



DUNGEONS & DRAGONS®

Горгона

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Бард (К3), 6
КЛАСС И УРОВЕНЬ

Поуэльф

РАСА

Награждённый
ПРЕДЫСТОРИЯ

ХН

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Вредная Эфа
ИМЯ ИГРОКА

14000

ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА

-1

8

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

0

10

МУДРОСТЬ

0

10

ХАРИЗМА

+4

18

ВДОХНОВЕНИЕ

+3

БОНУС МАСТЕРСТВА

☐ -1 Сила☐ +3 Ловкость☐ +2 Телосложение☐ 0 Интеллект☐ 0 Мудрость☐ +4 Харизма

СПАСБРОСКИ

☒ +4 Акробатика (Лов)☒ +6 Анализ (Инт)☒ 0 Атлетика (Сил)☒ +6 Внимательность (Мдр)☒ +1 Выживание (Мдр)☒ +5 Выступление (Хар)☒ +7 Запугивание (Хар)☒ +3 История (Инт)☒ +4 Ловкость рук (Лов)☒ +3 Магия (Инт)☒ +3 Медицина (Мдр)☒ +7 Обман (Хар)☒ +1 Природа (Инт)☒ +3 Проницательность (Мдр)☒ +1 Религия (Инт)☒ +6 Скрытность (Лов)☒ +7 Убеждение (Хар)☒ +1 Уход за животными (Мдр)

НАВЫКИ

16

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

Доспехи: Лёгкие доспехи

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

Инструменты: Лира, Лютня, Флейта

Языки: Эльфийский, Общий,

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

15

КД

+3

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 45

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

0

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 6

к8

КОСТЬ ХИТОВ

УСПЕХИ ☐ ☐ ☐ПРОВАЛЫ ☐ ☐ ☐

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ

БОНУС АТАКИ

УРОН/ВИД

Меч

+6

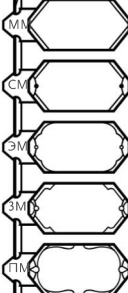
1к6+3

Арбалет

+6

1к8+3

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ



СНАРЯЖЕНИЕ

Куда бы я ни шла, я начинаю собирать местные слухи и распространять сплетни. На любой случай я найду мрачную байку

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Миру нужны новые идеи и смелые действия.

ИДЕАЛЫ

Я сделаю что угодно для других членов моей труппы.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я не могу вернуться домой, пока не получу вдохновение для новой песни. Ради новых эмоций я готова на все.

СЛАБОСТИ

- Темное зрение. 60 фт.

- Два доп. навыка: Медицина и Запугивание

- Наследие фей. Вы совершаете с преимуществом спасброски от состояния «очарованный», и вас невозможно магически усыпить.

Вы можете телепатически общаться с любым существом, которое вы можете видеть в пределах 60 футов. Ваши телепатические высказывания произносятся на языке, который вы знаете, и существо понимает вас, только если оно знает этот язык. Ваше общение не даёт существу возможность отвечать вам телепатически.

Вы можете наложить заклинание обнаружение мыслей [detect thoughts] без использования ячеек заклинания или компонентов, и вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете наложить его снова подобным образом. Базовой характеристикой этого заклинания является та, которую вы увеличили данной чертой. Если у вас есть ячейки заклинаний 2-го уровня или выше, вы можете накладывать это заклинание, используя эти ячейки.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ



Горгона

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

32

ВОЗРАСТ

Алые

ГЛАЗА

172

ВЫСОТА

Светлая

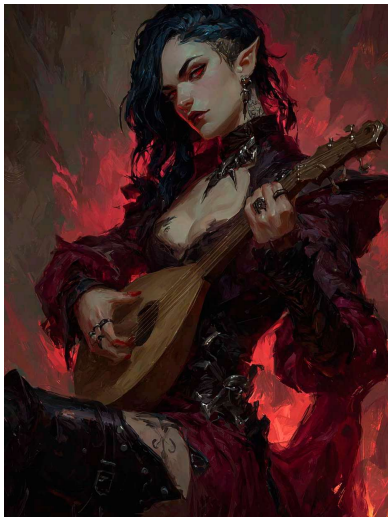
КОЖА

54

ВЕС

Вороново Крыло

ВОЛОСЫ



ВНЕШНОСТЬ ПЕРСОНАЖА

Союзники -- ее банда "Стальные Сирены".

Острое словцо. Вы узнаете, как использовать собственное остроумие, чтобы отвлечь, смутить или по-другому подорвать способности и уверенность противников. Если существо, которое вы можете видеть, в пределах 60 футов от вас совершает бросок атаки, урона или проверку характеристики, вы можете реакцией потратить одну из ваших костей бардовского вдохновения, и вычсть результат броска этой кости из броска этого существа. Существо не подвержено этому умению, если не может слышать вас, или обладает иммунитетом к очарованию.

НАЗВАНИЕ

СИМВОЛ

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Горгона живет музыкой и организовала с такими же фанатиками собственное сборище музыкантов. «Стальные Сирены» — музыкальная труппа, что колесила по свету и выступала в подпольных тавернах, развеивая скуку криминала и отбросов.

Но вдохновение Горгоны пропало, и вот уже два года она не может написать новую, достойную ее банды песню. Девушка решила не отчаиваться или впадать в депрессию, поэтому схватила свою недолюбную, нацепила кожаный доспех и отправилась в свободное плавание — искать адреналин, безумные истории и новые звуки в приключениях.

Возможно, когда она наконец-то почувствует опасность и то, что ее жизнь весит на волоске, родится та самая песня, которая вернет её на вершину. А пока — мир её сцена.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Вдохновение барда (кость к8).

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.

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.

(Таша): 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.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

Песнь отдыха. 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 1к6 хитов.

Везунчик. У вас есть 3 единицы удачи. Каждый раз, когда вы совершаете бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете потратить одну единицу удачи, чтобы бросить дополнительный к20. Вы можете решить потратить единицу удачи после броска кости, но до определения последствий. После этого вы сами выбираете, какую к20 использовать для броска атаки, проверки характеристики или спасброска. Вы также можете потратить одну единицу удачи, когда по вам совершается бросок атаки. Бросьте к20, а потом решите, какую из костей будет использовать атакующий, вашу или свою.

СОКРОВИЩА

