

ОСОБЕННОСТИ ВАРВАРА

Основная характеристика	Сила
Кость хитов	к12 за каждый уровень Варвара
Хиты	12 + Тел. за 1 уровень 7 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Сила и Телосложение
Владение навыками	Выберите 2: Уход за животными, Атлетика, Природа, Запутывание, Внимательность или Выживание
Владение оружием	<u>Простое и воинское оружие</u>
Владение доспехами	<u>Лёгкие и средние доспехи, щиты</u>
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) <u>Секира</u> , 4 <u>ручных топора</u> , <u>Набор путешественника</u> и 15 зм; Б) 75 зм

Варвары — это могучие воины с первобытной силой, которая проявляется в Мультивселенной в виде ярости. Это гораздо больше, чем просто эмоция, и она не ограничивается гневом или злостью. Ярость варвара — это воплощение свирепости хищника, неистовства бури и беспокойства моря.

Некоторые варвары воплощают свою ярость в виде свирепого духа или почитаемого предка. Другие видят в ней связь с болью и муками мира, как безличное сплетение дикой магии или как выражение их собственного глубочайшего «я». Для каждого варвара ярость — это сила, которая подпитывает не только боевую доблесть, но и дарует сверхъестественные рефлекс и обострённые чувства.

Варвары часто выступают в роли защитников и лидеров в своих общинах. Они бросаются навстречу опасности, чтобы это не пришлось делать тем, кто находится под их защитой. Их мужество перед лицом опасности делает варваров идеально подходящими для путешествий.

СТАНОВЛЕНИЕ ВАРВАРОМ...

КАК ПЕРСОНАЖ 1 УРОВНЯ

- Получите особенности из таблицы «Особенности варвара».
- Получите умения варвара 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения варвара».

КАК МУЛЬТИКЛАСС

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности варвара»: кость хитов, владение простым, воинским оружием и щитами.
- Получите умения варвара 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения варвара».

УМЕНИЯ КЛАССА ВАРВАР [BARBARIAN]

Как варвар вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней варвара. Эти умения перечислены в таблице «Умения варвара».

УРОВЕНЬ 1: ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ

Пока вы не носите доспехи, ваш базовый класс доспеха равен 10 + ваши модификаторы Ловкости и Телосложения. Вы можете использовать щит и всё равно получать это преимущество.

УРОВЕНЬ 1: ЯРОСТЬ

Вы можете наделить себя первобытной силой под названием ярость — силой с необычайной мощью и сопротивлением. Вы можете войти в состояние Ярости бонусным действием, если вы не носите тяжёлый доспех.

Вы можете использовать свою ярость столько раз, сколько указано для вашего уровня варвара в столбце «Ярость» из таблицы «Умения варвара». Вы восстанавливаете 1 потраченное использование, когда заканчиваете короткий отдых, и вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Во время ярости вы получаете следующие эффекты:

Сопротивление к урону. У вас есть сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону.

Урон ярости. Когда вы совершаете атаку с использованием Силы (оружием или безоружным ударом) и наносите урон цели, то вы получаете бонус к урону, который увеличивается по мере того, как вы получаете уровни варвара, как указано в столбце «Урон ярости» из таблицы «Умения варвара».

Преимущество силы. У вас есть преимущество на проверки и спасброски Силы.

Без концентрации и заклинаний. Вы не можете поддерживать концентрацию и не можете накладывать заклинания.

Длительность. Ярость длится до конца вашего следующего хода и заканчивается раньше, если вы надеваете тяжёлый доспех или находитесь в состоянии недееспособный. Если ваша ярость всё ещё активна в ваш следующий ход, то вы можете продлить ярость на ещё один раунд, выполнив одно из следующих действий:

- Совершить бросок атаки против врага.
- Заставить врага совершить спасбросок.
- Использовать бонусное действие для продления ярости.

Каждый раз, когда ярость продлевается, она длится до конца вашего следующего хода. Вы можете поддерживать ярость до 10 минут.

УРОВЕНЬ 1: ОРУЖЕЙНЫЕ ПРИЁМЫ

Ваша тренировка с оружием позволяет вам использовать оружейные приёмы 2 типов простого или воинского рукопашного оружия по вашему выбору, например, секир и ручных топоров. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете попрактиковать упражнения с оружием и поменять 1 из этих типов оружия.

Когда вы достигаете определённых уровней варвара, вы получаете возможность использовать приёмы большего количества типов оружия, как показано в столбце «Приёмы» из таблицы «Умения варвара».

УМЕНИЯ ВАРВАРА

Ур.	БМ	Умения класса	Ярость	Урон ярости	Приёмы
1	+2	Ярость, Защита без доспехов, Оружейные приёмы	2	+2	2
2	+2	Безрассудная атака, Чувство опасности	2	+2	2
3	+2	Подкласс варвара, Первобытное знание	3	+2	2
4	+2	Увеличение характеристик	3	+2	3
5	+3	Дополнительная атака, Быстрое передвижение	3	+2	3
6	+3	Умение подкласса	4	+2	3
7	+3	Дикий инстинкт, Инстинктивный бросок	4	+2	3
8	+3	Увеличение характеристик	4	+2	3
9	+4	Жестокий удар	4	+3	3
10	+4	Умение подкласса	4	+3	4
11	+4	Непреклонная ярость	4	+3	4
12	+4	Увеличение характеристик	5	+3	4
13	+5	Улучшенный Жестокий удар	5	+3	4
14	+5	Умение подкласса	5	+3	4
15	+5	Непрерывная ярость	5	+3	4
16	+5	Увеличение характеристик	5	+4	4
17	+6	Улучшенный Жестокий удар	6	+4	4
18	+6	Неукротимая мощь	6	+4	4
19	+6	Эпическая черта	6	+4	4
20	+6	Первородный чемпион	6	+4	4

УРОВЕНЬ 2: ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

Вы получаете сверхъестественную чувствительность и теперь замечаете, если что-то не так. Это даёт вам возможность уклоняться от опасности. У вас есть преимущество в спасбросках Ловкости, если у вас нет состояния [недееспособный](#).

УРОВЕНЬ 2: БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА

Вы можете отбросить все заботы о защите и атаковать с ещё большей свирепостью. Когда вы совершаете первый бросок атаки в свой ход, вы можете решить атаковать безрассудно. Это даёт вам преимущество при бросках атаки с использованием Силы до начала вашего следующего хода, но броски атаки по вам совершаются с преимуществом.

УРОВЕНЬ 3: ПОДКЛАСС ВАРВАРА

Вы получаете подкласс варвара по вашему выбору. Подклассы [Пути Берсерка](#), [Пути Дикого сердца](#), [Пути Мирового древа](#) и [Пути Фанатика](#) подробно описаны после умений этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях варвара. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню варвара или ниже.

УРОВЕНЬ 3: ПЕРВОБЫТНОЕ ЗНАНИЕ

Вы получаете владение навыком, которым не владеете, по вашему выбору из списка навыков, доступных варварам на 1 уровне.

Кроме того, пока ваша ярость активна, вы можете направлять первобытную мощь, когда пытаетесь выполнить определённые задачи; каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики, используя один из следующих навыков, вы можете сделать это проверкой Силы, даже если она обычно использует другую характеристику: Акробатика, Запугивание, Внимательность, Скрытность или Выживание. Когда вы используете эту способность, ваша Сила представляет собой первобытную мощь, протекающую через вас, усиливая ваши проворство, выдержку и чувства.

УРОВЕНЬ 4: УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту [Улучшение характеристик](#) (см [главу 5](#)) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях варвара 8, 12 и 16.

УРОВЕНЬ 5: ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда вы совершаете действие [атака](#) в свой ход.

УРОВЕНЬ 5: БЫСТРОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Ваша скорость увеличивается на 10 футов, пока вы не носите [тяжёлый доспех](#).

УРОВЕНЬ 7: ДИКИЙ ИНСТИНКТ

Ваши инстинкты настолько остры, что у вас есть преимущество на броски инициативы.

УРОВЕНЬ 7: ИНСТИНКТИВНЫЙ БРОСОК

Частью бонусного действия, которое вы совершаете, чтобы войти в ярость, вы можете переместиться на половину своей скорости.

УРОВЕНЬ 9: ЖЕСТОКИЙ УДАР

Если вы используете Безрассудную атаку, то вы можете отказаться от любого преимущества в одном броске атаки на основе Силы по вашему выбору в ваш ход. Выбранный бросок атаки не должен иметь помехи. Если этот бросок атаки попадает, то цель получает дополнительно 1к10 того же типа урона, и вы можете вызвать один эффект Жестокого удара по вашему выбору. У вас есть следующие варианты эффектов:

- **Мощный удар.** Вы толкаете цель на 15 футов от себя. Затем вы можете переместиться до половины своей скорости к цели, не вызывая [провоцированных атак](#).
- **Удар по сухожилию.** Скорость цели снижается на 15 футов до начала вашего следующего хода. Цель может быть под эффектом только одного Удара по сухожилию за раз — самого последнего.