

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Бард / Шёпот

КЛАСС

Шарлатан

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Человек

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

3

УРОВЕНЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

12

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

9

МУДРОСТЬ

+1

12

ХАРИЗМА

+3

16

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

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

СПАСБРОСКИ

- +3 Акробатика (Лов)
- -1 Анализ (Инт)
- -1 Атлетика (Сил)
- +1 Восприятие (Муд)
- +1 Выживание (Муд)
- +7 Выступление (Хар)
- +3 Запугивание (Хар)
- -1 История (Инт)
- +5 Ловкость рук (Лов)
- -1 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Муд)
- +7 Обман (Хар)
- -1 Природа (Инт)
- +3 Проницательность (Муд)
- -1 Религия (Инт)
- +5 Скрытность (Лов)
- +5 Убеждение (Хар)
- +1 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

11

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Языки: Общий, эльфийский**Доспехи:** Лёгкие доспехи**Оружие:** Простое оружие, длинные мечи, короткие мечи, рапиры, ручные арбалеты**Инструменты:** Лютя, Виола, Лира, Набор для грима, набор для фальсификации.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

14

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 21

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 3

d8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Легкий арбалет	5	1d8+3 Колющий
Рапира	5	1d8+3 Колющий
Кинжал	5	1d4+3 Колющий

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

ММ	СМ	ЗМ	ЭМ	ПМ

Доспехи: Кожаный доспех**Оружие:** рапира, кинжал, Легкий арбалет, 20 болтов**Инструменты:** Набор артиста, лютя, набор для грима**Снаряжение:** Комплект отличной одежды, приспособление для жульничества (кольцо с печатью какого-нибудь воображаемого герцога), поясной кошель с 40 зм

СНАРЯЖЕНИЕ

Лесть — мой излюбленный способ добиться желаемого.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Независимость. У меня свободолюбивая натура — никто не смеет указывать мне, что делать. (Хаотичный)

ИДЕАЛЫ

Влиятельный враг убил дорогого мне человека. И однажды я отомщу.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я убеждён в том, что никто не сможет одурачить меня так, как я одурачиваю других.

СЛАБОСТИ

Афера: Я втираюсь к людям в доверие, чтобы потом играть на их слабостях и наживаться за их счёт.

Предыстория: Поддельная личность**Черты:** Эксперт в арбалетах**Классовые:** Вдохновение барда, Мастер на все руки, песнь отдыха, Магическое вдохновение, Психические клинки, Слова ужаса

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Эксперт в арбалетах [Crossbow expert] РН

Благодаря обширной практике с арбалетом вы получаете следующие преимущества:

- Вы игнорируете свойство «перезарядка» у арбалетов, которыми владеете.

- Нахождение в пределах 5 футов от враждебного существа не накладывает помеху к вашим броскам дальнобойной атаки.

- Когда вы используете действие Атака и атакуете одноручным оружием, вы можете бонусным действием атаковать ручным арбалетом, находящимся в руке.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

ВДОХНОВЕНИЕ БАРДА 1-й уровень, умение 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 — кб.

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 продолжительного отдыха.

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ 2-й уровень, умение барда

Вы можете добавлять половину бонуса мастерства, округлённую в меньшую сторону, ко всем проверкам характеристики, куда этот бонус еще не включён.

ПЕСНЬ ОТДЫХА 2-й уровень, умение барда

Вы с помощью успокаивающей музыки или речей можете помочь своим раненым союзникам восстановить их силы во время короткого отдыха. Если вы или любые союзные существа, способные слышать ваше исполнение, восстанавливаете хиты в конце короткого отдыха, используя Кости Хитов, каждое потратившее Кость Хитов существо восстанавливает дополнительно 1кб хитов.

Магическое вдохновение 2-й уровень, опциональное умение барда

Если существо, имея вашу кость бардовского вдохновения, накладывает заклинание, восстанавливающее хиты или наносящее урон, то это существо может бросить эту кость и выбрать цель, затронутую заклинанием. Добавьте выпавшее на кости значение в качестве бонуса к восстановлению хитов или урону. После этого кость бардовского вдохновения тратится.

ПСИХИЧЕСКИЕ КЛИНКИ 3-й уровень, умение коллегии шёпотов

При вступлении в коллегию шёпотов вы получаете возможность сделать свою атаку оружием магически токсичной для разума существа. Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одно «Вдохновение барда» и нанести цели дополнительные 2кб урона психической энергией. Вы можете использовать это умение один раз за раунд в свой ход.

Урон психической энергией увеличивается, когда вы получаете определенный уровень в этом классе, увеличиваясь до 3кб на 5-м уровне, 5кб на 10-м уровне и 8кб на 15-м уровне.

СЛОВА УЖАСА 3-й уровень, умение коллегии шёпотов

Вы учитесь наполнять кажущиеся безобидными слова коварной магией, которая вызывает ужас. Если вы разговариваете с Гуманоидом наедине, в течение по крайней мере 1 минуты, то можете попытаться посеять семя паранойи в его разуме.

В конце беседы цель должна преуспеть в спасброске Мудрости против вашей Сл спасброска от ваших заклинаний, иначе будет напугана вами или другим существом по вашему выбору. Цель напугана на 1 час таким образом, пока не будет атакована или не получит урон, или пока она не заметит, что её союзники атакованы или получили урон. Если цель преуспевает в спасброске, то она не замечает никаких признаков того, что вы пытались ее испугать.

Использував это умение, вы не можете использовать его повторно до окончания короткого или продолжительного отдыха.

ЗАМЕТКИ

ПОДДЕЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ

Вы создали себе вторую личность, включая необходимые документы, знакомства и маскировку, что позволяет вам перевоплощаться в этот образ. В дополнение к этому вы можете подделывать документы, включая официальные документы и личные письма, если ранее видели пример подобного документа или почерк, который пытаетесь скопировать.

ЗАМЕТКИ

[illegible]