

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Набеги на сёла всегда давались вам тяжело: то копье сломается в пылу битвы, то ребро. С каждой новой травмой вы участвовали в набегах всё неохотнее, и свободное время тратили на розыгрыши. Набить кому-нибудь подушку навозом или подложить пчелу в подшлемник — способ развлечь себя, а то и вызывать хохот у окружающих. Правда, к шутнику, который не ходит в набеги, относились всё хуже, но и покидать родные края вы не спешили. Пока однажды воины не схватили группу из четырёх чужаков, облачённых в отличную сталь и причудливые мантии. По-вашему они не говорили, и племя уже предвкусало грядущий ужин. Однако самый хилый из них, вдобавок одетый как павлин, встал и на чистом орощем потребовал встречи с вождём. Чужеземца отвели к нему в Большой шатёр, и уже скоро они оба вышли смеясь и братаясь. К недоумению племени, вождь приказал развязать схваченных, и дать им провизию и коней.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Доказать учителю, что он ошибается.

В тот момент до вас дошло, что хорошая шутка и сила слова может быть сильнее топора или лука. Вы умоляли павлина взять вас с собой и обучить словам, сказанным вождю. Чужаки недолго погавкались между собой на своём, но павлин разрешил следовать за группой.

Сперва он научил вас говорить и читать на общем наречии. Потом — складывать слова в рифмованные предложения и простенькие заклинания. Написанные вами записки и шутки даже имели некоторый успех. Казалось, вы смогли заслужить хоть чьё-то доверие, но и тут ждало разочарование. Выпивший учитель однажды разговорился в таверне и даже признал ваше ученическое усердие, но затем добавил, что путь к настоящему бардовскому величию вам закрыт из-за «дикарского» чувство юмора и паршивого происхождения. Вы тот час вышли из кабака, не оборачиваясь. Ваше имя ещё прогремит столь оглушительно, что павлин поперхнётся своими словами.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Умение: Утгардское наследие

У вас превосходные знания не только территорий своего племени, но также местности и природных ресурсов остального Севера. Вы настолько хорошо знакомы с дикой природой, что находите в два раза больше еды и воды, чем при обычном поиске пропитания в такой местности. Кроме того, вы всегда можете положиться на гостеприимство вашего народа, а также людей, союзных с вашим племенем, часто включающих друидов круга, племена кочевых эльфов, Арфистов, и жрецов, посвященных богам Первого Круга.

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

Инструменты сапожника [XGE]

Несмотря на то, что профессия сапожника может показаться искателю приключений слишком простой, пара хороших сапог будет сопровождать персонажа и в труднопроходимой глуши, и в смертельных подземельях.

Компоненты. Включают в себя молоток, шило, нож, обувную колодку, ножницы, запас кожи и ниток.

Магия, История. Ваши знания об обуви помогают вам определить магические свойства зачарованных сапог или узнать историю подобных предметов.

Расследование. Обувь скрывает множество секретов. Вы можете узнать, где недавно был тот, чью обувь вы осматриваете на предмет грязи и поношенности. Ваш опыт в починке обуви облегчает вам определение того, как она была повреждена.

Уход за обувью. Как часть продолжительного отдыха, вы можете починить обувь ваших компаньонов. В течение следующих 24 часов до 6 существ по вашему выбору, носящих обувь, над которой вы поработали, могут путешествовать до 10 часов в день, не совершая спасброски от истощения.

Создание потайного отделения. За 8 часов работы вы можете добавить потайное отделение в пару обуви.

Отделение может содержать в себе предмет до 3 дюймов длиной и 1 дюйм шириной и высотой. Вы совершаете проверку Интеллекта, добавляя ваш бонус мастерства за владение этими инструментами, для определения Сл проверки Интеллекта (Расследование), необходимой для нахождения отделения.

СОКРОВИЩА

0 Волшебная рука

🕒 Действие 📏 30 Футов ⌚ 1 Минута

Призрачная рука появляется в воздухе в выбранной вами точке в пределах дистанции. Она существует до окончания длительности или пока вы не прекратите заклинание, потратив действие. Рука исчезает, если окажется более чем в 30 футах от вас или если вы снова сотворите это заклинание. Вы можете использовать действие, чтобы управлять рукой. С её помощью вы можете манипулировать предметами, открыть незапертую дверь или контейнер, убрать или достать предмет из открытого контейнера или выплеснуть содержимое пузырька. Вы можете перемещать руку на расстояние до 30 футов каждый раз, когда используете её. Рука не может атаковать, активировать магические предметы и поднимать более 10 фунтов.

🔮 В С

Вызов | Mage Hand

SRD

0 Меткий удар

🔱 К 🕒 Действие 📏 30 Футов ⌚ 1 Раунд

Вы протягиваете руку и указываете на цель в пределах дистанции. Магия даёт вам краткие сведения о защите цели. В ваш следующий ход у вас преимущество к первому броску атаки против цели, если заклинание ещё не прекратило действовать.

🔮 С

Прорицание | True Strike

SRD

1 Жуткий смех

🔱 К 🕒 Действие 📏 30 Футов ⌚ 1 Минута

Выбранное вами существо, которое вы видите в пределах дистанции, начинает под действием заклинания воспринимать всё вокруг как нечто уморительно смешное неудержимо хохотать. Цель должна пройти испытание Мудрости, при провале она расплывается, выведена из строя и не может встать, пока длится заклинание. На существ с Интеллектом 4 и ниже заклинание не действует.

В конце каждого своего хода и каждый раз при получении урона цель может снова пройти испытание Мудрости. У цели есть преимущество к испытанию, если оно вызвано уроном. При успехе заклинание прекращает действовать.

🔮 В С М (пирожные и перо, которым помахивают в воздухе)

Очарование | Hideous Laughter

SRD

1 Искусная остро́та

🔱 Реакция 📏 60 Футов ⌚ мгновенная

Вы магическим образом отвлекаете спровоцировавшее вас существо и превращаете его секундное замешательство в ободрение другого существа. Спровоцировавшее вас существо должно повторно совершить бросок d20 и использовать меньшее значение.

После чего вы можете выбрать другое существо, которое вы видите в пределах досягаемости (это можете быть и вы). Выбранное существо получает преимущество на следующий бросок атаки, проверку характеристики или испытания, который оно совершает в течение 1 минуты. Существо может иметь на себе лишь одно усиление от этого заклинания.

🔮 В

Очарование | Silvery barbs

SCC

1 Лечение ран

🔱 Действие 📏 касание ⌚ мгновенная

Существо, которого вы коснулись, восстанавливает ПЗ в количестве 1d8 + модификатор вашей заклинательной характеристики. Заклинание не действует на нежить и конструкции

На высоких кругах. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 2-го круга или выше, исцеление увеличивается на 1d8 за каждый круг ячейки выше 1-го.

🔮 В С

Воплощение | Cure Wounds

SRD

1 Очарование личности

🔱 Действие 📏 30 Футов ⌚ 1 Час

Вы пытаетесь обворожить выбранного гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Цель должна пройти испытание Мудрости и получает преимущество к нему, если вы или ваши спутники сражаются с ней. При провале цель остаётся обворожённой вами, пока длится заклинание или пока вы или ваши спутники не нанесут ей какой-либо вред. Обворожённое существо считает вас дружелюбным. Когда заклинание прекращает действовать, существо помнит, что было обворожено вами.

На высоких кругах. Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 2-го круга или выше, то можете выбрать целью одно дополнительное существо за каждый круг ячейки выше 1-го. Эти существа должны быть в пределах 30 футов друг от друга в момент сотворения.

🔮 В С

Очарование | Charm Person

SRD