

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Народный герой

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человек

ВИД

Варвар

КЛАСС

-

ПОДКЛАСС

2

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

КЛАСС ЗАЩИТЫ

14

ЩИТ

ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ

25

ТЕКУЩИЕ

МАКСИМУМ

КОСТИ ХИТОВ

2 / 2

ТЕКУЩИЕ

КОСТЬ

СПАСБОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХИ

ПРОВАЛЫ

Long Story Short

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ -1 Спасбросок

☐ -1 Анализ

☐ -1 История

☐ -1 Магия

☐ -1 Природа

☐ -1 Религия

ИНИЦИАТИВА

+1

СКОРОСТЬ

30

П. ВОСПРИЯТИЕ

13

СОСТОЯНИЯ

ОРУЖИЕ И БОЕВЫЕ ЗАГОВОРЫ

Название	Бонус / Сложность	Урон / Вид	Заметки
Секира	5	d12+3	

СИЛА

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☒ +5 Спасбросок

☒ +5 Атлетика

ЛОВКОСТЬ

+1

13

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +1 Спасбросок

☐ +1 Акробатика

☐ +1 Ловкость рук

☐ +1 Скрытность

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☒ +5 Спасбросок

ИСТОЩЕНИЕ

□□□□□□

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

□

МУДРОСТЬ

+1

12

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +1 Спасбросок

☒ +3 Восприятие

☒ +3 Выживание

☐ +1 Медицина

☐ +1 Проницательность

☒ +3 Уход за животными

ХАРИЗМА

+0

10

ЗНАЧЕНИЕ

МОДИФИКАТОР

☐ +0 Спасбросок

☐ +0 Выступление

☒ +2 Запугивание

☐ +0 Обман

☐ +0 Убеждение

СПОСОБНОСТИ КЛАССА

Непоколебимая стойкость. Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, хиты вместо этого опускаются до 1. Нельзя использовать способность, пока не завершите продолжительный отдых.

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

ЯРОСТЬ (2 в день) В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости и получить преимущества:

- проверки и спасброски Силы с преимуществом
- Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете **бонус +2** к урону
- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

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

БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА Вы способны отбросить любую заботу о защите, чтобы атаковать ожесточенно и безрассудно. Когда вы совершаете первую атаку в свой ход, вы можете решить, что будете атаковать безрассудно. Решившись на это, вы в этом ходу совершаете рукопашные атаки оружием, с преимуществом, **но** все броски атаки по вам до вашего следующего хода тоже совершаются с преимуществом.

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ Вы получаете обостренное ощущение происходящего вокруг, помогающее вам избегать опасности. Вы совершаете с преимуществом спасброски Ловкости от эффектов, которые вы можете видеть, такие как заклинания и ловушки.

СНАРЯЖЕНИЕ

Рюкзак, спальник, столовый набор, трутницу, 10 факелов, рационы на 10 дней и бурдюк. В набор также входит 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.

15 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ

Староста деревни Лисья - Витигост, наткнулся на вас в полу-диком состоянии во время охоты в лесу. Тогда, много лет назад, он приютил вас к себе и воспитывал все эти годы, давая кров над головой и еду.

Время проведенное вдали от цивилизации дает о себе знать. Кажется вам для того чтобы чувствовать себя спокойно всегда хочется иметь при себе побольше золота. А для удовлетворения своих первобытных потребностей хочется собирать все больше трофеев, утверждаясь в собственной силе и превосходстве.

ВЛАДЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЕМ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХИ ☒ Лёгкие ☒ Средние ☐ Тяжёлые ☒ Щит

ОРУЖИЕ ☒ Простое ☒ Воинское ☐ Другое

ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ И ЯЗЫКАМИ

Владение управлением повозкой