

Бард

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Артист

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Полуэльф

РАСА

ХД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

12

МУДРОСТЬ

+0

10

ХАРИЗМА

+3

16

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- 1 Сила
- +5 Ловкость
- +2 Телосложение
- +1 Интеллект
- +0 Мудрость
- +5 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +5 Акробатика (Лов)
- +3 Анализ (Инт)
- 1 Атлетика (Сил)
- +0 Восприятие (Муд)
- +0 Выживание (Муд)
- +5 Выступление (Хар)
- +3 Запугивание (Хар)
- +3 История (Инт)
- +3 Ловкость рук (Лов)
- +3 Магия (Инт)
- +0 Медицина (Муд)
- +3 Обман (Хар)
- +1 Природа (Инт)
- +0 Проницательность (Муд)
- +1 Религия (Инт)
- +5 Скрытность (Лов)
- +5 Убеждение (Хар)
- +0 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

14

КЗ

+3

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 10

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

Я всегда пытаюсь найти какую-нибудь компанию, мне тяжело подолгу оставаться одному.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я считаю, что невозможно рассказать полноценную историю с помощью одной лишь музыки.

ИДЕАЛЫ

Моя кифара больше не будет петь. Это хранилище памяти о сестре, а не инструмент.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Огонь вызывает у меня крайнюю обеспокоенность, даже если это спокойное пламя свечи.

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

10

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

**Доспехи:** лёгкие доспехи.**Оружие:** простое оружие, длинные мечи, короткие мечи, рапиры, ручные арбалеты, короткие и длинные луки.**Инструменты:** набор для грима, кифара, хелис, флейта, свирель.**Языки:** общий, эльфийский, драконий.**Наследие фей.** Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

КМ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

КМ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

КМ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

КМ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

КМ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Кожаный доспех, кинжал, кифара, флейта, набор дипломата: сундук, 2 контейнера для карт и свитков, комплект отличной одежды, чернила, перо, лампа, 2 фляги масла, 5 листов бумаги, флакон духов, воск и мыло.

Пара старых носков (подарок от поклонницы), костюм, поясной кошель с 15 зм.

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Вы всегда выступали в паре с сестрой: она пела или рассказывала о похождениях славных героев, а вы аккомпанировали ей на кифаре. Так продолжалось, пока огонь не отобрал её у вас.

Пожар в богатом банкетном доме начался внезапно, и пока знатные гости в панике метались от двери к двери, тщетно пытаясь их открыть, вы старались разглядеть сквозь дым и слёзы свою сестру. Всего минуту назад она отлучилась, чтобы переговорить с вашим нанимателем, и вот уже всё помещение объято густым непроницаемым хаосом.

Вам удалось выжить лишь чудом — неаккуратным движением вы задели какой-то канделябр и тут же оказались в тёмном каменном коридоре, ведущем в канализационный коллектор.

С тех пор прошло пять лет, и вы так и не смогли больше притронуться к кифаре — выступать с ней только казалось неправильным. Впрочем, даже перейдя на флейту, вы всё же сохранили инструмент, который купили вскладчину с сестрой. Отпустить прошлое не так-то просто, особенно когда оно внезапно даёт о себе знать.

#### ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

**Разобраться в причинах пожара.** Все эти годы вы не раз мысленно возвращались в тот день. Любой всполох пламени мог с лёгкостью напомнить пекло семилетней давности и возродить подтачивающее чувство беспомощности. Когда судьба свела вас с неким дварфским купцом, упомянувшим в разговоре день, который унёс жизнь его жены и едва не погубил его самого, вы мгновенно поняли, о чём идёт речь.

Сквозь густую бороду он рассказывал о собственном расследовании, поджигателе в капюшоне и тайных сообществах, ведущих подпольные войны. Поначалу ваше предложение помочь ошарашило его, тем более он уже успел обратиться к некой организации, обещавшей довести дело до конца. Но стоило ему выслушать вашу историю, подкреплённую заверением действовать бесплатно, как он согласился передать вам всю имеющуюся информацию.

Вы договорились, что все детали вам предоставит наёмница, уже начавшая распутывать этот клубок, поэтому направились напрямиком в небольшую таверну в бедном районе, чтобы встретиться с ней.

#### ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

#### СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

**По многочисленным просьбам.** Вы всегда можете найти место для выступления. Обычно это таверна или постоялый двор, но это может быть цирк, театр или даже двор знатного господина. В этом месте вы получаете бесплатный постой и еду по скромным или комфортным стандартам (в зависимости от качества заведения), если вы выступаете каждый вечер. Кроме того, ваши выступления делают вас местной знаменитостью. Когда посторонние узнают вас в городе, в котором вы давали представление, они, скорее всего, будут к вам относиться хорошо.

#### 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

+3

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

- Злая насмешка [Vicious Mockery]
- Малая иллюзия [Minor Illusion]

3

6

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1

2

○○

- Героизм [Heroism]
- Лечащее слово [Healing Word]
- Обнаружение магии [Detect Magic]
- Падение пёрышком [Feather Fall]

4

7

2

5

8

9