

СЛЕДОПЫТ (УРОВЕНЬ 1)

Харск — молчаливый и нелюдимый одиночка, в отличие от прочих дварфов предпочитающий леса и растительность сумраку подземных тоннелей.

ХАРСК

Мужчина, дварф, следопыт 1.

Принципиальный нейтральный средний гуманоид (дварф).

Иниц.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 13, врасплох 13 (+3 броня, +3 Лвк); +4 к КБ (уклонение) против великанов.

ПЗ: 12 (1d10+2).

Стойкость +5, Реакция +5, Воля +2; +2 к испытаниям против яда, заклинаний и псевдозаклинаний.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: боевой топор +3 (1d8+2 / ×3).

Дистанционная: тяжёлый арбалет +4 (1d10 / 19–20).

Особые атаки: +1 к атакам по гуманоидам с подтипами «орк» или «гоблиноид», заклятый враг (великан, +2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 16, Вын: 15, Инт: 10, Мдр: 14, Хар: 8.

БМА: +1; МБМ: +3; ЗБМ: 16 (20 против тарана или сбивания с ног).

Черты: Быстрая перезарядка (тяжёлый арбалет).

Навыки: Внимание +6 (+8 при обнаружении странностей в каменной кладке), Выживание +6 (+7 при выслеживании), Дрессировка +3, Знание (география) +4, Знание (природа) +4, Лечение +6, Оценка +0 (+2 при определении стоимости немагических металлов и драгоценных камней), Скрытность +6; **Модификаторы народа:** +2 к Вниманию при обнаружении странностей в каменной кладке, +2 к Оценке при определении стоимости немагических металлов и драгоценных камней; **Штраф за доспехи:** -1.

Штрихи: душегуб, привыкший к невзгодам*.

Языки: всеобщий, дварфийский.

ОС: выслеживание +1*, понимание животных +0.

Прочее снаряжение: клёпанный кожаный доспех, боевой топор, тяжёлый арбалет и 30 болтов, заварочный чайник (на 4 чашки чая), противоядие, рюкзак, сигнальный свисток, сухие пайки (4), 7 зм.

* Уже учтено в параметрах.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Быстрая перезарядка: Харск может перезаряжать тяжёлый арбалет сопутствующим действием.

Душегуб: при подтверждении критического удара Харск дополнительно наносит урон, равный критическому множителю его оружия (+3 для боевого топора, +2 для тяжёлого арбалета). Этот дополнительный урон не умножается при критическом ударе, а просто прибавляется.

Заклятый враг: против великанов Харск получает бонус +2 к проверкам Блефа, Внимания, Выживания, Знаний и Проницательности. Он также получает против них бонус +2 к атакам и урону от оружия. Харск может применять Знания, в которых у него нет пунктов, когда пытается опознать великанов.

Понимание животных: Харск умеет улучшать отношение животных к себе. Эта способность работает аналогично проверке Дипломатии. Бонус к проверке равен +0. Он также может применить эту способность, чтобы улучшить отношение волшебного зверя с Интеллектом 1 или 2, но на такие проверки налагается штраф -4.

Сигнальный свисток: пройдя проверку Исполнения (духовые инструменты) со СЛ 5, Харск может подать один из простых сигналов («В атаку!», «На помощь!», «Вперёд!», «Отступаем!», «Огонь!», «Тревога!»). Свист ясно слышен (проверка Внимания со СЛ 0) на расстоянии в четверть мили, при увеличении расстояния СЛ возрастает на 2 за каждую четверть мили.

Харск — необычный дварф. Когда другие мечтали скорее вернуться в тесные своды катакомб, он никак не мог насмотреться на высокое голубое небо. Он всегда предпочитал универсальность арбалета ограниченности топора и чашку чая кружке эля. В молодости он избегал компании сородичей, и мало что нравилось ему больше, чем скрываться с луком в засаде, слушая шелест листьев на ветру и поджидая добычу.

Всему этому пришёл конец 20 лет назад, когда его старший брат, капитан боевого отряда дварфов из Джандерхофа по имени Сигур, собрался отразить нападение великанов. Сигур предложил неопытному брату возможность проявить себя, возглавив разведку. Миротлюбивый Харск отказался, не поняв, какая ему была оказана честь, вплоть до того момента, как прошло несколько дней с отбытия отряда. Устремившись в путь, ему удалось догнать брата, но было уже слишком поздно. Недооценив силу великанов, Сигур завёл отряд напрямик в засаду, где они и полегли все до последнего дварфа.

Увидев окровавленное тело брата, Харск обезумел от ярости. Той же ночью он, подобно призраку мщения, пробрался в лагерь великанов, убивая одного за другим из арбалета и исчезая в лесу лишь затем, чтобы внезапно возникнуть вновь и отнять ещё одну жизнь.

Когда последний великан пал в корчах на землю, Харск поднял топор брата и устремился в леса, поклявшись всегда нести справедливость в диких местах, поддерживать равновесие и хранить жизни благородных воинов, таких, каким был его брат.

Харск, подобно многим дварфам, немногословен, но на этом и заканчивается его сходство с сородичами. Он с детства был одиночкой, предпочитая проводить время в лесах и горах, в единении с природой, хотя при необходимости и готов



присоединиться к отряду, объединённому общей целью. Харск равнодушен к пиву и элю, столь плотно связанными с дварфами в сознании людей, и вместо этого пьёт крепкий чай чашку за чашкой, чтобы сохранять ясность ума. Никогда не оставляя топор брата, он крайне редко пускает его в ход, зная, что истинная сила следопыта — во внезапном выстреле из темноты.



«Золото — это неплохо, но мне хватит и хорошей добычи да чашки доброго чая».