**Воин**

**Имя:**

**Раса:**

Человек: Раз в битву может перебросить одиночный урон, ваш или чужой.

Дварф: Ваш перегруз начинается на +3, а не на +2.

Эльф: Выберите тип оружия. Вы обращаетесь с этим оружием как будто оно точное. Вы также бросаете на мастерство боя с + ловк, вместо +сил

Халфлинг: Когда вы преодолеваете опасность, используя свои малые размеры, вы получаете +1 к броску.

**Внешность:**

Глаза Волосы

Одежда Фигура

**Мировоззрение:** Добро Нейтрал Зло

**Характеристики: Состояния:**

Сила Ослаблен

Ловкость Трясущийся

Телосложение Болен

Интеллект Оглушен

Мудрость Дезориентирован

Харизма Шрамирован

Значения: 16 (+2) 15 (+1) 13 (+1) 12 (0) 9 (0) 8 (-1)

Состояния снижают модификатор характеристики на -1

Хиты: 10+Телосложение Броня: Урон: 1к10

**Личное Оружие:**

Личное оружие – это уникальное оружие воина. Несмотря на то, что есть много похожих, ваше оружие – особенное, вы мастерски владеете им, и ни при каких условиях, за исключением наиболее рискованных, не расстанетесь с ним. (Вес 2)

Опишите ваше оружие, его атакующую часть: клинок, наконечник (копье, пика), топор, головка (дробящее). Опишите рукоять вашего оружия и связанный с ним радиус досягаемости: рукоять очень короткая, или же ее вообще нет (ручное); рукоять нормальной длины, ее можно держать одной или двумя руками (ближнее); рукоять очень длинная, куда длиннее атакующей части, держать ее одной рукой почти невозможно (досягаемость). Опишите внешний вид вашего оружия, возможно, на нем нанесены руны или узоры, или же оно сделано из особого материала.

Также выберите две особенности, делающее ваше оружие мощнее:

* Ваше оружие спроектировано так, что оно пробивает любую броню, кроме самой лучшей. +2 к пробиванию
* Ваше оружие облегченно относительно аналогов, позволяя вам делать ставку на точность атак. Добавьте к нему тег точное.
* Ваше оружие наносит противнику максимально возможный урон. +1 к урону
* Ваше оружие чудовищно, оно отбрасывает противников в стороны и наносит жуткий урон их телам. Добавьте тэги мощный и грязное.
* Ваше оружие спроектировано так, что им можно свободно работать на двух диапазонах. Добавьте дополнительный радиус досягаемости.
* Ваше оружие прекрасно сбалансировано и весит меньше аналогов. -1 веса.
* Ваше оружие – на самом деле два оружия-близнеца, которыми вы владеете также хорошо, как и одним.

**Стиль боя.**

После того, как вы выбрали ваше личное оружие, определитесь, какой из боевых стилей подходит вам более всего:

**Дуэльное фехтование (клинок, два диапазона).**

Любой противник, с которым вы сошлись один на один, скорее всего будет вскоре повержен, таково ваше мастерство в дуэли.

Когда вы бросаетесь в бой, то вместо нанесения доп. урона вы можете войти в клинч с противников. Противник обязан атаковать только вас, иначе вы можете нанести ему 1к6 урона со всеми бонусами от вашего оружия.

Когда вы защищаете, вы получаете опцию «Парировать и обезоружить» - противник теряет свое оружие и потратит некоторое время, чтобы его найти.

**Разрушитель доспехов (топоры/дробящее, близкое/досягаемость, мощное).**

Ни один доспех не может остановит вас, ваше оружие с легкостью разносит самые крепкие щиты, и ломает лучшие латы.

Когда вы бросаетесь в бой, вместо доп. Урона, вы можете перманентно снизить броню противника на 1.

Когда вы защищаете, вы получаете опцию «Вселить ужас» - за каждое потраченное очко, все больше противников в испуге отказываются приближаться к вам.

**Мастер-копьеносец (наконечник, досягаемость)**

Вы прекрасно обращаетесь к копьями и пиками, и любой противник, который пытается добраться до вас истечет кровью раньше, чем успеет даже занести свое оружие.

Когда вы атакуете, вы вместо доп. урона вы можете нанести 1к4 урона, но при этом не получаете урона от врагов, вне досягаемости которых вы находитесь.

Когда вы защищаетесь, вы получаете опцию «Насадить на вертел»: нанести одному существу, атакующему вас в первых рядах, превосходящему вас по размерам 1к6 урона.

**Жалящая пчела. (близкое/ручное, обязательно использовать щит)**

Вы используете короткое оружие, будь то кукри или копье, и, прикрываясь от атак противника своим щитом, наносите ему урон в самые уязвимые точки. Более того, ваш щит – сам по себе оружие, которым можно оглушить врага.

Когда вы атакуете, вместо доп. урона вы можете нанести противнику урон в уязвимое место, на ваш выбор.

Когда вы защищаете, вы можете оглушить атакующего противника.

**Движения:**

Разбить Бочку, Выбить Дверь.

На 10+ Выбрать 3 из утверждений ниже, на 7-9 выбрать 2.

- Это быстро

- Ничего ценного не пострадает

- Не поднимет шум

- Вы можете это починить без особого труда.

**Мастерство боя.**

**Когда вы встречаете врага, достойного вашего мастерства,** бросьте +сил.

**На 10+** вы получаете 3 очка мастерства, на **7-9 -**  2. Вы можете потратить очки в любое время на определенные действия:

* Нейтрализовать любое действие вашего противника, пока он совершает его.
* Понимаете, как лучше использовать окружение себе на пользу
* Видите слабость вашего врага, которую вы не замечали раньше
* Видите сильную сторону вашего врага, которую вы не замечали раньше.

**Бронированный.**

Вы игнорируете метку «неуклюжий» на броне, что вы носите.

**Отношения:**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ обязан мне жизнью, признает он это или нет.

Я поклялся защищать \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Я беспокоюсь о способности \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ выживать в подземелье.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ слабак, но я сделаю его таким же сильным, как и я.

**Снаряжение:**

Воин тащит 12+Сил. веса, Личное Оружие и пайки (5 шт 1 веса)

Броня:

- Чешуйчатая броня (2 брони 3 веса)

- Кольчуга (1 брони 2 веса), Механизм приключенца (1 вес)

Выберите два из списка:

- Щит (1 брони 2 весу)

- 22 монеты

- 2 Зелья Лечения (0 веса)

- Противоядие (0 веса), паек (1 веса) и травяной сбор (1 веса)

**Продвинутые Движения:**

**Движения 2-5 уровней**

**Беспощадный**  
При нанесении урона, добавь +1к4 урона.

**Наследие**  
Когда вы обратитесь к духам, которые проживают в вашем оружии, они дадут вам информацию, относящуюся к текущей ситуации, и могут задать вам несколько вопросов в свою очередь, бросок +Харизма.  На 10 +, GM даст вам с хорошей детализацией.  На 7-9, GM даст вам общие впечатления.

**Бронник**  
Вы можете принять на доспех весь урон. Урон снимается, но вы должны уменьшить значение брони или щита (на выбор) на 1. Снижение накапливается Если снижение оставляет элемент с 0 брони - она разрушается.

**Улучшенное оружие**  
Выберите одну дополнительную настройку для вашего личного оружие.

**Кровавый Взор**  
Когда вы пытаетесь различить реалии во время боя, вы берете +1.

**Следователь**  
Когда вы ведете переговоры с применением угрозы насилия в качестве рычага, вы можете использовать Силу вместо Харизмы.

**Запах крови**  
Когда вы рубите и рассекаете врага, ваша следующая атака против того же врага наносит дополнительно +1к4 урона.

**Мультикласс**  
Получить одно движение от другого класса. При выборе движения, ваш уровень считается как на единицу меньший.

**Железная кожа**  
Вы получаете +1 брони.

**Кузнец**  
Если у вас есть доступ к кузнице вы можете привить магическую силу оружия на ваше личное оружие. Этот процесс разрушает магическое оружие. Ваше личное оружие приобретает магические силы уничтоженного оружия.

**Я вижу, что ты будешь делать.**

Когда вы получаете очки мастерства от мастерства боя, вы получаете +1 к броску против выбранного врага.

**Тебе не скрыться.**

Добавьте следующее движение к мастерству боя:

* Нанесите урон существу, которое стоит между вами и вашим врагом.

**Движнения 6-10 уровней**

**Кровожадный**

Взамен: Безжалостный

При нанесении урона, добавь +1к8 урона.

**Опытный Бронник**

Взамен: Бронник

Когда вы принимаете на доспех урон, он отрицается, и вы получаете +1 к броску против атакующего, но вы должны уменьшить количество брони или щита (на выбор) на 1. Снижение накапливается. Если снижение оставляет элемент с 0 брони - она разрушается.

**Сглаз**

Требуется: Кровавый Взор

Когда вы вступаете в бой, бросьте +Хар. На 10 +, вы получаете 2. ✴ На 7-9, получаете 1. Очки можно потратить, чтобы установить зрительный контакт с врагом и заставить его остановиться – он не сможет действовать ✴ На 6 -, ваши враги немедленно идентифицируют вас как их самую большую угрозу.

**Вкус крови**

Взамен: Запах крови

Когда вы рубить и рассекаете врага, ваша следующая атака против того же врага наносит дополнительно +1к8 урона.

**Посвященный Мультикласс**

Требуется: Мультикласс

Получить одно движение от другого класса. Вы выбираете движение ниже уровнем.

**Стальная кожа.**

Взамен: Железная Кожа

Вы получаете +2 брони.

**Глазами Смерти**

Когда вы идете в бой, бросьте + Мудр. ✴ На 10 +, имена людей, кто будет жить и кто умрет. ✴ На 7-9, имя того, кто будет жить или того, кто умрет. Имя NPC, а не игрока. GM должен сделать ваши видения сбывшимися, даже если это почти невозможно. ✴ На 6 - вы видите вашу собственную смерть и, следовательно, принять -1 к броскам в течение всей битвы.

**Оружие на глаз**

Когда вы посмотрите на оружие противника, спросите GM, какой урон оно наносит.

**Могучий Воин**

Когда вы бросаетесь в бой на 12 + вы наносите ваш урон, и производите впечатление, тревогу или напугать своего врага.