

Джинни Попс

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Бард знаний 3

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Артист

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Полурослик

РАСА

Хаотично-добрый

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

1000

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

+2 БОНУС МАСТЕРСТВА

СИЛА

+0

10

ЛОВКОСТЬ

+3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

МУДРОСТЬ

+1

12

ХАРИЗМА

+3

16

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

СПАСБРОСКИ

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

НАВЫКИ

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ
(ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

Доспехи: лёгкие

Оружие: простое, длинные мечи,
короткие мечи, рапиры, ручные
арбалеты

Инструменты: арфа, флейта, лютня,
барабаны, набор для грима

Языки: общий, полуросликов

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

14

КД

+3

ИНИЦИАТИВА

25

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 24

24

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 3

к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Спасброски

13

Рапира

+5

1к8 к.

АТАКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Рапира, лютня, флейта,
кожаный доспех, кинжал,
рюкзак, спальник, костюм (3),
бурдюк, свеча (5), рационы
(5), набор для грима

СНАРЯЖЕНИЕ

Моё настроение и намерения
меняются так же быстро как ноты в
музыке

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Выступая, я делаю мир лучше

ИДЕАЛЫ

Мой инструмент — самое
драгоценное, что у меня есть

ПРИВЯЗАННОСТИ

Не могу устоять перед смазливый
личиком

СЛАБОСТИ

Храбрый: с преимуществом

спасброски от испуга

Проворство полуросликов

Везучий

Естественная скрытность

Ритуальное колдовство

Вдохновение барда (3к6)

Мастер на все руки (+1)

Песнь отдыха

Острое словцо

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

Джинни Попс

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВЕЗУЧИЙ

Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у вас выпало «1», вы можете перебросить кость, и должны использовать новый результат.

ЕСТЕСТВЕННАЯ СКРЫТНОСТЬ

Вы можете предпринять попытку скрыться даже если заслонены только существом, превосходящими вас в размере как минимум на одну категорию.

ПРОВОРСТВО ПОЛУРОСЛИКОВ

Вы можете проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше вашего.

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, тратя хотя бы одну Кость Хитов, каждый из вас восстанавливает дополнительно 1к6 хитов.

ЗАМЕТКИ

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 — 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 продолжительного отдыха.

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

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

ЗАМЕТКИ

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 вычесть результат броска этой кости из броска этого существа. Вы можете принять решение об использовании этого умения после броска существа, но до того момента, когда Мастер объявит результат броска или проверки. Существо не подвержено этому умению, если не может слышать вас, или обладает иммунитетом к очарованию.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

Бард

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Харизма

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

Фокусы

Малая иллюзия

3

6

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1 4

о о о о

о Диссонирующий шёпот

о Героизм

о Падение пёрышком

о Очарование личности

7

4

2 2

о о

о Улучшение характеристики

о Невидимость

5

8

9