

ВАРВАР (УРОВЕНЬ 1)

Дерзкая и любящая состязание Амири выглядит весьма внушительно в доспехах, увешанных небольшими трофеями — свидетельствами её побед. Она редко говорит о прошлом, и лишь гигантский меч напоминает о бывших подвигах.

АМИРИ

Женщина, человек, варвар 1.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +1; Восприятие: Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, врасплох 14 (+4 броня, +1 Лвк).

ПЗ: 15 (1d12+3).

Стойкость +4, Реакция +1, Воля +1; +2 против ужаса.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крупный меч-бастард +3 (2d8+6 / 19–20).

Дистанционная: короткий лук +2 (1d6 / ×3).

Особые атаки: ярость (6 раундов в день).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +1; МБМ: +5; ЗБМ: 16.

Черты: Обращение с экзотическим оружием (меч-бастард)*.

Сокрушительный удар.

Навыки: Внимание +5, Выживание +5, Дрессировка +4, Запугивание +4, Лазание +5; Штраф за доспехи: -3.

Штрихи: душегуб, храбрый*.

Языки: всеобщий.

ОС: быстрое перемещение*.

Боевое снаряжение: кислота; **Прочее снаряжение:** сыромятный доспех, крупный меч-бастард, короткий лук и 20 стрел, бурдюк, лопата, огниво, пеньковая верёвка (50 футов), рюкзак, спальный мешок, сухие пайки (4), факелы (5), чеснок, 14 зм.

* Уже учтено в параметрах.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Душегуб: при подтверждении критического удара Амири дополнительно наносит урон, равный критическому множителю её оружия (+2 для крупного меча-бастарда, +3 для короткого лука). Этот дополнительный урон не умножается при критическом ударе, а просто прибавляется.

Крупный меч-бастард: этот меч тяжеловат для Амири, ведь исходно он предназначался для великана. Она получает -2 к атакам этим мечом (это уже учтено в блоке параметров). Хотя обычно меч-бастард держат в одной руке, Амири должна использовать обе, так как меч предназначен для крупного существа. Из-за размера его урон равен 2d8.

Сокрушительный удар: перед атакой Амири может выбрать получить -1 ко всем своим атакам и маневрам в ближнем бою и +3 ко всему урону в ближнем бою до конца хода.

Ярость: свободным действием Амири может пробудить в себе мощь и свирепость, дающие преимущество в бою. Параметры Амири в ярости: КБ: 13; ПЗ: 17; Стойкость +6, Воля +3; В ближнем бою: крупный меч-бастард +5 (2d8+9 / 19–20); Сил: 22, Вын: 18; МБМ: +7; Навыки: Лазание +7. Она может пребывать в ярости 6 раундов в день и может прервать приступ ярости свободным действием. Когда кончается ярость, Амири теряет полученные от неё 2 ПЗ, если при этом её ПЗ падают ниже 0, она оказывается без сознания и при смерти. По окончании ярости Амири считается утомлённой (-2 к Сил и Лвк) в течение вдвое большего количества раундов, чем провела в ярости. Она не может впасть в ярость снова, пока утомлена или обессилена. В ярости Амири неспособна применять навыки, зависящие от Харизмы, Ловкости или Интеллекта (кроме Акробатики, Полета, Запугивания и Верховой езды).

Амири никогда не соответствовала представлениям племени Шести медведей о женщине. Вместо того чтобы смиренно сидеть дома, она постоянно состязалась во всём с воинами племени — и превосходила их. Если охотник возвращался назад с оленем — она приносила двух. Если лучший воин племени убивал четверых орков в набеге — она одолевала шестерых.

Хотя многие втайне и восхищались её силой, другие племена насмехались над племенем Шести медведей, а старейшины знали, что нельзя нарушать веками установленные обычаи без последствий. Амири должна была умереть. Однако когда племя отправило её со смертельно опасным поручением, она вернулась — не просто невредимой, но и с великолепным трофеем, мечом морозного великана. Насмешки бывших товарищей — да как она надеется поднять столь огромный клинок — и их признания, что её отправляли на смерть, переполнили чашу терпения. Слепая ярость охватила её, наделив неведомой ранее силой. Когда кровавый туман, застилавший глаза, рассеялся, её окружали тела мертвых соплеменников.

Хотя она и не раскаивалась в смертях тех, кто предпочёл предать её, а не признать её превосходство, Амири осознала, что убийство сородичей — непростительное преступление. Она оставила племя в холодных степях и тундрах севера и направилась на юг, в более цивилизованные земли, наслаждаясь свободой от глупых ограничений. С тех пор она путешествует вместе лишь с теми отрядами наёмников и искателей приключений, что оказывают ей должное уважение. Она дорожит гигантским мечом, хоть нормально владеть им может только лишь в ярости, и никогда не рассказывает о том, почему ей пришлось покинуть родные края. Есть вещи, о которых лучше промолчать.



«Ну ты и вымахал. Я и не таких укорачивала».