

Имя

Внешность

Эльф: Астрафель, Дэльвин, Фелиана, Дамарра, Ситранель, Эндрель, Меллиандр, Даголиир
Человек: Балдрик, Лиена, Данвик, Виллем, Эдвин, Флориан, Серафин, Кворра, Шарлотта, Лили, Рамонда, Кассандра

Понимающие, пылающие или игривые глаза
Модная причёска, растрёпанные волосы, или стильная шляпа
Роскошная одежда, одежда для дороги, или бедная одежда
Худой, дородный или мускулистый

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБЛЕН -1	■ ШАТАЕТСЯ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГАУШЁН -1	■ ОШЕЛОМЛЁН -1	■ ИЗУРОВАНАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон  К6 Броня  ОЗ МАКС ОЗ = 6+Телосложение  ТЕКУЩИЕ МАКС

Мировоззрение

☐ Доброе

Используйте своё искусство, чтобы помочь другим.

☐ Нейтральное

Избегайте конфликта или разрядите напряжённую обстановку.

☐ Хаотичное

Подтолкните других к спонтанному принятию важных решений.

Расы

☐ Эльф

Оказавшись в важном, по вашему мнению, месте, можете спросить у ведущего один факт из истории этого места.

☐ Человек

Когда вы в первый раз приходите в цивилизованное поселение, там всегда находится кто-то, кто чтит традицию проявлять гостеприимство к менестрелям, и приглашает вас в гости.

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

Это не первое моё приключение с _____.

Я пел песни о _____ задолго до нашей личной встречи.

_____ часто становится мишенью моих шуток.

Я пишу балладу о приключениях _____.

_____ доверил(а) мне свою тайну.

_____ не доверяет мне, и не без причины.

Стартовые ходы

Магия искусства

Вплетая своё выступление в заклинание барда, выберите союзника и эффект:

- цель излечивает 1к8 урона;
 - цель получает +1к4 к следующему броску урона;
 - разум цели очищается от одного из зачарований;
 - следующая успешная попытка помочь цели даст ей бонус +2, не +1.
- Потом бросьте+ХАР. * На 10+ на союзника накладывается выбранный эффект.
* На 7-9 ваше заклинание работает, однако, по выбору ведущего, вы либо привлекли нежелательное внимание, либо ваше колдовство отразилось на другие цели, подействовав и на них тоже.

Знание барда

Выберите сферу, на которой специализируетесь:

- заклинания и магия;
- нежить и мертвецы;
- знаменательные исторические события изведанного мира;
- необычные существа;
- планарные сферы;
- легенды о героях былых времён;
- боги и те, кто им служит.

Когда вы впервые сталкиваетесь с важным существом, предметом или местом (как сами решите), вы — если это связано со сферой ваших знаний барда — можете задать ведущему один вопрос об этом. Ведущий ответит честно. Он может спросить, из какой сказки, песни или легенды вам известна эта информация.

Обаятельный и искренний

Когда вы разговариваете с кем-то откровенно, вы можете задать игроку, которому принадлежит этот персонаж, один вопрос из списка ниже. Игрок должен дать честный ответ, а потом, в свою очередь задать вопрос из списка (на который вы также должны ответить честно).

- Кому ты служишь?
- Что бы ты хотел, чтобы я сделал?
- Как я могу убедить тебя сделать _____?
- Скажи честно, что ты чувствуешь в данный момент?
- Каково твоё самое сокровенное желание?

Тихая гавань

Когда вы возвращаетесь в поселение, где уже бывали раньше, скажите ведущему, когда это произошло. Он расскажет вам, что изменилось здесь за прошедшее время.



УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 9+СИЛ. У вас есть 5 пайков (на 5 использований, вес 1).

Выберите один инструмент из списка (у каждого вес 0):

- ☐ мандолина вашего отца, не раз побывавшая в починке;
- ☐ хорошая лютня, подарок дворянина;
- ☐ свирель, на которой вы играли своей первой любви;
- ☐ украденный рог;
- ☐ скрипка, на которой ещё ни разу никто не играл;
- ☐ песенник на забытом наречии.

Выберите, что на вас надето:

- ☐ Кожаная броня (броня 1, вес 1)
- ☐ Броская одежда (вес 0)

Выберите своё оружие:

- ☐ Дуэльная рапира (взмах меча, точное, вес 2)
- ☐ Старый лук (близко, вес 2), колчан стрел (боезапас 3, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1)

Выберите одно:

- ☐ Снаряжение авантюриста (вес 1)
- ☐ Бинты (вес 0)
- ☐ Табак полуросликов (вес 0)
- ☐ 3 монеты

Продвинутые ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

☐ Целительная песнь

Когда вы используете магию искусства для исцеления, вы излечиваете дополнительно 1к8 урона.

☐ Чудовищная какофония

Когда вы используете магию искусства для того, чтобы дать бонус к урону, бонус увеличивается на 1к4.

☐ Громкость на полную

Когда вы выкладываетесь по полной, обрушивая на врага всю безумную силу своей музыки (возможно, это потрясающее соло на лютне, или мощная партия на духовых): выберите цель, которая может слышать вас, бросьте+ХАР. * На 10+ вы заставляете цель атаковать своего ближайшего союзника. * На 7-9 она тоже атакует ближайшего союзника, однако и вам не удастся избежать её внимания и гнева.

☐ Металлический вой

Когда вы жутко кричите берёте разрушительный аккорд, выберите цель и бросьте+ТЕЛ. * На 10+ цель получает 1к10 урона и глохнет на несколько минут. * На 7-9 вы наносите урон, но сила выходит из-под контроля: ведущий выбирает вторую жертву заклинания.

☐ С небольшой помощью моих друзей

Когда вы успешно *помогли* кому-то, вы тоже получаете +1 на следующий ход.

☐ Неземная музыка

Магия искусства в вашем исполнении впечатляет —можете выбрать два эффекта, а не один.

☐ Дуэльное парирование

Сделав ход *руби и кромсай*, вы получаете +1 к броне на следующий ход.

☐ Облапошить

Когда вы *договариваетесь* с кем-либо, при 7+ вы также получаете +1 на следующий ход, связанный с этой персоной.

☐ Мультикласс: дилетант

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

☐ Мультикласс: посвящённый

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

☐ Целительный хор

Заменяет: Целительная песнь

Исцеляя с помощью *магии искусства*, вы лечите на 2к8 урона больше.

☐ Чудовищный аккорд

Заменяет: Чудовищная какофония

Когда вы используете магию искусства для того, чтобы дать бонус к урону, бонус увеличивается на 2к4.

☐ Незабываемое лицо

Когда вы встречаете кого-то, с кем, как вам кажется, вы уже когда-то виделись, вы получаете +1 на следующий бросок, связанный с ним.

☐ Репутация

Когда вы впервые встречаете кого-то, кто слышал песни о вас, бросьте++ХАР. * На 10+ назовите ведущему два факта, которые этот человек слышал о вас. * На 7-9 назовите один факт; второй факт скажет сам ведущий.

☐ Неземной хор

Заменяет: Неземная музыка

Когда вы используете магию своего искусства, выберите два эффекта. Вы также можете усилить один из эффектов вдвое.

☐ Магический слух

Когда вы слышите, как противник творит заклинание, ведущий говорит вам название заклинания и его эффект. Получите +1 на следующий ход, если будете действовать в соответствии и с полученной информацией.

☐ Уклончивость

Когда вы используете ход *обаятельный и искренний* вы также можете спросить: «Есть ли у тебя уязвимое место, которым я могу воспользоваться?». Тот, кого вы спрашиваете, не может задать этот вопрос вам.

☐ Блок дуэлянта

Заменяет: Парирование дуэлянта

Сделав ход *руби и кромсай*, вы получаете +2 к броне на следующий ход.

☐ Обжулить

Заменяет: Облапошить

Когда вы *договариваетесь* с кем-то, при 7+ вы получаете +1 на следующий бросок взаимодействия с ними. Также вы можете задать этому игроку вопрос, на который тот обязан честно ответить.

☐ Мультикласс: Мастер

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.