

Ульф Ледяная Борода

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Варвар буревестник 3 Народный герой

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Горный дварф

Хаотично-добрый

1000

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

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

СПАСБРОСКИ

- +2 Акробатика (Лов)
- -1 Анализ (Инт)
- +5 Атлетика (Сил)
- +3 Внимательность (Муд)
- +3 Выживание (Муд)
- +0 Выступление (Хар)
- +2 Запугивание (Хар)
- -1 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- -1 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Муд)
- +0 Обман (Хар)
- -1 Природа (Инт)
- +1 Проницательность (Муд)
- -1 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- +0 Убеждение (Хар)
- +3 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

СИЛА

+3

16

ЛОВКОСТЬ

+2

14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+3

16

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

МУДРОСТЬ

+1

12

ХАРИЗМА

+0

10

15

КД

+2

ИНИЦИАТИВА

25

СКОРОСТЬ

Максимум хитов

35

35

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего

3

к12

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Секира +5 1к12 р.

Топор +5 1к6 р.

Копьё +5 1к6 к.

АТАКИ

Всегда готов прийти на помощь

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Никто не властен надо мной

ИДЕАЛЫ

Я защищаю своих близких даже ценой своей крови

ПРИВЯЗАННОСТИ

Мои эмоции сложно остановить

СЛАБОСТИ

Тёмное зрение (60 футов)

Дварфийская устойчивость: с

преимуществом спасброски от яда, и сопротивление урону ядом.

Знание камня

Защита без доспехов:

КД = 10 + ЛВК + ТЕЛ

Ярость

Безрассудная атака

Чувство опасности

Аура бури тундры

13

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ
(ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

Доспехи: лёгкие, средние, щиты

Оружие: любое

Инструменты: кузнеца и каменщика,

наземный транспорт

Языки: общий, дварфийский

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Секира, ручной топор (2),
метательное копьё (4),
лопата, железный горшок,
комплект обычной одежды,
инструменты кузнеца, рюкзак,
спальник, столовый набор,
трутница, факел (10), рационы
(10), бурдюк, пеньковая
верёвка (50 фт.)

СНАРЯЖЕНИЕ

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

Ульф Ледяная Борода

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ЗНАНИЕ КАМНЯ

Если вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с происхождением работы по камню, вы считаетесь владеющим навыком История, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

ЯРОСТЬ

В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости.

В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлую броню:

Вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Силы.

Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона.

Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Если вы способны накладывать заклинания, то вы не можете накладывать или концентрироваться на заклинаниях, пока находитесь в состоянии ярости.

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

Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз (смотрите колонку «ярость»), то вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем сможете

ЗАМЕТКИ

БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА

Вы способны отбросить любую заботу о защите, чтобы атаковать ожесточённо 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, использующие Силу, с преимуществом, но все броски атаки по вам до вашего следующего хода тоже совершаются с преимуществом.

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

Вы получаете обострённое ощущение происходящего вокруг, помогающее вам избегать опасности.

Вы совершаете с преимуществом спасброски Ловкости от эффектов, которые вы можете видеть, такие как заклинания и ловушки. Для использования этого преимущества вы не должны быть ослеплены, оглушены и не должны быть недееспособны.

АУРА БУРИ ТУНДРЫ

Вы излучаете штормовую магическую ауру во время ярости. Аура распространяется от вас на 10 футов во всех направлениях, но не через полные укрытия. Когда активируется этот эффект, каждое существо по вашему выбору в пределах действия вашей ауры получает 2 временных хита, так как ледяные духи делают их менее чувствительными к страданиям. Количество временных хитов увеличивается, когда вы достигаете определенных уровней в этом классе: до 3 на 5-м уровне, 4 на 10-м уровне, 5 на 15-м уровне и 6 на 20-м уровне.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ