

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Варварка

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Чужеземка

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Полуорчиха

РАСА

ХН

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+3

16

ЛОВКОСТЬ

+2

14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

10

МУДРОСТЬ

+0

10

ХАРИЗМА

-1

8

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- +5 Сила
- +2 Ловкость
- +5 Телосложение
- +0 Интеллект
- +0 Мудрость
- -1 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +2 Акробатика (Лов)
- +0 Анализ (Инт)
- +5 Атлетика (Сил)
- +2 Восприятие (Муд)
- +2 Выживание (Муд)
- -1 Выступление (Хар)
- +1 Запугивание (Хар)
- +0 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +0 Медицина (Муд)
- -1 Обман (Хар)
- +2 Природа (Инт)
- +0 Проницательность (Муд)
- +0 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- -1 Убеждение (Хар)
- +0 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

15

КЗ

+2

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 15

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого

1к12

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Секира	+5	1к12 рубящий
Ручной топор*	+5	1к6 + 3 рубящий
Метат. копьё**	+5	1к6 + 3 колющий

* Можно метнуть на 20 футов или на 60, но с помехой к атаке.

** Можно метнуть на 30 футов или на 120, но с помехой к атаке.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я всегда пытаюсь держать своё оружие в идеальном состоянии.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Нельзя бездумно бросаться на волны: не всякую силу можно обуздать, атака в лоб.

ИДЕАЛЫ

Нет ничего лучше, чем небольшая лодка и бескрайний океан.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Чем ближе я к земле, тем мне спокойнее. Никогда не любила залазить на пальмы.

СЛАБОСТИ

Непоколебимая стойкость. Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, ваши хиты вместо этого опускаются до 1. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите длительный отдых.

Свирепые атаки. Если вы совершили критическое попадание рукопашной атакой оружием, вы можете добавить к урону ещё одну кость урона оружия.

Ярость. В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. На своем ходу вы можете бонусным действием войти в состояние ярости.

В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлую броню:
— Преимущество для проверок и спасбросков Силы.
— Если вы совершаете атаку оружием в ближнем бою, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона, соответствующий вашему уровню варвара, как показано в колонке «урон ярости» таблицы «Варвар» (+2 на первом уровне).
— Сопrotивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Ваша ярость длится 1 минуту. Она прекращается раньше, если вы потеряли сознание, если вы закончили ход, не атаковав враждебное по отношению к вам существо с момента окончания прошлого хода, или если вы с момента окончания прошлого хода не получили урон. Также вы можете прекратить свою ярость бонусным действием.

Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз (смотрите колонку «ярость» — 2 на первом уровне), то вы должны завершить длинный отдых, прежде чем сможете использовать ярость ещё раз.

Защита без доспеха. Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

12

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие, средние, щиты.

Оружие: простое, воинское.

Инструменты: щелевой барабан.

Языки: общий, орочий, великаний.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка.

Посох, капкан, трофей с убитого животного, комплект одежды путешественника, поясной кошель с 10 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Вы родились на небольшом острове в племени Као Нам. С детства вас растили как яростную воительницу и защитницу деревни от кровожадных морских чудовищ, то и дело нападавших на остров. Кроме того, ваш народ всегда славился особой свирепостью и живучестью, а потому нередки были набеги соседних племён для похищения детей.

В день, когда отец передал вам свой двуручный меч, добытый им в одном из давних походов, — символ того, что вы готовы проливать кровь за свой народ, — в очередной раз раздался гул предупреждающего рога. В сторону острова двигалось несколько лодок, что никогда не сулило ничего хорошего. Большая часть воинов собралась на берегу — вы в их числе, — чтобы встретить незнакомцев железом и боевым кличем. Когда вы уже видели лица неприятелей, с одной из лодок внезапно вырвался горящий снаряд и поразил здоровяка Роа, который тут же замертво ружнул в песок. Вы впервые видели нечто подобное, но это лишь переполнило вашу чашу ярости. Перед глазами встала красная пелена, и вы полностью отдались сражению.

Уже после, когда вам удалось осмыслить происходившее и задуматься о причинах поражения, вы поняли, что не были готовы к такому противнику: пластинчатые доспехи и контроль над стихиями превращали каждую вашу атаку в шутку.

Те воины, что не погибли, были закованы в цепи и доставлены на огромную лодку, больше напоминавшую плавучее поселение. Среди них оказались и вы — брошены в клетку, словно зверь, не в силах повлиять на дальнейшую судьбу.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Отыскать дорогу домой. Много дней вы двигались в неизвестном направлении, слушая шум волн и разговоры чужеземцев. Они были не похожи на вас — маленькие зубы и носы, хрупкие тела и короткие конечности — теперь вы понимали, зачем им нужна крепкая броня. Внутри твёрдой скорлупы кокоса спрятана сочная мякоть. Нужно лишь найти способ добраться до неё.

Впрочем, постоянный голод делал своё дело, и вы чувствовали, как и сами уменьшаетесь в размерах. Но чем слабее становилось тело, тем ярче пылал огонь ярости в груди. Вы ждали, и изучали врага. Со временем вы научились понимать слова, произносимые их тонкими голосочками, и даже принаровились издавать похожие звуки. Это пригодится, когда вы вырветесь на свободу.

И такой случай, наконец, представился. Вас и ещё нескольких воинов в цепях выпустили из лодки в большом поселении, где жирные чужеземцы изучали ваши тела и делали свой выбор. Никто не ожидал, что в вас ещё остались силы, чтобы накинуть цепь на шею одному такому слабаку и коленом разломить его позвоночник пополам. Охрана ещё не успела одумать, когда вы со всей силы рванули оковы на ногах, и звенья полетели в разные стороны, со звоном отскакивая от каменного пола. Несколько ловких прыжков, и вы оказались в лабиринте домов, где уйти от погони не составило труда.

Вам предстояло найти обратную дорогу к родному поселению, но сперва нужно было восстановить силы и понять, с чего начинать свои поиски.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Племя Као Нам. Вы — гордая дочь племени Као Нам, расположившегося на небольшом острове посреди голубых вод бескрайнего океана. Со времени вашего похищения прошло довольно много времени, и вы не знаете, что стало с вашей деревней и её жителями.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Тёмное зрение. Вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Странница. Вы отлично запоминаете карты и местность, и всегда можете вспомнить общие характеристики местности, поселения, и прочие особенности в окрестностях. Кроме того, вы каждый день можете находить еду и пресную воду для себя и пяти других товарищей, при условии, что вокруг вас можно найти ягоды, дичь, воду и так далее.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

