



# БЕРСЕРК





**Гнев и Разрушение.** Берсерк - это само разрушение. Он не ведает усталости или осторожности - их вытесняет неукротимая ярость. Говорят, что варвары питаются лишь пылью войны и пьют только кровь поверженных врагов.

Смерть - не чужая для берсерка, ибо говорят, что даже смерть боится забрать его, пока его боевая ярость не утолена. Раз начав сражение, берсерк лишь становится сильнее, подпитываемый жадной битвы и безграничной яростью. Самые опасные среди них - не отдохнувшие, а те, кого сражение довело до предела. Неважно, что берёт в руки берсерк - топор или меч: плоть будет отделена от костей, а головы - от плеч. Многие сломались под его первобытной мощью - мечи и заклинания лишь солома на пути необузданного гнева.

Как берсерк, вы можете:

- **Стать яростной машиной смерти.** Встречайте смерть как старого друга и продолжайте сражаться!
- **Увеличивать урон до невероятного уровня.** Чем дольше длится бой, тем сильнее ваша Ярость, позволяющая наносить невероятный урон.
- **Использовать Дикий Арсенал.** Выбирайте способности, чтобы крушить врагов и смеяться в лицо смерти!



# БЕРСЕРК

**Ключевые характеристики:** СИЛ, ЛОВ. **Кость хитов:** 1к12. **Начальные НР:** 20.  
**Спасброски:** СИЛ+, ИНТ-. **Броня:** нет. **Оружие:** всё оружие(СИЛ).  
**Стартовое снаряжение:** Боевой топор, паёк (мясо), верёвка (50 футов).

**УРОВЕНЬ 1 Ярость.** (1/ход) Действие: бросьте Кость Ярости (1к4) и отложите её. Добавляйте выпавшее значение к каждой атаке СИЛ. Максимум Костей Ярости - значение ключевой характеристики ; они сбрасываются, когда Ярость заканчивается.  
**И это всё?!** Когда по вам атакуют, вы можете потратить 1 или более Костей Ярости, чтобы уменьшить полученный урон на СИЛ+ЛОВ за каждую потраченную кость.

**Ярость заканчивается...** если вы покидаете бой, НР падает до 0 или вы проводите 1 раунд без атаки или активации Ярости.  
**Да!** Вы можете активировать Ярость и получить ещё одну Кость Ярости, даже если уже в ярости. Если у вас максимум — бросьте как обычно и выберите, какие оставить. Кости Ярости считаются костями при расчёте урона по броне монстров.

**УРОВЕНЬ 2 Усиливающаяся ярость.** Если вы в Ярости в начале хода, бросьте 1 Кость Ярости бесплатно.  
**Единство с древними.** (1/безопасный отдых) При принятии решения о направлении или действии, вы можете призвать предков, чтобы они направили вас по самому опасному или сложному пути.

**УРОВЕНЬ 3 Подкласс.** Выберите подкласс берсерка.  
**Жажда крови.** Потратив 1 или более Костей Ярости в свой ход, можете бесплатно переместиться на ЛОВ × (кол-во потраченных костей) клеток.

**УРОВЕНЬ 4 Нескончаемая ярость.** Пока вы при смерти, вы автоматически впадаете в Ярость в начале хода, имеете максимум 2 действия вместо 1 и игнор. проверки СИЛ для атак.  
**Увеличение ключевой характеристики.** +1 к СИЛ или ЛОВ.  
**Дикий Арсенал.** Выберите 1 способность из Дикого Арсенала.

**Гнев и Разрушение.** Во время безопасного отдыха, совершив значительный акт разрушения или проявление силы, вы можете выбрать другие доступные вам опции берсеркера.

УРОВЕНЬ 5 **Ярость (2)**. Когда вы впадаете в Ярость, получаете 2 Кости Ярости вместо 1.  
**Увеличение вторичной характеристики.** +1 к ИНТ или ВОЛ.

УРОВЕНЬ 6 **Дикий Арсенал (2)**. Выберите 2-ю способность из Дикого Арсенала.  
**Усиливающаяся ярость (2)**. Кости Ярости теперь кб.

УРОВЕНЬ 7 **Подкласс**. Получите особенность подкласса берсеркера.

УРОВЕНЬ 8 **Дикий Арсенал (3)**. Выберите 3-ю способность.  
**Увеличение ключевой характеристики.** +1 к СИЛ или ЛОВ.

УРОВЕНЬ 9 **Усиливающаяся ярость (3)**. Кости Ярости теперь к8.  
**Увеличение вторичной характеристики.** +1 к ИНТ или ВОЛ.

УРОВЕНЬ 10 **Дикий Арсенал (4)**. Выберите 4-ю способность.

УРОВЕНЬ 11 **Подкласс**. Получите особенность подкласса.

УРОВЕНЬ 12 **Дикий Арсенал (5)**. Выберите 5-ю способность.  
**Увеличение ключевой характеристики.** +1 к СИЛ или ЛОВ.

УРОВЕНЬ 13 **Усиливающаяся ярость (4)**. Кости Ярости теперь к10.  
**Увеличение вторичной характеристики.** +1 к ИНТ или ВОЛ.

УРОВЕНЬ 14 **Дикий Арсенал (6)**. Выберите 6-ю способность.

УРОВЕНЬ 15 **Подкласс**. Получите особенность подкласса.

УРОВЕНЬ 16 **Дикий Арсенал (7)**. Выберите 7-ю способность.  
**Увеличение ключевой характеристики.** +1 к СИЛ или ЛОВ.

УРОВЕНЬ 17 **Усиливающаяся ярость (5)**. Кости Ярости теперь к12.  
**Увеличение вторичной характеристики.** +1 к ИНТ или ВОЛ.

УРОВЕНЬ 18 **Глубокая ярость**. Падение НР до 0 не прекращает вашу Ярость.

УРОВЕНЬ 19 **Эпическое благословение**. Выберите эпическое благословение (см. стр. 23 Руководства Мастера).

УРОВЕНЬ 20 **Безграничная ярость**. +1 к любым двум характеристикам. Если вы бросаете меньше 6 на Кости Ярости, замените результат на 6.



# ДИКИЙ АРСЕНАЛ

**Смертельный удар.** После нанесения урона от критического удара потратьте любое количество Костей Ярости. Сложите результаты и нанесите двойной урон от этой суммы.

**Бессмертная ярость.** (1/ход) Пока вы при смерти, можете получить 1 ранение и затем использовать 1 действие.

**Жажда битвы.** Преимущество на инициативу. Бесплатно переместитесь на 2 × ЛОВ клеток в первом ходу каждого столкновения.

**В гуще сражения.** Действие: прыжок до 2 × ЛОВ клеток к врагу. Если приземляетесь рядом как минимум с 2 врагами, совершите бесплатную атаку по одному из них.

**Могучая выносливость.** Вы можете выдержать на 4 ранения больше перед смертью.

**БОЛЬШЕ КРОВИ!** Когда враг попадает по вам критической атакой, получите 1 Кость Ярости.

**Буйство.** (1/ход) После попадания, следующую атаку в этом ходу можно совершить с тем же результатом броска, не бросая снова.

**Стремительная ярость.** Когда получаете одну или более Костей Ярости, бесплатно переместитесь до значения ЛОВ клеток, игнорируя труднопроходимую местность.

**Грозовая поступь.** После перемещения хотя бы на 4 клетки в Ярости, нанесите урон дробящим оружием СИЛ всем соседним существам там, где остановитесь.

**Неудержимая сила.** Пока вы при смерти и в Ярости, получение урона наносит 1 ранение (вместо 2), а критические попадания — 2 ранения (вместо 3).

**Вихрь.** 2 действия: атакуйте ВСЕ цели в пределах досягаемости вашего ближнего оружия.

**Ты следующий!** Действие: В Ярости совершите проверку Силы, чтобы деморализовать врага в пределах 12 клеток (Сл: текущее НР врага). При успехе враг немедленно бежит с поля боя.

**Гнев и Разрушение.** Во время безопасного отдыха, совершив значительный акт разрушения или проявления силы, вы можете выбрать другие доступные вам опции берсеркера.

## — ПУТЬ — ГОРНОГО СЕРДЦА

- УРОВЕНЬ 3 **Стойкость камня.** Когда вы тратите Кости Ярости на уменьшение урона, добавьте значение кости к уменьшаемому урону.  
**Горная упорность.** Когда тратите Кости Хитов на восстановление НР, за каждые 10 НР можете вылечить 1 Рану.
- УРОВЕНЬ 7 **Несокрушимый.** (1/столкновение) Будучи в Ярости, если вы должны получить последнее ранение или другое негативное состояние по выбору — то вы его не получаете.
- УРОВЕНЬ 11 **Ярость титана.** После вашего промаха по противнику или критического попадания по вам, вы получаете состояние Ярость бесплатно.
- УРОВЕНЬ 15 **Выносливость гор.** Пока вы при смерти, если атака по вам должна стать критической, она перебрасывается (способности, срабатывающие при критическом ударе, такие как Ярость титана, всё равно активируются).

## — ПУТЬ — КРОВАВОГО ТУМАНА

- УРОВЕНЬ 3 **Кровавое безумие.** (1/ход) В Ярости, когда вы наносите критический удар или убиваете врага, измените 1 Кость Ярости на максимальное значение.  
**Дикая осознанность.** Преимущество на проверки Восприятия для обнаружения или выслеживания крови.  
**Слепое зрение (2)** в Ярости: Вы игнорируете состояние Ослепление и видите сквозь темноту и Невидимость в этом радиусе.
- УРОВЕНЬ 7 **Неудержимая жестокость.** В Ярости, можете получить 1 ранение, чтобы перебросить любую атаку или спасбросок.
- УРОВЕНЬ 11 **Воспетая ярость.** В Ярости, можете совершать атаки возможности без помех, и совершать их, когда враг входит в зону досягаемости вашего оружия ближнего боя.
- УРОВЕНЬ 15 **Нагиск.** В Ярости, +2 к скорости. (1/раунд) можете перемещаться бесплатно.