. В её руках он работает как *посох лечения* (заклиная характеристика — Мудрость). Если посох утерян или уничтожен, вельва должна изготовить новый, что занимает у неё год и один день. Только вельва может использовать посох.

Действия

Посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к6 - 1) дробящего урона или 3 (1к8 - 1) дробящего урона, если используется двумя руками.

Изводящий взгляд. Вельва выбирает существо, которое она может видеть в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости с УС 14. При провале она попадает под один из следующих эффектов по выбору вельвы:

- Цель получает 16 (3к10) психического урона и испугана до конца следующего хода вельвы.
- В свой ход цель не может двигаться и использует своё действие, чтобы атаковать случайное существо в пределах своей досягаемости. Если цель не может атаковать, она ничего не делает на этом ходу.
- Цель ошеломлена на 1 минуту. Она может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая эффект.

Дева-воительница

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс защиты 18 (проклёпанная кожа, щит)
Хиты 110 (6к8 + 18)
Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Спасброски Лов +6
Навыки Атлетика +4, Акробатика +6, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки общий, иллусканский
Опасность 3 (700 опыта)

Лёгкая поступь. Дева может совершать Рывок и Отход бонусным действием.

Мореход. Дева может задерживать дыхание под водой в два раза дольше и получает владение инструментами штурмана. Также она приспособлена к холодному климату, согласно описанию в главе 5 «Руководства мастера».

Действия

Мультиатака. Дева совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона.

Реакции

Контратака. Если по деве не попадает рукопашная атака, она может реакцией совершить рукопашную атаку с преимуществом по атакующему.

Морской налётчик

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс защиты 17 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +4, Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки общий, иллусканский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Мореход. Налётчик может задерживать дыхание под водой в два раза дольше и получает владение инструментами штурмана. Также он приспособлен к холодному климату, согласно описанию в главе 5 «Руководства мастера».

Действия

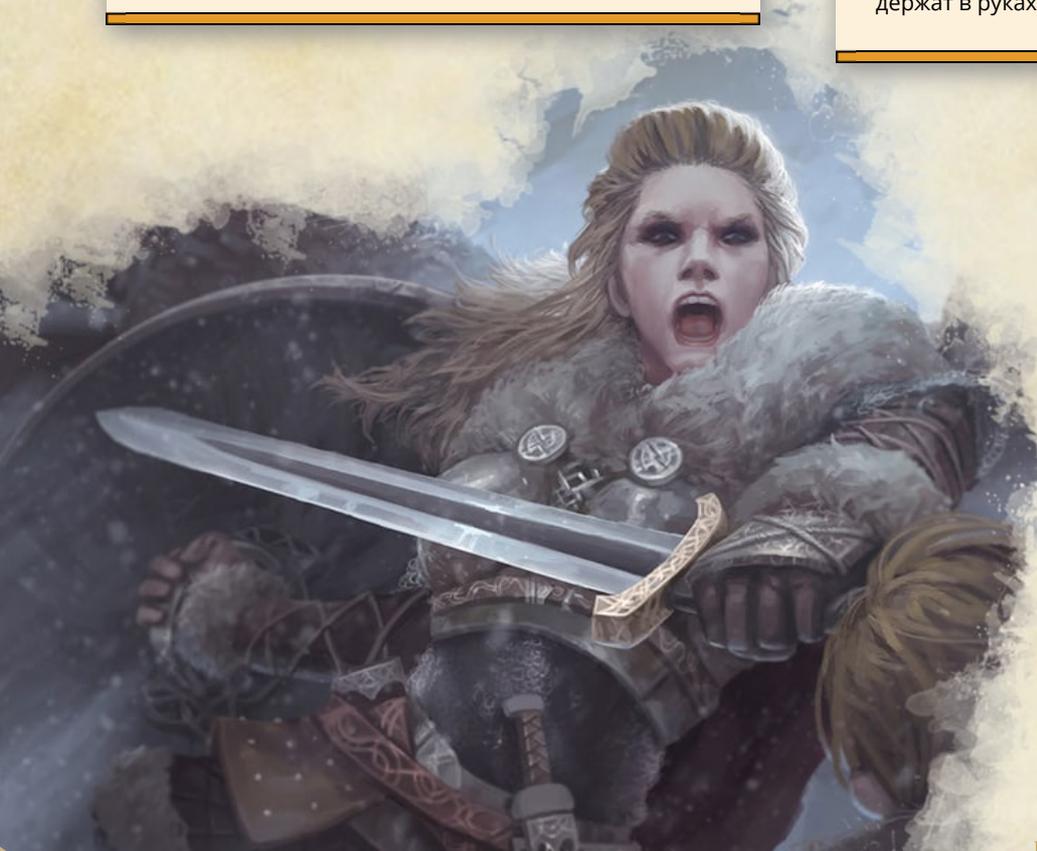
Боевой топор или длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) рубящего урона или 7 (1к10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками.

Ручной топор. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 150/600 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Реакции

Стена щитов. Если налётчик оказывается в 5 футах от существа со щитом и способностью *Мореход*, он может реакцией создать стену щитов. Налётчик и это существо получают половину укрытия, если держат в руках щиты.



Наследник Валькура

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс защиты 19

Хиты 287 (25к8 + 175)

Скорость 40фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
24 (+7)	14 (+2)	24 (+7)	8 (-1)	15 (+2)	7 (-2)

Спасброски Сил +13, Лов +8, Тел +13

Навыки Атлетика +13, Восприятие +8, Выживание +8

Сопrotивление урону холод, электричество

Иммунитет к состоянию испуганный, очарованный

Чувства пассивное Восприятие 18

Языки общий, иллусканский

Опасность 17 (18 000 опыта)

Агрессивный. Бонусным действием наследник может переместиться со своей обычной скоростью к противнику, которого он может видеть.

Защита пращур. Наследник получает преимущество ко всем спасброскам от заклинаний, целью которых становится только наследник. При успехе, если это заклинание 7 уровня или ниже, оно не действует на наследника, а вместо этого отражается обратно в заклинателя, делая его целью.

Громила. В руках наследника оружие ближнего боя наносит дополнительную кость урона (уже учтено в атаках).

Магическое оружие. Атаки оружием наследника считаются магическими.

Мореход. Наследник может задерживать дыхание под водой в два раза дольше и получает владение инструментами штурмана. Также он приспособлен к холодному климату, согласно описанию в главе 5 «Руководства мастера».

Защита без доспехов. Пока наследник не носит доспехов, к его классу защиты добавляется модификатор Телосложения.

Необузданная ярость. Бонусным действием наследник может войти в ярость. Она длится пока наследник дееспособен или он сам не решит прекратить её. Находясь в ярости, он получает следующие преимущества:

- преимущество к проверкам и спасброскам Силы;
- +4 к броскам урона рукопашного оружия;
- сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону.

Действия

Мультиатака. Наследник совершает две рукопашных атаки или четыре рукопашных атаки, если у него осталось меньше половины хитов. При попадании наследник может использовать один из следующих эффектов (каждый можно выбрать единожды за раунд):

- атака наносит дополнительно 18 (4к8) рубящего урона;
- цель должна преуспеть в спасброске Мудрости с УС 17, иначе станет испуганной до конца следующего хода наследника;
- атака игнорирует сопротивление к урону цели.

Секира. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 20 (2к12 + 7) рубящего урона.

Наследник Валькура

Считаясь живыми воплощениями Валькура, эти берсерки находятся на пороге смерти. Когда берсерку снится пророческий сон о великом белом древе, он понимает, что его время уже на исходе. Это вызывает ликование, ибо его избрал могучий Валькур, и нет большей чести, чем умереть во имя его.

Благословенный варвар должен отправиться в долгое и опасное путешествие к самым холодным островам, сталкиваясь по пути с морозными великанами, морскими чудовищами и суровой погодой. Когда он достигнет места назначения, то найдет великое белое древо и вкусит его сок. По возвращении наследника Валькура клан ликует, и в его честь устраивают пиры и празднества, ибо это прекрасное предвестие грядущих набегов.

Наследник преображается во время паломничества, возвышается и проникается силой бога. Однако это обоюдоострый меч, ибо тело смертного не может долго сдерживать такую мощь. Последний набег каждого наследника находит отражение в сагах, рассказываемых скальдами в длинных домах. Он возглавляет набег и не заботится о собственной безопасности, неся смерть врагам северян.



Общинный воитель

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс защиты 14 (колючий доспех)
Хиты 45 (6к8 + 18)
Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Спасброски Тел +5
Навыки Атлетика +5, Восприятие +3, Выживание +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки общий, иллусканский
Опасность 2 (450 опыта)

Отвага. Воитель получает преимущество к спасброскам от испуга.

Безрассудство. В начале своего хода воитель может получить преимущество ко всем рукопашным броскам атаки, но броски атаки по нему также будут совершаться с преимуществом до начала его следующего хода.

Мореход. Воитель может задерживать дыхание под водой в два раза дольше и получает владение инструментами штурмана. Также она приспособлена к холодному климату, согласно описанию в главе 5 «Руководства мастера».

Действия

Мультиатака. Воитель совершает две рукопашных атаки.

Секира. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (1к12 + 3) рубящего урона.

Абордажный гарпун. Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона. Если цель среднего размера или меньше, она становится схваченной (УС высвобождения 12) и притягивается на 10 футов к воителю. Если при этом цель оказывается в пределах 5 футов от воителя, он может бонусным действием совершить по ней рукопашную атаку.

Хускарл

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс защиты 18 (кольчуга, щит)
Хиты 105 (14к8 + 42)
Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Спасброски Тел +6, Муд +4
Навыки Атлетика +7, Запугивание +4, Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки общий, иллусканский
Опасность 7 (2 900 опыта)

Умелый ратник. В руках хускарла любое оружие наносит дополнительную кость урона (уже учтено в атаках).

Смертоносный удар (1/ход). Любая успешная атака рукопашным оружием по сбитому с ног существу считается для хускарла критическим ударом.

Непоколебимость (2/день). Хускарл может перебросить проваленный спасбросок. Он обязан использовать новый результат.

Мореход. Хускарл может задерживать дыхание под водой в два раза дольше и получает владение инструментами штурмана. Также он приспособлен к холодному климату, согласно описанию в главе 5 «Руководства мастера».

Действия

Мультиатака. Хускарл совершает либо три рукопашных атаки: две длинным мечом и одну шипастым щитом; либо две дальнебойных атаки длинным луком.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) рубящего урона.

Шипастый щит. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) колющего урона. Если цель среднего размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Силы с УС 15, иначе будет сбита с ног.

Длинный лук. Дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 150/600 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к8 + 2) колющего урона.

Реакции

Бастион. Когда атакован союзник хускарла, которого он может видеть в пределах 5 футов, он может встать на пути атаки. Существа меняются местами, и хускарл становится целью атаки.



Скальд

Воины, поэты и летописцы, скальды — это живая память культуры северян. Эти странствующие сказители разносят новости по всем землям, обмениваются историями со своими соратниками и вспоминают старые саги в длинных домах. Скальд уравнивает яростный дух севера налётом цивилизованности, записывая такие события, как героические битвы и деяния великих вождей, и дополняя эти истории при переложении.

Как хранители памяти, скальды часто возглавляют похоронные обряды на изолированных островах. Они также должны заботиться о пуг sidr (новых путях) и forn sidr (старых путях), следя за тем, чтобы жители северных земель оставались верны дороге Валькура и не обращались к чужеземным обычаям или, что ещё хуже, магии.

Скальды — в первую очередь северяне, а во вторую — художники. Они ценят боевую доблесть не меньше, чем любой воин клана, и охотно присоединяются к набегам. В бою они трубят в боевые рога и воодушевляют своих братьев и сестер, пробуждая в них силу предков.

Скальд

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс защиты 16 (чешуйчатый доспех)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)

Спасброски Сил +5, Хар +4

Навыки Выступление +6, История +6, Запугивание +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки общий, иллусканский

Опасность 4 (1 100 опыта)

Отвага. Скальд получает преимущество к спасброскам от испуга.

Мореход. Скальд может задерживать дыхание под водой в два раза дольше и получает владение инструментами штурмана. Также он приспособлен к холодному климату, согласно описанию в главе 5 «Руководства мастера».

Зов доблести (перезарядка после короткого или длинного отдыха). Скальд может издать могучий боевой клич. В течение 1 минуты любое союзное скальду существо, которое способно его слышать и понимать, может добавить кб к каждому своему броску атаки или урона. Существо не может получить это преимущество от нескольких зовов одновременно. Эффект оканчивается, если скальд окажется недееспособен или испуган.

Действия

Мультиатака. Скальд совершает две рукопашных или две дальнобойных атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 150/600 фт., одна цель.
Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Боевой рог (перезарядка 5-6). Скальд трубит в свой рог. Каждое враждебное скальду существо, которое может слышать его в пределах 120 футов, должно преуспеть в спасброске Мудрости с УС 14, иначе будет испугано до конца следующего хода скальда или пока тот не станет недееспособным. Испуганное существо, начинающее ход менее чем в 30 футах от скальда, должно тратить всё своё движение, чтобы переместиться от него как можно дальше, должно использовать действие только после передвижения и должно перемещаться максимально безопасным путём. При успехе существо получает иммунитет к этому эффекту на 24 часа.

Тан

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс защиты 18 (латы)

Хиты 212 (25к8 + 100)

Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Сил +10, Лов +6, Тел +9

Навыки Атлетика +10, Восприятие +7, Запугивание +8

Чувства пассивное Восприятие 17

Языки общий, иллусканский

Опасность 13 (10 000 опыта)

Безрассудство. В начале своего хода тан может получить преимущество ко всем рукопашным броскам атаки, но броски атаки по нему также будут совершаться с преимуществом до начала его следующего хода.

Боевое превосходство (1/ход). Тан может дополнительно нанести 17 (5к6) урона существу, по которому он попал атакой.

Громила. В руках тана оружие ближнего боя наносит дополнительную кость урона (уже учтено в атаках).

Мореход. Наследник может задерживать дыхание под водой в два раза дольше и получает владение инструментами штурмана. Также он приспособлен к холодному климату, согласно описанию в главе 5 «Руководства мастера».

Непоколебимость (3/день). Тан может перебросить проваленный спасбросок. Он обязан использовать новый результат.

Действия

Мультиатака. Тан совершает три рукопашных атаки: одну боевым топором и две длинным мечом.

Боевой топор. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 14 (2к8 + 5) рубящего урона. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 17, иначе будет ошеломлена до конца своего следующего хода.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 14 (2к8 + 5) рубящего урона. При критическом попадании кости урона следует бросать не дважды, а трижды.

Легендарные действия

Тан может совершить 2 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Тан восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Тан совершает атаку длинным мечом.

Приказ. Тан выбирает одного союзника, которого может видеть в пределах 30 футов. Если цель может видеть и слышать тана, она реакцией перемещается со своей обычной скоростью.

Поддержка. Тан выбирает одного союзника, которого может видеть в пределах 30 футов. Если цель может видеть и слышать тана, она получает 20 временных хитов.

Сплочение. Тан выбирает одного союзника, которого может видеть в пределах 30 футов. Если цель может видеть и слышать тана, она перестаёт быть очарованной и испуганной.

Натиск (стоит 2 действия). Тан перемещается со своей обычной скоростью к существу, которое может видеть, и сталкивается с ним. Цель должна преуспеть в спасброске Силы с УС 17, иначе получит 14 (2к8 + 5) дробящего урона, оттолкнётся на 10 футов и будет сбита с ног.

Тан

Общество северян похоже на острова, на которых они живут: суровое и неумолимое. Большинство танов добились своего положения, убив предыдущего вождя в одиночном бою. Они должны постоянно защищать своё положение во главе клана, ведь быть слабым — верный способ получить вызов от сильного. Таны подчиняются только ярлам и королю, пока те достаточно сильны, чтобы им служить.

Тан должен почитать богов, особенно Валькура, и прислушиваться к советам жрецов, особенно странствующих вёлур. Кроме них, аудиенции тана удостоены хускарлы — группа доверенных воинов — и скальды — поэты-воины. Обычно таны лишаются титула посмертно, но рождение у правителя магически одаренного наследника может легко привести к его падению, поскольку это явный признак неодобрения Валькуром.

Таны — грозные воины и лидеры. На поле боя они выкрикивают приказы и возглавляют атаку, убивая как можно больше врагов и смеясь над трусливыми полководцами, которые прикрываются своей армией. В мирное время они вершат правосудие, планируют следующий сезон набегов и строят заговоры друг против друга, чтобы расширить свои земли.



Ярл

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс защиты 18 (кираса, щит)
Хиты 256 (27к8 + 135)
Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)

Спасброски Сил +10, Тел +10, Муд +7
Навыки Атлетика +10, Восприятие +7, Запугивание +9
Чувства пассивное Восприятие 17
Языки общий, иллусканский
Опасность 15 (13 000 опыта)

Живучесть. Ярл восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если текущее количество его хитов меньше половины, но больше 1.

Сильнейший. В руках ярла любое оружие наносит две дополнительных кости урона (уже учтено в атаках).

Мореход. Наследник может задерживать дыхание под водой в два раза дольше и получает владение инструментами штурмана. Также он приспособлен к холодному климату, согласно описанию в главе 5 «Руководства мастера».

Реакции

Парирование. Ярл добавляет 5 к своему КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна была попасть. Для этого он должен видеть атакующего и держать в руках рукопашное оружие.

Действия

Мультиатака. Ярл совершает три рукопашных или три дальнобойных атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 18 (3к8 + 5) рубящего урона. При критическом попадании кости урона бросаются не дважды, а трижды.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт. или 30/120 фт., одна цель. Попадание: 15 (3к6 + 5) колющего урона.

Легендарные действия

Ярл может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Ярл восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Воодушевление. Ярл выбирает одного союзника, которого может видеть в пределах 60 футов. Если цель может слышать ярла, она получает преимущество к атакам до начала следующего хода ярла.

Смертельный удар (стоит 2 действия). Ярл совершает атаку оружием. При попадании она наносит максимальный урон, а цель не может восстанавливать хиты до конца своего следующего хода.

Высвобождение ярости (стоит 2 действия). До трёх союзников в пределах 120 футов, которые могут слышать ярла, могут реакцией переместиться со своей обычной скоростью и сделать по одной атаке оружием.

Ярл

Ярлы, называемые также Сильнейшими, — кровожадные военачальники, которые правят сразу несколькими или частью одного крупного острова. Ярлы — завоеватели, они считают острова своим исконным домом, а города на побережье — своими угольями для грабежей. Они происходят из народа избранных воинов и мореплавателей, основавших многие из процветающих прибрежных городов, и прекрасно осознают своё право.

Ярлы владеют важнейшим островным активом — драккарами. Без набегов население не смогло бы прокормиться одними лишь скудными природными ресурсами островов, а Северные острова не смогли бы существовать. Ярлы позволяют своим танам фрахтовать их флот, получая взамен львиную долю рабов и награбленного, а также клятвенное обещание лояльности самих танов.

Ни один истинный житель севера не примет правление недостойного ярла — каждый из них должен быть несравненным воином. Чтобы воссесть на трон, будущий ярл для начала должен доказать обоснованность своей силы, совершив героический поступок, например, убив ледяного великана или могущественное морское чудовище, а затем бросить вызов предыдущему правителю и победить его в бою. В конечном итоге большинство ярлов стремятся стать Верховным королем островов. Но стать им не трудно, сложнее удержать трон — правителя ждут неизбежные покушения и попытки свержения.

