Утгардский Варвар

*То, что вы считаете цивилизованным, я понимаю как слабость. Мир жесток. И управлять им можно только с жестокостью.*

Ты — утгардский варвар, выходец из одного дикого людского племени, взявшего имя Утгара и поклонявшегося ему после того, как он пал, защищая свой народ от Бледных Великанов в стародавние времена. Бог Темпус забрал Утгара в свои чертоги, и теперь тот сражается на стороне Лорда Битвы в иных королевствах далеко за пределами мира смертных. Ты — часть племени Громового Зверя и даже отдавая дань уважения Утгару и духам предков, хранишь священную тайну тех огромных рептилий, что прячутся в тенистом сердце Высокого леса.

Недавно твоё племя оставило собственный дом в Высоком лесу и отправилось далеко на запад в Невервинтерский лес. По утгардской традиции осень — это время Рунной Встречи, священный период, когда каждое племя отправляется к могильным курганам предков, чтобы поклониться древним духам. Священное место твоего племени — это курган Моргура. Там Утгар пролил кровь в сражении с Гуртом, повелителем Бледных Великанов, сломал хребет его армии и спас Север от порабощения. В этом же кургане захоронены останки смертного брата Утгара — героя Моргура.

Во время Рунной Встречи молодёжь, желающая стать полноценными членами рода, должна принять участие в ритуальной охоте на заклятых врагов племени, которыми для варваров Громового Зверя являются волки. Эта охота была для тебя важнейшей охотой за год — тебе не терпелось дождаться начала церемонии и торжеств на самом святом могильном кургане предков. Однако церемонии не суждено было состояться.

Твоё племя нашло курган Моргура осквернённым. Скелет громового зверя, покоившийся на вершине с незапамятных времён, был украден, курган вскрыт, словно брюхо животного. Священные кости брата Утгара и сокровища, захороненные вместе с ним, также были похищены.

Масштаб случившейся трагедии и оскорбление, нанесённое твоему племени, а в действительности всем утгардам, на некоторое время лишило твой народ разума. Когда страсти чуть поутихли, ваш вождь Грандтур объявил, что племя вернётся в Высокий лес. Те, кто осквернил курган ваших предков, хорошо замели следы, и на их поиски потребуется время. Если же племени остаться здесь, вблизи зияющей раны, то оно ослабнет — без кургана предков им не удастся блюсти традиции, которые давали им силу.

Грандтур объявил, что племя пойдёт к Кремниевой скале, могильному кургану племени Лося, чтобы встретиться там с другими утгардами. Затем вождь обратился к тебе.

Хотя торжественная церемония и не состоялась, тебе удалось зарекомендовать себя как охотника и бойца, готового на равных соперничать в мастерстве и стойкости с ветеранами племени. В качестве замены ритуалу охоты, в котором было запланировано твоё участие, вождь поручил тебе найти осквернителей. Тебе необходимо дождаться возвращения племени Серого Волка, утгардов, обычно обитающих в окрестностях Невервинтерского леса, но сейчас ушедших на север к своему могильному кургану — Вороньему утёсу. Тебе предстоит узнать у них, что им ведомо о позоре, нанесённом твоему народу, и попросить помощи в возвращении кургану Моргура его священного предназначения. Грандтур также намекнул, что если ты выяснишь, что Серые Волки причастны к осквернению, то жертвой твоей ритуальной охоты будет волк другого рода.

Создание Утгардского Варвара

Наилучшим образом использовать данную тему смогут персонажи, имеющие тесную связь с дикой природой. В этом случае ваш класс будет иметь меньшее значение, чем ваш интерес к отыгрышу члена утгардского племени, на протяжении тысячелетий хранящего свои традиции.

**Требуемый класс:** Нет. Утгарды, однако, традиционно принимают только духовную и первородную форму магии. Персонажи, обладающие другими магическими силами, обычно вынуждены скрывать их от своих соплеменников (и, в первую очередь, должны придумать вескую причину обладания такой магией). Утгарды также ограничены в вере, как правило, поклоняясь только Утгару (экзарху Темпуса), духам предков и духам различных животных. Другое вероисповедание рассматривается как нарушение традиций племени. Поэтому, если вы поклоняетесь другой силе, у вас должны быть веские причины для этого, и вы должны хранить это в тайне.

**Требуемая раса:** Человек. Хотя утгарды почти исключительно люди, в племени Громового Зверя есть несколько полуэльфов и полуорков. Кроме того, иногда в племя принимают представителей других рас.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Среди утгардов сильны традиции уважения и почитания сил мира природы. Вы воплотили в себе одну из этих традиций, став либо хорошо физически развитым, либо хорошо познав окружающий мир.

*Связанные навыки:* Атлетика, Природа.

Стартовое умение

В глуши Высокого леса вы ходили по следам громовых зверей. Сейчас вы следуете им в душе, прося этих могущественных созданий наделить вашу поступь их силой.

|  |  |
| --- | --- |
| **Громовой топот** | Умение Утгардского Варвара |
| *Вы* *топаете подобно громовому зверю, заставляя врагов останавливаться в нерешительности.* | |
| **На сцену** ✦ **Аура, Первородный**  **Малое действие** | **Персональный** |
| **Эффект:** Вы активируете ауру 2, длящуюся до конца вашего следующего хода. Враги, находящиеся в ауре, не могут совершать провоцированные атаки. | |

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

Жизнь в дикой природе требует обострённых инстинктов, которые полезны на охоте, и умения читать следы.

**Выгода:** Вы получаете бонус +4 к проверкам Внимательности при поиске ловушек и бонус +4 к проверкам Проницательности применительно к зверям и другим утгардам.

Умение 10 уровня

Ваша репутация свирепого героя утгарда отражается на вашем внешнем виде, что заметно даже постороннему.

**Выгода:** Вы получаете бонус таланта +3 к проверкам Запугивания.

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Утградские варвары поклоняются предкам, веря, что их духи остаются рядом с живыми, чтобы предлагать помощь и совет. Благодаря тесной связи с прародителями, вы можете услышать их слова.

|  |  |
| --- | --- |
| **Духовное руководство** | Приём Утгардского Варвара 2 |
| *Вы ощущаете вокруг себя духов предков. И в их едва различимом шёпоте слышны подсказки.* | |
| **На день** ✦ **Первородный**  **Свободное действие** | **Персональный** |
| **Триггер:** Вы совершаете проверку Истории, Природы или Религии и не удовлетворены результатом. | |
| **Эффект:** Вы перебрасываете проверку с бонусом таланта +5. Используйте второй результат, даже если он хуже. | |

Приём 6 уровня

Воины вашего племени всегда могут обратиться к духу тотемного животного — могучего громового зверя. С его мощью, используя физическую силу, вы можете совершать невероятные вещи.

|  |  |
| --- | --- |
| **Сила зверя** | Приём Утгардского Варвара 6 |
| *Ваше сердце бешено колотится в груди, а тело наполняется мощью.* | |
| **На день** ✦ **Первородный**  **Малое действие** | **Персональный** |
| **Эффект:** Вы получаете до кона сцены бонус таланта +4 к проверкам Атлетики и Силы. | |

Приём 10 уровня

С рёвом громового зверя вы призываете духов своих предков. Эти безмолвные образы умерших делают всё возможное, чтобы удержать вас и ваших друзей вдали от смерти, открывая её врата вашим врагам.

|  |  |
| --- | --- |
| **Духовный рой** | Приём Утгардского Варвара 10 |
| *Мерцающие фантомы призрачных воинов заполоняют всё вокруг, мешая вашим врагам и помогая союзникам.* | |
| **На день** ✦ **Зона, Первородный**  **Малое действие** | **Ближняя** вспышка 2 |
| **Эффект:** Вспышка создаёт зону, существующую до конца сцены. Враги в зоне не могут восстанавливать или получать временные хиты. Всякий раз, когда вы или ваш союзник заканчиваете ход в зоне, этот персонаж получает 5 временных хитов. | |