

Бард

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Гильдейский рем.

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Эльф (л)

РАСА

ХД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

13

ИНТЕЛЛЕКТ

+0

10

МУДРОСТЬ

+1

13

ХАРИЗМА

+2

15

+2

БОНУС МАСТЕРСТВА

- 1 Сила
- +5 Ловкость
- +1 Телосложение
- +0 Интеллект
- +1 Мудрость
- +4 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +3 Акробатика (Лов)
- +2 Анализ (Инт)
- 1 Атлетика (Сил)
- +3 Внимательность (Муд)
- +1 Выживание (Муд)
- +4 Выступление (Хар)
- +2 Запугивание (Хар)
- +0 История (Инт)
- +3 Ловкость рук (Лов)
- +0 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Муд)
- +2 Обман (Хар)
- +2 Природа (Инт)
- +3 Проницательность (Муд)
- +0 Религия (Инт)
- +3 Скрытность (Лов)
- +4 Убеждение (Хар)
- +1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

14

КД

+3

ИНИЦИАТИВА

35 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 9

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого 1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Рапира +5 1к8 + 3 (колющий)

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Во время сильного волнения слова сами вылетают у меня изо рта, и я начинаю болтать без умолку.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я считаю, что острота языка важнее остроты меча.

ИДЕАЛЫ

Мой винный журнал, куда я записываю отчёты об интересных напитках, — бесценен. Как бы его не украли.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я дорожу своей жизнью. Возможно, даже слишком. Трусость? Нет, просто крайняя осторожность.

СЛАБОСТИ

Вдохновение барда. Своими словами или музыкой вы можете вдохновлять других. Для этого вы должны бонусным действием выбрать одно существо, отличное от вас, в пределах 60 футов, которое может вас слышать. Это существо получает кость бардовского вдохновения — к6.

В течение следующих 10 минут это существо может один раз бросить эту кость и добавить результат к проверке характеристики, броску атаки или спасброску, который оно совершает. Существо может принять решение о броске кости вдохновения уже после броска к20, но должно сделать это прежде, чем Мастер объявит результат броска. Как только кость бардовского вдохновения брошена, она исчезает. Существо может иметь только одну такую кость одновременно.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашей Харизмы, но как минимум один раз.

Потраченные использования этого умения восстанавливаются после длительного отдыха.

Кость становится к8 на 5 уровне, к10 на 10 уровне и к12 на 15 уровне.

Тёмное зрение. Вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Ритуальное колдовство. Вы можете сотворить заклинание барда как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

13

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

Доспехи: Лёгкие доспехи.

Оружие: Простое оружие, длинные мечи, короткие мечи, рапиры, ручные арбалеты, короткие и длинные луки.

Инструменты: Инструменты винодела, тимпан, кимвалы, авлос.

Языки: Общий, эльфийский, дварфский.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кожаный доспех, кинжал, авлос, набор дипломата: сундук, 2 контейнера для карт и свитков, комплект отличной одежды, чернила, перо, лампа, 2 флаги масла, 5 листов бумаги, флакон духов, воск и мыло. Инструменты винодела, рекомендательное письмо из гильдии, дорожная одежда, поясной кошель с 15 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Ваш отец — прославленный винодел, придумавший знаменитое белое крепленое вино, которое теперь носит имя его родного городка. Вас всегда поражал его заразительный энтузиазм и способность вдохновлять окружающих, и эта увлечённость любимым делом не могла не повлиять на ваш выбор профессии.

Впрочем, достигнув определённых успехов в виноделии, вы осознали, что нахождение в тени известного родителя не идёт вам на пользу, покинули родные края и под выдуманным именем примкнули к винодельческой гильдии, членство в которой позволяло не беспокоиться о пропитании и заниматься любимым делом.

Шли годы, и вы добились авторитетного статуса, но сама гильдия, похоже, начала сдавать позиции. Нужно было срочно что-то предпринять.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Найти новый вкус. В последние годы гильдия действовала слишком аккуратно, неспособная предоставить никаких свежих идей. Да и вы, честно говоря, засиделись и начали было забывать, почему вообще занялись алкогольным промыслом.

Настало время покинуть насиженное место и отправиться в поисковую экспедицию. Её целью станут всевозможные вкусы и их сочетания. Вы закрыли глаза и ткнули в карту. Под вашим пальцем оказался глухой лес со зловещим названием, поэтому вы попытались снова. На этот раз судьба преподнесла вам небольшое человеческое поселение. Что ж, оттуда вы и начнёте своё путешествие. Вас ждёт приключение вкусов, запахов и ощущений. От маленьких трактиров и до прославленных банкетных залов — вы попробуете каждое блюдо и каждый напиток, вкусите любой нектар, каким бы подозрительным он ни был, узнаете тайны каждого встреченного растения и гриба, и в итоге, предположительно, создадите что-то новое, доселе невиданное: лучший алкоголь, достойный королей, ваш магnum опус.

Осталось найти подходящую компанию, чтобы ваши похождения не закончились слишком скоро и слишком трагично. Да и верная рапира на поясе, пожалуй, не будет лишней. Остаётся надеяться, что рука быстро вспомнит, как ей управляться.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Гильдия «Тараксакум». Ваша гильдия занимается виноделием и торговлей в нескольких крупных поселениях. Дела гильдии довольно стабильны, но некоторые поговаривают, что это начало стагнации. Будучи авторитетным и уважаемым членом гильдии, вы можете пользоваться особыми преимуществами, предоставляемыми этим членством. Ваши товарищи по гильдии при необходимости предоставят вам жилище и питание, и даже оплатят ваши похороны. В некоторых городах у гильдий есть место для сбора, и там можно потенциально встретить покровителей, союзников и наёмников. Гильдии часто обладают значительной политической властью. Если вас обвинят в преступлении, гильдия может помочь, если существует вероятность оправдательного приговора. Благодаря гильдии вы получаете доступ к влиятельным политикам, если состоите в гильдии на хорошем счету. Для таких связей может потребоваться жертвование денег или магических предметов в казну гильдии.

Каждый месяц вы должны выплачивать гильдии 5 эм. Если вы пропустите платёж, вы должны вначале оплатить все долги, и только тогда восстановите своё доброе имя в гильдии.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

Моя жизнь.

СОКРОВИЩА

