

Имя

Внешность

Имена: Аустри, Аурванг, Бомбур, Даин, Двалин, Глоин, Ханнар, Лофар, Нар, Онар, Регин, Торин, Вестри, Вигг
Клановые имена: Пивохлёб, Черногорец, Лодконенавистник, Ширебрус, Чернокоп, Дракобор, Огнекруг, Мрачнощелк, Мелкород, Плугопас, Бородорез, Небокуз, Камнеstop, Подгорный, Вулкан

Усталые глаза, Жесткий взгляд, Глаза-бусинки
Заплетенная борода, Ниспадающие волосы, Безупречные бакенбарды
Огрубевшая кожа, Бронзовая кожа, Конопатая кожа
Широкие плечи, Большой в объёме, Мускулистое тело

Назначь эти значения характеристикам: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9(+0), 8(-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
■ Ослаб -1	■ Дрожит -1	■ Болен -1	■ Ошарашен -1	■ Запутался -1	■ Изуродован -1
СИЛ	ЛОВ	ВЫН	ИНТ	МУД	ХАР

Урон



Броня



ОЗ



текущие макс.
Твой макс. ОЗ
10+Телосложение

Мировоззрение

Выбери мировоззрение:

☐ Законопослушный

Подвергайся опасности, сокрушая лгунов или клятвопреступников.

☐ Нейтральный

Создавай ценное или то, что переживет века.

☐ Злой

Отбирай то, что принадлежит другим.

Начальные ходы

Ты начинаешь с этими ходами:

Телом дварф

Ты игнорируешь тэг *неудобный* для брони, которую носишь. Дополнительно, вес *дварфийской брони*, которую ты носишь, не учитывается в Нагрузке.

Расчищая Путь

Когда **кто-нибудь** стоит между тобой и местом, куда ты направляешься, и ты таранишь его, брось +ВЫН. На 10+, выбери два. На 7-9, выбери одно:

- Ты не повреждаешь ничего ценного
- Ты не повреждаешь себя и не становишься уязвимым
- Шум не привлекает внимания

Жадность - это здорово!

Когда ты видишь сокровище или особо ценный предмет, который ты желаешь, ты можешь объявить его объектом своей жадности. Когда ты пытаешься получить этот предмет для себя, получи +1. Ты не можешь получить этот бонус для других вещей, пока не приобретешь объект своей жадности или он не станет недостижимым.

Мудрость Предков

Когда ты используешь фольклор своего народа или рассказываешь дела своих *дварфийских предков*, ты можешь *Изливать Знания*, используя +МУД.

Раса

Выбери, к какому виду дварфов ты принадлежишь:

☐ КАМНЕРОЖДЕННЫЙ

Твой род первым увидел солнечный свет, когда был создан из камня, на этом и держится. Когда ты стоишь на твердой почве, ты никогда не будешь сбит с ног.

☐ ГЛУБИННЫЙ

Твой народ копает так глубоко, как никто другой. Ты можешь видеть в полной темноте. Когда ты *Изливаешь Знания о сокровищах и ужасах из глубин*, получи +1.

☐ ОГНЕБОРОД

Твой народ был расколот трагичными и кровопролитными событиями. Когда ты *посещаешь важную локацию (выбери сам)*, ты можешь рассказать, как эта локация связана с бурной историей твоего народа.

Узы

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:

Я обязан жизнью _____.
_____ знает мою постыдную тайну.

Я бы отсек бороду ради _____
потому, что наши отцы знали друг друга.



ДВАРФ

Уровень _____
Опыт _____

Снаряжение

Твоя Нагрузка 13+СИЛ. Ты начинаешь с дварфийскими сухарями (рацион, 7 использований, 1 вес), кольчугой (1 броня, надеваемое, 1 вес) и пригоршней полудрагоценных камней стоимостью 50 монет. **Выбери свое оружие.**

Все: взмах меча, дварфийское, вес 1:

- ☐ Отличный топор, позолоченный и гравированный
- ☐ Тяжелый боевой молот, штампован печатью мастера-кузнеца
- ☐ Простая булава, обыкновенная, но функциональная

Выбери одно:

- ☐ Арбалет (близко, +1 урон, перезарядка, вес 3) и болты (боеприпас 3, 1 вес)
- ☐ Щит (+1 к броне, 2 вес) и снаряжение авантюриста (5 применений, 1 вес)
- ☐ Бочонок дварфийского портера (4 вес)

Продвинутые ходы

Получая уровень со 2 по 5, выбери один из предложенных ниже ходов:

☐ Боевой Дварф

Выбери один ход своего или меньшего уровня персонажа Боец

☐ Бычий Напор

Когда ты *Расшищаешь Путь*, ты также наносишь урон равный твоему уровню всем, кто стоит на пути

☐ Дварфийское Ремесло

Когда ты **создаешь или ремонтируешь оружие или броню**, ты можешь наполнить ее ремеслом дварфов. Если ты это сделал, в дополнение к обычным свойствам, предмет получает тэг *дварфийское*

☐ Хорошо, что есть Пиво

Пока ты **пьян**, получи +1 к броне. Дополнительно, если ты *Пируешь*, получи +ВЫН к своему броску

☐ Я покажу Тебе Свой Топор

Когда ты **атакуешь существо топором или другим достойным дварфа оружием**, получи +1 к урону. Дополнительно, топоры и другое дварфийское оружие получают тэги *метательное* и *близко*.

☐ Длиннобородый

Когда ты **встречаешь другого дварфа**, брось+МУД. **На 10+**, скажи Мастеру две вещи, которые они слышали о тебе и за которые уважают твой опыт.
На 7-9, скажи Мастеру одну вещь, а Мастер скажет вторую

☐ Горная Стойка

Когда ты *Защищаешь*, направляя атаку на себя, получи +1 к броне против этой атаки

☐ Каменная Выносливость

Ты никогда не устаешь только из-за одного напряжения и можешь идти без сна количество дней равное своей ВЫН. Ты излечиваешься от обычных болезней и ядов (но не более серьезных слабостей) *Разбиванием Лагеря* без отдыха на кровати или магии

☐ Заклятые Враги

У дварфов длинная память на обиды. **Выбери одну из представленных категорий существ**; твой народ поклялся смертельно отомстить им за прошлые обиды:

- ☐ Орки и Гоблиноиды
- ☐ Гиганты и Родственники Гигантов
- ☐ Эльфы и их Союзники
- ☐ Драконы и их Подручные
- ☐ Твари из глубин
- ☐ Нарушители присяги и Убийцы родственников

Когда ты **атакуешь существо этого типа**, получи +1к4 к урону

☐ Громовержец

Когда **тебя атаковал враг**, твои следующие атака или метание против него будут особенно *мощными*.

Что из того, чем вы владеете, особенно дорого? **Выбери одно:**

- ☐ Первая вещь, которую ты сковал сам, изношенная, но все еще целая
- ☐ Семейное наследие, напоминание о том, что ты потерял
- ☐ Комплект простых инструментов для работы по дереву и камню

Новый тэг для инвентаря:

дварфийское: создано секретными дварфийскими техниками, *дварфийские* предметы не страдают от разрушительного влияния времени и не могут быть повреждены и разрушены ничем, кроме пламени драконов и секретами, известными лишь дварфам

Получая уровень с 6 по 10, выбери ход из приведенных ниже или из ходов со 2 по 5 уровень:

☐ Взгляд Ремесленника

Когда ты **бросаешь первый взгляд на отличную работу из камня или металла**, ты можешь спросить Мастера, кто делал это и какова настоящая стоимость этой работы. Мастер спросит тебя значение работы и как это относится к дварфам

☐ Жадный - Сам Себе Товарищ

Когда ты **бросаясь в бой, чтобы получить объект жадности**, получи постоянные +1к4 к урону и +1 к броне, пока ты не получишь объект жадности или не закончится бой

☐ Древние Союзники

Когда ты **призываешь древних союзников, связанных клятвой, чтобы помочь тебе**, скажи Мастеру кем (или чем) они являются. Они появятся в течение дня. Выбери два:

- Они скажут, что клятва выполнена, и больше не придут на зов
- Ты и твои родственники будут должны им в той же мере
- Они захотят доли предстоящей добычи

У их помощи будет темная и ужасная цена (Мастер скажет какая)

☐ Дварф-Воин

Выбери один ход персонажа Боец. В качестве альтернативы выбери один ход любого класса одного с тобой уровня или меньше

☐ Крушитель Врагов

Когда ты **Рубишь и Кромсаешь на 12+**, ты можешь выбрать, повредить или разрушить часть используемого врагом снаряжения в дополнение к нанесению ему ущерба

☐ Мстительный

Требует: Громовержец

Когда ты **атакуешь врага, который ранил тебя**, твоя атака получает +1 к *Пробиванию*

☐ Мастер Кузни

Требует: Дварфийское Ремесло

Ты можешь создавать магические предметы. Это будет дорого и потребует экзотических материалов. Предмет будет готов, когда выполнены хотя бы два условия (выбери сам):

- Он станет крайне ценным и дорогим для тебя, и ты не позволишь себе упустить его из вида или доверить его другим, даже близко их не подпустишь
- Ты отдашь работе всего себя, в буквальном смысле. Часть тебя (память, часть тела или уза) станет частью созданного, и будет потеряна для тебя навсегда
- Твое мастерство возбудит зависть и жадность других дварфов, людей и ужасных монстров, все они будут стремиться заполучить созданный тобой предмет
- Чтобы страшная трагедия не произошла с тобой и твоими людьми, ни ты, ни они никогда не должны владеть, носить или использовать созданный тобой предмет

☐ Король под Горой

Когда бы ни ты ни **попал в поселение с тэгом дварфийское**, ты признаешься другими дварфами достойным уважения и восхищения. Дополнительно, все дварфы-наемники под твоим командованием начинают с +1 лояльности и одним свободным очком класса Боец