

ТОРН ИЗ РОДА МЕДВЕДЯ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Варвар

КЛАСС

Солдат

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Человек

РАСА

Законопослушный ней

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

6500

ОПЫТ

5

УРОВЕНЬ

СИЛА

+4

18

ЛОВКОСТЬ

+2

14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

15

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

11

МУДРОСТЬ

+1

13

ХАРИЗМА

-1

9

ВДОХНОВЕНИЕ

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

+6 Сила

+2 Ловкость

+4 Телосложение

+0 Интеллект

+1 Мудрость

-1 Харизма

СПАСБРОСКИ

+2 Акробатика (Лов)

+0 Анализ (Инт)

+6 Атлетика (Сил)

+1 Восприятие (Муд)

+1 Выживание (Муд)

-1 Выступление (Хар)

+1 Запугивание (Хар)

+0 История (Инт)

+2 Ловкость рук (Лов)

+0 Магия (Инт)

+1 Медицина (Муд)

-1 Обман (Хар)

+2 Природа (Инт)

+1 Проницательность (Муд)

+0 Религия (Инт)

+2 Скрытность (Лов)

-1 Убеждение (Хар)

+3 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

14

КЗ

+2

ИНИЦИАТИВА

40

СКОРОСТЬ

Максимум хитов

50

50

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего

5

d12

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

1. Я решаю проблемы силой и действием, а не словами.

2. Я не показываю страх, даже когда он пожирает меня изнутри.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Честь. Предков нельзя опозорить бегством или слабостью.

ИДЕАЛЫ

Мой род и память о тех, кто жил до меня.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я панически боюсь полной темноты и делаю всё, чтобы рядом был свет.

СЛАБОСТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН / ВИД
Ручной топор	6	1к6 +4
Секира	6	1к12+4

Ярости за день: 3

Урон ярости: 2

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Защита без доспехов: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Ярость: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Безрассудная атака: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Чувство опасности: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Путь дикости: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Быстрое передвижение: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Дополнительная атака: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Пути дикости: (Полный текст в разделе 'Заметки')

Древние защитники: (Полный текст в разделе 'Заметки')

11

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Знание языков: Общий, Дварфийский

Сопротивление к: Нет

Доспехи: Лёгкие доспехи, Средние доспехи, Щиты

Оружие: Простое оружие, Воинское оружие

Инструменты от класса: Нет

Инструменты от предыстории: Один игровой набор на выбор

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

10

Набор путешественника

Секира

Ручной топор

Знак отличия

Трофей с убитого врага (кинжал, сломанный клинок или кусок знамени)

Набор игровых костей или колода карт

Комплект обычной одежды

Поясной кошель с 10 зм

Создание PDF

Ошибка

Не удалось создать PDF. Попробуйте сохранить с помощью CTRL P



ТОРН ИЗ РОДА МЕДВЕДЯ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

35

ВОЗРАСТ

189

РОСТ

110

ВЕС



- 1. **Духи предков племени** — его незримая поддержка.
- 2. **Капитан Брон** — боевой товарищ.
- 3. **Огонь и свет** — его психологическая опора.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Торн потомок племени, жившего в этих землях с начала времен. Воспитывался в старых традициях. Проходил испытания и научился выживать в ледяной пустоши. В юности Торн заблудился в пурге и увидел Крам-Туса. Существо не напало, скорее всего даже не заметило Торна. С тех пор тьма стала его главным страхом. Торн вырос, стал воином и хранителем традиций. Его ярость — это способ не дать страху взять верх. Предки отвечают на его зов, защищая союзников, пока он стоит на ногах.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Создание PDF

Ошибка

Не удалось создать PDF. Попробуйте сохранить с помощью CTRL P

ТОРН ИЗ РОДА МЕДВЕДЯ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Умения от класса:

Защита без доспехов:

Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

Ярость:

В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости.

В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлый доспех:

- Вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Силы.
- Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона, соответствующий вашему уровню варвара.
- 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 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.

Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз, то вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать ярость ещё раз.

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, используя Силу, с преимуществом, но все броски атаки по вам до вашего следующего хода тоже совершаются с преимуществом.

ЗАМЕТКИ

Умения от расы:

ЗАМЕТКИ

Умения от класса:

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.

Путь дикости:

Вы выбираете путь, определяющий природу вашей ярости.

Быстрое передвижение:

Ваша скорость увеличивается на 10 футов, если вы не носите тяжёлые доспехи.

ЗАМЕТКИ

Умения от черт: Нет

ЗАМЕТКИ

Умения от класса:

Дополнительная атака:

Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Пути дикости: Путь предка-хранителя

Некоторые варвары происходят из культур, где почитают своих предков. Эти племена учат своих воинов, что ушедшие остаются в этом мире в качестве могучих духов, которые могут направлять и защищать живых. Когда варвары, следующие этому пути, впадают в ярость, они пересекают барьер между нашим миром и миром духов и вызывают к своим духам-хранителям о помощи.

Варвары, призывающие своих предков-хранителей, могут лучше защитить своё племя и своих союзников. Чтобы укрепить связь со своими стражами-предками, варвары, следующие этому пути, покрывают себя детально проработанными татуировками, повествующими о делах их предков. Эти татуировки рассказывают саги о победах над ужасными монстрами или другими страшными противниками.

Древние защитники:

Когда вы впадаете в ярость, появляются призрачные воины. Пока вы в ярости, первое существо, по которому вы попадаете атакой в свой ход, становится целью воинов, которые мешают его атакам.

До начала вашего следующего хода цель совершает броски атаки, которые не попадают атакой по существу, отличному от вас, то существо имеет сопротивление. Это сопротивление заканчивается раньше, если ваша ярость заканчивается.

ЗАМЕТКИ

Создание PDF

Ошибка

Не удалось создать PDF. Попробуйте сохранить с помощью CTRL P

Хорошую историю

16.12.2025, 16:15

ТОРН ИЗ РОДА МЕДВЕДЯ | Long Story Short

+

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

БОНУС АТАКИ

0

ЗАГОВОРЫ

3

6

1

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

7

2

4

8

5

9

Создание PDF

Ошибка

Не удалось создать PDF. Попробуйте сохранить с помощью CTRL P

Хватит читать этот текст, лучше впиши сюда

4/4