

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Бард

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Гилд. ремесленник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Скальный гном

РАСА

НД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

12

ИНТЕЛЛЕКТ

+2

14

МУДРОСТЬ

-1

8

ХАРИЗМА

+3

16

- 1 Сила
- +5 Ловкость
- +1 Телосложение
- +2 Интеллект
- 1 Мудрость
- +5 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +3 Акробатика (Лов)
- +4 Анализ (Инт)
- 1 Атлетика (Сил)
- 1 Восприятие (Муд)
- 1 Выживание (Муд)
- +3 Выступление (Хар)
- +3 Запугивание (Хар)
- +2 История (Инт)
- +5 Ловкость рук (Лов)
- +2 Магия (Инт)
- 1 Медицина (Муд)
- +3 Обман (Хар)
- +2 Природа (Инт)
- +1 Проницательность (Муд)
- +2 Религия (Инт)
- +5 Скрытность (Лов)
- +5 Убеждение (Хар)
- 1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

14

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

25

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 9

9

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего

1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Рапира +5 1к8 + 3 колющий

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я люблю мастерить механизмы и сочинять простенькие мелодии. Ещё лучше, когда это получается совместить.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Лучше созерцания красоты может быть только её созидание.

ИДЕАЛЫ

Когда я нахожусь в центре внимания, то вспоминаю о своей большой семье. Это приятное чувство.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Иногда я принимаю слова других слишком близко к сердцу и несоро забываю обиды.

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 длинного 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

9

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие доспехи.

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

Инструменты: инструменты жестящика, инструменты ювелира, губная гармошка, кларнет, варган.

Языки: общий, гномий, дварфский.

Гномья хитрость. Вы совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

Ремесленные знания. При совершении проверки Интеллекта (История) применительно к магическому, алхимическому или технологическому объекту, вы можете добавить к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ Кожаный доспех, рапира, губная гармошка, кинжал, набор дипломата:
 СМ сундук, 2 контейнера для карт и свитков, комплект отличной одежды,
 ЗМ бутылочка чернил, писчее перо, лампа, 2 фляги с маслом, 5 листов бумаги, флакон духов, воск и мыло.
 ЭМ Инструменты ювелира,
 ПМ рекомендательное письмо от вашего отца, дорожная одежда, поясной кошель с 15 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

Мастерская «Прыткий фламф» процветала, а вместе с ней и ваша семья. В радиусе сотни миль не нашлось бы места лучше, чтобы купить себе бричку, кибитку, телегу, колымагу, фургон или даже карету.

Заправляя всем ваш отец — энергичный гном, знающий цену как хорошему труду, так и крепкому сну. На подхвате у него были остальные жители большого дома: три ваших брата, четыре сестры, пара кузенов со своим папаней — вашим дядей — и, собственно, вы сами. Всем этим оркестром, словно опытный дирижёр, управляла ваша матушка, а отец сочинял музыку и оценивал конечный результат. Жил в большом доме и ваш дед, но он, если продолжить эту музыкальную метафору, не обладал слухом, и, как любил говаривать отец, «был слеплен из совсем другого теста».

Иногда вам казалось, что то же можно сказать и о вас. Вам нравилось мастерить, но не средства передвижения, поэтому свободное время вы отдавали созданию различных музыкальных приспособлений, в основном — катулок и заводных поющих птичек. Да и историям деда о том, как однажды он переспорил сфинкса, из всей семьи, похоже, верили только вы.

Отец, конечно, был не в восторге от того, что вы уделяете мало времени общему делу, но говорить это вслух младшему из своих сыновей не считал нужным, ограничиваясь лишь хмурым взглядом и покачиванием седеющей головы.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Разузнать о видении. В тот день в мастерской работа кипела особенно бурно. Какой-то волшебник, прибывший издали, заказал себе роскошный дормез, да ещё и предоставил часть материала для внешней отделки. Ваше внимание сразу привлекли небольшие пластины с едва заметным геометрическим узором. Они были сделаны из незнакомого вам металла, и излучали приятное тепло.

Намётанным взглядом вы определили, что пластин слишком много для отделки всей кареты, что и подтвердилось, когда довольный волшебник укатил прочь, не заметив пропажу одной из них. Толщина диковинки была в самый раз, чтобы сделать гребень для музыкальной катулки, и уже через час он был готов. Нетерпеливо заменив в одной из катулок старую деталь новой, вы несколько раз провернули заводной ключ. Цилиндр остался нетронутым, поэтому зазвучала знакомая мелодия, но чистота звука оказалась невероятной. Удерживая катулку в руках и закрыв глаза, выavorоженно наслаждались некогда простеньким мотивом, теперь получившим неожиданные нюансы. Внезапно к мелодии подключились и другие инструменты, заигравшие со всех сторон.

Вы открыли глаза и поняли, что стоите посреди огромного цветочного поля, освещаемого ласковым закатным солнцем. Поле тянулось далеко вперёд, встречаясь там с могучими заснеженными горами. По левую руку от вас торопливо бежала кристально-чистая река, из которой то и дело выпрыгивали рыбы, чтобы блеснуть бронзовой чешуёй и снова скрыться в прохладной воде, а справа величественно расположился листопадный лес, состоящий из многовековых буков, лип и каштанов.

Вдруг музыка из катулки оборвалась резким металлическим звоном — сломался гребень. Пропало также и прекрасное видение. Увиденное так поразило вас своей красотой, что вы твёрдо решили разыскать волшебника, чтобы узнать, как вам вновь оказаться в том невозможном краю.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Членство в гильдии. 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 зм. Если вы пропустите платёж, вы должны вначале оплатить все долги, и только тогда восстановите своё доброе имя в гильдии.

Жестящик. Вы владеете ремесленными инструментами (инструменты жестящика). С их помощью вы можете, потратив 1 час времени и материалы на сумму в 10 зм, создать Крошечное механическое устройство (КД 5, 1 хит). Это устройство перестаёт работать через 24 часа (если вы не потратите 1 час на поддержание его работы). Вы можете действием разобрать его; в этом случае вы можете получить обратно использованные материалы. Одновременно вы можете иметь не более трёх таких устройств. При создании устройства выберите один из следующих вариантов:

Заводная игрушка. Эта заводная игрушка изображает животное, чудовище или существо, вроде лягушки, мыши, птицы, дракона или солдатика. Поставленная на землю, она проходит 5 футов в случайном направлении за каждый ваш ход, издавая звуки, соответствующие изображаемому существу.

Зажигалка. Это устройство производит миниатюрный огонёк, с помощью которого можно зажечь свечу, факел или костёр. Использование этого устройства требует действия.

Музыкальная катулка. При открытии эта катулка проигрывает мелодию средней громкости. Катулка перестаёт играть если мелодия закончилась или если катулку закрыли.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Бард

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0) ЗАГОВОРЫ

- Волшебная рука [Mage hand]
- Злая насмешка [Vicious mockery]

3)

6)

УРОВЕНЬ
ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК
1) 2) ○ ○

- Героизм [Heroism]
- Диссонирующий шёпот [Dissonant whisper]
- Лечащее слово [Healing word]
- Огонь фей [Faerie fire]

4)

7)

2)

5)

8)

9)