

## ЛЕМ БАРА 5

|           |                                        |               |  |                    |    |
|-----------|----------------------------------------|---------------|--|--------------------|----|
| НАРОД     | ОТВАЖНЫЙ<br>ПОЛУРОСЛИК                 | ПРОИСХОЖДЕНИЕ |  | Артист             |    |
| СКОРОСТЬ  | 25 ФУТОВ                               | ВНИМАНИЕ      |  | 🌀 +10 (ЭКСПЕРТНЫЙ) |    |
| ЯЗЫКИ     | ВСЕОБЩИЙ, ДЬЯВОЛЬСКИЙ,<br>ПОЛУРОСЛИЧИЙ |               |  | КЛАССОВАЯ СЛ       | 21 |
| СИЛА      |                                        | ЛОВКОСТЬ      |  | ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ       |    |
| СИЛ +0    |                                        | ЛВК +4        |  | ТЕЛ +2             |    |
| ИНТЕЛЛЕКТ |                                        | МУДРОСТЬ      |  | ХАРИЗМА            |    |
| ИНТ +1    |                                        | МДР +1        |  | ХАР +4             |    |

### ЗАЩИТА

| ТЕКУЩИЕ ПЗ | МАКСИМАЛЬНЫЕ ПЗ | КЛАСС БРОНИ (КБ) |
|------------|-----------------|------------------|
|            | 56              | 22               |
| СТОЙКОСТЬ  | РЕАКЦИЯ         | ВОЛЯ             |
| +9         | +13             | +10              |

**Отважный полурослик:** если вы получаете успех в испытании против эффекта с дескриптором «эмоции», он считается для вас критическим успехом.

### УДАРЫ

|             |                                                                                                      |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| БЛИЖНИЙ БОЙ | ♦ +1 короткий меч +12 [+8/+4] (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d6-1 (колющий)         |
| ДАЛЬНИЙ БОЙ | ♦ +1 разящий короткий лук +12 [+7/+2] (смертоносное d10, шаг дистанции 60 футов), урон 2d6 (колющий) |

### НАВЫКИ

|                   |                      |                       |
|-------------------|----------------------|-----------------------|
| АКРОБАТИКА (ЛВК)  | МИСТИЦИЗМ (ИНТ)      | АТЛЕТИКА (СИЛ)        |
| +13••             | +1                   | +0                    |
| РЕМЕСЛО (ИНТ)     | ОБМАН (ХАР)          | ДИПЛОМАТИЯ (ХАР)      |
| +1                | +11•                 | +11•                  |
| ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР) | ЗНАНИЕ (ТЕАТР) (ИНТ) | ЗНАНИЕ (ДРУГОЕ) (ИНТ) |
| +4                | +8•                  | +1                    |
| МЕДИЦИНА (МДР)    | ПРИРОДА (МДР)        | ОККУЛЬТИЗМ (ИНТ)      |
| +1                | +1                   | +8•                   |
| ИСПОЛНЕНИЕ (ХАР)  | РЕЛИГИЯ (МДР)        | ОБЩЕСТВО (ИНТ)        |
| +13••             | +1                   | +8•                   |
| СКРЫТНОСТЬ (ЛВК)  | ВЫЖИВАНИЕ (МДР)      | ВОРОВСТВО (ЛВК)       |
| +11•              | +1                   | +11•                  |

• = Изученный •• = Экспертный ••• = Мастерский

### СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

|                       |                                                                                                                                                |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| КЛАССОВЫЕ СПОСОБНОСТИ | заклинания-композиции, музыка (маэстро), повышенные заклинания, репертуар заклинаний барда (окультизм), фирменные заклинания, эксперт Реакции* |
| ОБЩИЕ ЧЕРТЫ           | Контроль дыхания                                                                                                                               |
| ЧЕРТЫ КЛАССА          | Продолжительная композиция, Песнь защиты, Песнь мастерства                                                                                     |
| ЧЕРТЫ НАВЫКОВ         | Завораживающее выступление, Исполнитель-виртуоз, Кошачье приземление                                                                           |
| ЧЕРТЫ НАРОДА          | Небольшой размер, Остроглазый, Освобожденный полурослик, Отважный полурослик, Удача полурослика ♦                                              |

\* Способности, отмеченные \*, учтены в параметрах Лема и не описаны далее.

### СНАРЯЖЕНИЕ

|           |                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ВЕС       | ТЕКУЩИЙ: 4,5 Л ПРЕДЕЛЬНЫЙ: 5                                                                                                                                                                                                       |
| НОСИМЫЕ   | инструменты вора (3 запасные отмычки), кожаный доспех, +1 разящий короткий лук (20 стрел), +1 короткий меч, малый инструмент маэстро (флейта), низшее зелье исцеления, низший эликсир жизни, рюкзак, средняя ужасная амула, флейта |
| УБРАНЫ    | бурдюк, верёвка (50 футов), мел (10), мыло, огниво, спальный мешок, сухой паёк (на 2 недели), факелы (5)                                                                                                                           |
| БОГАТСТВО | 4 зм 6 см                                                                                                                                                                                                                          |

### ЗАКЛИНАНИЯ

|                        |                                                                                                                                                                                                    |               |    |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----|
| АТАКА ЗАКЛИНАНИЕМ      | +11                                                                                                                                                                                                | СЛ ЗАКЛИНАНИЙ | 21 |
| ФОКУСЫ (НЕОГРАНИЧЕННО) | вымысел [figment], мелкие фокусы [prestidigitation] свет [light], ступор [daze], телекинетический снаряд [telekinetic projectile]                                                                  |               |    |
| 1-й КРУГ               | приворот [charm], ужас [fear], умиротворение [soothe], фантомная боль [phantom pain]                                                                                                               |               |    |
| 2-й КРУГ               | безудержный смех [laughing fit], озаряющий свет [revealing light], рассеивание магии [dispel magic]                                                                                                |               |    |
| 3-й КРУГ               | замедление [slow], ускорение [haste]                                                                                                                                                               |               |    |
| ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ   | контрисполнение [counter performance], песнь защиты [rallying anthem], песнь мастерства [uplifting overture], песнь отваги [courageous anthem], продолжительная композиция [lingering composition] |               |    |



### БАРА: В ДВУХ СЛОВАХ

Вы талантливый артист, знаток тайн и искусный увещатель. Силой своих выступлений вы влияете на умы и вдохновляете других на новые свершения.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Следующие правила пригодятся для вещей из снаряжения Лема:

**Быстрое [Agile]** (дескриптор). Штраф за последовательные атаки этим оружием снижается до -4 для второй атаки за ваш ход (вместо -5) и до -8 для третьей и последующих атак за ход (вместо -10).

□ **Зелье исцеления, низшее [Healing Potion, Minor]** (жизнь, зелье, исцеление, магический, одноразовый). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ✦ (манипуляция). **Эффект:** Это пузырёк с ярко-красной жидкостью, выпив которую вы ощутите, как ваши раны быстро затягиваются, вызывая лёгкое покалывание. Выпив зелье исцеления, вы восстанавливаете 1d8 ПЗ.

**Инструмент маэстро, малый [Maestro's Instrument, Lesser]** (магический). **Использование:** удерживаемый, 2 руки. **Активация:** **Завораживающее исполнение** ✨ (манипуляция). **Частота:** 1 в день; **Эффект:** вы играете на инструменте, чтобы он сотворил заклинание *приворот [charm]* (СЛ 17).

**Инструменты вора [Thieves' Toolkit]**. Всё необходимое для применения Воровства для Взлома замка и Отключения устройства. Если вы сломали инструменты вора, их можно починить с помощью запасных отмычек.

**Рюкзак [Backpack]**. В рюкзак можно сложить предметы общим весом до 4; при этом первые 2 единицы веса положенных внутрь предметов не учитываются при определении предельного веса. Если вы не носите рюкзак на спине, а переносите его как-то ещё или убрали, его вес считается лёгким, а не незначительным.

**Смертоносное [Deadly]** (дескриптор). При критическом ударе оружие добавляет к урону кость урона оружия указанной величины. Бросок этой кости совершается после удвоения урона оружия.

□ **Ужасная ампула, средняя [Dread Ampoule, Moderate]** (алхимический, бомба, брызги, ментальный, одноразовый, ужас, эмоции, яд). **Активация:** ✦ Удар. **Эффект:** Эта склянка с дымчатым фиолетовым газом наносит 2d6 ментального урона и 2 ментального урона брызгами. При попадании цель получает испуг 1 (испуг 2 при критическом ударе). Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам атаки.

**Универсальное [Versatile]** (дескриптор). Этим оружием можно наносить урон другого типа, отличающегося от того, который указан в графе «Урон». Альтернативный тип указан рядом с дескриптором. Например, колющее оружие с дескриптором «универсальное Р» может наносить колющий или режущий урон. Вы выбираете тип наносимого урона каждый раз при совершении атаки.

□ **Эликсир жизни, низший [Elixir of Life, Minor]** (алхимический, исцеление, одноразовый, эликсир). **Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Активация:** ✦ (манипуляция). **Эффект:** Выпив этот эликсир, вы восстанавливаете 1d6 ПЗ и на 10 минут получаете +1 бонус предмета к испытаниям против ядов и болезней.

**Фехтовальное [Finesse]** (дескриптор). При проверках атаки этим оружием ближнего боя вы можете использовать модификатор Ловкости вместо модификатора Силы. При определении урона по-прежнему используется модификатор Силы.

## СПОСОБНОСТИ И ЧЕРТЫ

Здесь описаны способности и черты Лема.

**Завораживающее выступление [Fascinating Performance]**. Во время Выступления вы можете сравнить результат своей проверки со СЛ Воли одного из наблюдающих. При успехе цель заворожена вами на 1 раунд. Если наблюдающий находится в ситуации, требующей его полного внимания, например, в бою вам требуется критический успех, чтобы его заворожить, при этом действие Выступления

получает дескриптор «устранение». Вы должны выбрать цель, которую собираетесь заворожить, до совершения проверки, после чего цель становится временно невосприимчива на 1 час.

**Заклинания барда [Bard Spellcasting]**. Вы можете творить заклинания оккультной традиции, используя занятие Сотворение заклинания. При сотворении заклинаний как бард ваши слова силы могут быть музыкальными мотивами или остроумными лимериками, ваши жесты могут включать танец и драматическую пантомиму, и вы можете сопровождать сотворение заклинаний игрой на музыкальном инструменте. См. раздел заклинаний, чтобы узнать, какие заклинания может творить Лем.

**Исполнитель-виртуоз [Virtuosic Performer]**. Вы получаете ситуативный бонус +1 при проверках Исполнения с использованием духовых инструментов, включая вашу флейту

**Контроль дыхания [Breath Control]**. Вы научились прекрасно контролировать дыхание, что очень полезно в случае, если воздуха недостаточно или если он опасен. Вы можете задерживать дыхание в 25 раз дольше, чем обычно, перед тем как начнёте задыхаться. Также вы получаете ситуативный бонус +1 к испытаниям против угроз с дескриптором «дыхание», например ядов, и при таком испытании выпавший обычный успех считается для вас критическим.

**Кошачье приземление [Cat Fall]**. При падении вы приземляетесь мягко, словно кошка. Дистанция падения для вас считается на 10 футов меньше. Если вы эксперт в Акробатике, то дистанция падения считается меньше на 25 футов, а если мастер — на 50 футов. Если вы умели в Акробатике на легендарном уровне, то всегда приземляетесь на ноги и не получаете урона от падения, с какой бы высоты ни упали.

**Небольшой размер [Small]**. Лем небольшого размера и может передвигаться через пространство существ огромного размера, но использовать захват и большинство других манёвров только против существ среднего размера и меньше.

**Муза (маэстро) [Muse (Maestro)]**. Ваша муза открывает вам доступ к фокальному заклинанию *продолжительная композиция* и добавляет заклинание *умиротворение* в ваш репертуар барда.

**Остроглазый [Keen Eyes]**. Вы получаете ситуативный бонус +2, когда применяете действие Поиск, чтобы найти спрятанных или необнаруженных существ в пределах 30 футов от вас. Когда вы выбираете целью плохо видимого вами или спрятанного от вас противника, СЛ чистой проверки снижается до 3, если существо плохо видимо, и до 9, если оно спрятанное.

**Отважный полурослик [Gutsy Halfling]**. Ваш род славится умением не терять присутствия духа в критической ситуации. Если вы получаете успех в испытании против эффекта с дескриптором «эмоции», он считается для вас критическим успехом.

**Повышенные заклинания [Heightening Spells]**. Когда вы подготавливаете заклинания в ячейках заклинаний 2 круга и выше, вы можете заполнить эти ячейки более усиленными версиями заклинаний более низкого круга. Это увеличивает круг заклинания, повышая его в соответствии с ячейкой заклинания. Многие заклинания получают дополнительные улучшения при повышении до определенного круга. Фокусы всегда повышаются до половины вашего уровня, округленно в большую сторону (в случае Лема — до 3 круга). Эффекты усиленных заклинаний Лема уже включены в их описание ниже.

□ **Удача полурослика [Halfling Luck]** ✦ (удача). **Частота:** 1 в день. **Условие:** вы проваливаете проверку навыка или испытание. **Эффект:** вы можете перебросить спровоцировавшую проверку или испытание, но должны использовать результат повторного броска, даже если он хуже.

**Фирменные заклинания [Signature Spells]**. Вы можете сотворять повышенные версии заклинаний *фантомная боль*, *рассеивание магии* и *замедление*. Вам не требуется изучать их варианты более

высокого круга, но при применении повышенной версии необходимо потратить ячейку 2-го или 3-го круга.

## ЗАКЛИНАНИЯ

Лем может сотворять заклинания из списка далее. Он сотворяет заклинания 1-го и 2-го кругов (в любой комбинации) по 3 раза в день, заклинания 3-го круга (в любой комбинации) 2 раза в день, а фокусы — неограниченно.

## ФОКУСЫ

**Вымысел [Figment]** ➤ (концентрация, манипуляция, ментальный, бессмертельное, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Длительность:** поддерживаемое. **Эффект:** вы создаёте простую иллюзию с дескриптором «зрение» или «слух». Если это звук, добавьте заклинанию дескриптор «слух», и он не может содержать различные слова или сложную музыку. Если это зрительная иллюзия, добавьте дескриптор «зрение»; она не может быть крупнее, чем 5-футовый куб, и выглядит очевидно грубо и размыто с расстояния 15 футов и ближе. При сотворении или Поддержании этого заклинания вы можете попытаться сделать Отвлекающий манёвр с помощью иллюзии и получить ситуативный бонус +2 к проверке Обмана. При провале проверки против существа оно разоблачает вымысел.

**Мелкие фокусы [Prestidigitation]** ➤ (концентрация, манипуляция, фокус). **Дистанция:** 10 футов. **Цели:** 1 объект (только чтобы поднять, почистить, приготовить). **Длительность:** поддерживаемое. **Эффект:** это простейшее заклинание позволяет производить мелкие магические эффекты, пока вы поддерживаете заклинание. Каждый раз, когда вы используете Поддержание заклинания, вы выбираете один из вариантов:

- **Поднять:** медленно поднять бесхозный объект лёгкого или меньшего веса на 1 фут от земли.
- **Почистить:** изменить цвет, очистить или запачкать объект лёгкого или меньшего веса. Если вы концентрируетесь в течение 10 раундов, то можете применить этот эффект к объекту весом 1. Если объект ещё больше, вам придётся потратить 1 минуту за каждую единицу веса.
- **Приготовить:** нагреть, охладить или наделить вкусом до 1 фунта неживой материи.
- **Создать:** создать из магической субстанции недолговечный объект незначительного веса. Он выглядит искусственным, грубо сделан и чрезвычайно хрупок — его нельзя применить в качестве инструмента, оружия, фокусирующего предмета или для оплаты стоимости заклинания.

Это заклинание не наносит урона и не налагает пагубных состояний. Любые реальные изменения в объектах (кроме описанных выше) сохраняются, лишь пока вы поддерживаете заклинание.

**Свет [Light]** ➤ (концентрация, манипуляция, свет, фокус). **Дистанция:** 120 футов. **Длительность:** до следующей вашей ежедневной подготовки. **Эффект:** вы создаёте сияющую сферу, которая испускает яркий свет выбранного вами цвета в радиусе 20 футов (и тусклый свет ещё на 20 футов). Если вы создаёте сферу в пространстве согласного существа, то можете прикрепить её к этому существу (в таком случае сфера будет парить около существа при его перемещении). Когда вы используете Поддержание этого заклинания, вы можете переместить свет на расстояние до 60 футов; вы можете прикрепить или открепить его от существа в качестве части этого движения.

Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если вы сотворяете это заклинание, когда у вас уже есть четыре активных заклинания свет, одно из них по вашему выбору прекращается.

**Ступор [Daze]** ➤ (концентрация, манипуляция, ментальный, бессмертельное, фокус). **Дистанция:** 60 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** Воля. **Длительность:** 1 раунд. **Эффект:** это заклинание затуманивает разум цели и наполняет ментальной болью, нанося 2d6 ментального урона (обычное испытание Воли). В случае критического провала цель также получает шок 1.

**Телекинетический снаряд [Telekinetic Projectile]** ➤ (атака, концентрация, манипуляция, фокус). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** КБ. **Эффект:** вы можете швырнуть в цель незакреплённый бесхозный объект весом 1 или менее, находящийся в пределах дистанции. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели. При попадании вы наносите ей 4d6 дробящего, колющего или режущего урона (зависит от объекта). Дескрипторы и магические свойства брошенного объекта не влияют ни на проверку атаки, ни на урон.

**Критический успех:** вы наносите двойной урон.

**Успех:** вы наносите полный урон.

## 1-й Круг

**Приворот [Charm]** ➤ (концентрация, манипуляция, ментальный, незаметное, устранение, эмоции). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** Воля. **Длительность:** 1 час. **Эффект:** для цели ваши речи льются будто сладкий мёд, а ваш образ будто подёрнут дымкой грёз. Цель проходит испытание Воли, получая ситуативный бонус +4, если вы или ваши союзники недавно угрожали ей или совершали по отношению к ней враждебные действия.

Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если вы совершаете враждебные действия против цели, заклинание прекращается. Когда заклинание прекращается, цель не поймёт, что была приворожена, если только её дружба с вами или действия, которые вы убедили её совершить, не идут вразрез с её ожиданиями, поэтому впоследствии вы вполне можете совершенно обычными методами убедить цель дружить с вами и дальше.

**Критический успех:** цель избегает эффекта и понимает, что вы пытались её приворожить.

**Успех:** цель избегает эффекта, но думает, что ваше заклинание было не приворотом, а чем-то безобидным, если, конечно, не опознает заклинание.

**Провал:** цель становится дружелюбной по отношению к вам. Если она была дружелюбна, то становится готова вам помочь. Она не может совершать враждебных действий по отношению к вам.

**Критический провал:** цель становится готова вам помочь и не может совершать враждебных действий по отношению к вам.

**Ужас [Fear]** ➤ (концентрация, манипуляция, ментальный, ужас, эмоции). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** Воля. **Длительность:** варьируется. **Эффект:** вы вселяете в цель истинный ужас. Цель проходит испытание Воли.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** цель получает испуг 1.

**Провал:** цель получает испуг 2.

**Критический провал:** цель получает испуг 3 и в панике в течение 1 раунда.

**Умиротворение [Soothe]** ➤ (исцеление, концентрация, манипуляция, ментальный, эмоции). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 согласное существо. **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** вы успокаиваете разум существа, исцеляя его раны и защищая от ментальных воздействий. При Сотворении заклинания цель восстанавливает 1d10 + 4 ПЗ, а затем получает бонус состояния +2 к испытаниям против ментальных эффектов в течение длительности.

**Фантомная боль [Phantom Pain]** ➤ (иллюзия, концентрация, манипуляция, ментальный, бессмертельное). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** Воля. **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** Цель скручивает фантомная боль, наносящая 2d4 ментального урона и 1d4 продолжительного ментального урона. Цель проходит испытание Воли.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** цель получает полный начальный урон, но избегает продолжительного, и заклинание немедленно прекращается.

**Провал:** цель получает полный начальный и продолжительный урон, а также тошноту 1. Если цель избавится от тошноты, продолжительный урон и заклинание прекращаются.

**Критический провал:** аналогичен провалу, но цель получает тошноту 2.

**Повышенное (+1)** урон увеличивается на 2d4, продолжительный урон увеличивается на 1d4.

## 2-й Круг

**Безудержный смех [Laughing Fit]** ➤ (концентрация, манипуляция, ментальный, эмоции). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 живое существо. **Защита:** Воля. **Длительность:** поддерживаемое. **Эффект:** Цель начинает безудержно хохотать и проходит испытание Воли.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** цель хохочет и не может совершать ответные действия.

**Провал:** цель получает замедление 1 и не может совершать ответные действия.

**Критический провал:** цель расплывается и в течение 1 раунда не может совершать действия или ответные действия, после чего получает эффекты провала.

**Озаряющий свет [Revealing Light]** ➤ (концентрация, манипуляция, свет). **Дистанция:** 120 футов. **Область:** 10-футовый взрыв. **Защита:** Реакция. **Длительность:** варьируется. **Эффект:** Область озаряет магический свет. Вы выбираете, каким будет свет, будь то бесцветное холодное пламя или переливающиеся огоньки. Существа, на которых подействовал свет, получают состояние растерянности. Если существо было невидимым, оно становится плохо видимым вместо невидимого. Если существо было плохо видимым по иной причине, оно перестаёт быть плохо видимым.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** свет действует на существо 2 раунда.

**Провал:** свет действует на существо 1 минуту.

**Критический провал:** свет действует на существо 10 минут.

**Рассеивание магии [Dispel Magic]** ➤ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 120 футов. **Цели:** 1 эффект заклинания или бесхозный магический предмет. **Эффект:** Вы рассеиваете питающую заклинание или эффект магию. Совершите проверку нейтрализации против цели. При успехе проверки нейтрализации против магического предмета он на 10 минут становится немагическим предметом соответствующего типа, но немагические его свойства при этом не меняются. Если цель — артефакт или нечто подобное, проверка автоматически оканчивается провалом.

## 3-й Круг

**Ускорение [Haste]** ➤ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Длительность:** 1 минута. **Эффект:** Магия ускоряет движения цели. Цель получает состояние ускорения и может в каждом раунде тратить дополнительное действие только на Удар или Перемещение.

**Замедление [Slow]** ➤ (концентрация, манипуляция). **Дистанция:** 30 футов. **Цели:** 1 существо. **Защита:** Стойкость. **Длительность:** варьируется. **Эффект:** Вы искажаете течение времени вокруг цели, замедляя её.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** цель получает замедление 1 на 1 раунд.

**Провал:** цель получает замедление 1 на 1 минуту.

**Критический провал:** цель получает замедление 2 на 1 минуту.

## ФОКАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Лем может сотворять ряд заклинаний-композиций (вид фокальных заклинаний), включая 2 фокальных фокуса.

**Заклинания-композиции [Composition Spells].** У вас есть фокальные пункты [ФП], с помощью которых вы можете сотворять заклинания-композиции *контрисполнение* и *продолжительная композиция*. Каждое из этих заклинаний тратит 1 ФП. У Лема есть 2 ФП. Вы восстанавливаете все ФП во время ежедневной подготовки, а также можете восстановить 1 ФП, если потратите 10 минут на занятие Фокусировка для выступления, создания новой песни или иного взаимодействия с вашей музой. Вы также можете сотворять фокус *песнь отваги*; это не тратит ваши ФП.

**Контрисполнение [Counter Performance]** ➤ (необычный, бард, композиция, концентрация, ментальный, удача, фокальное).

**Условие:** вы или союзник в пределах 60 футов от вас проходите испытание против эффекта с дескрипторами «зрение» или «слух».

**Область:** 60-футовая эманация. **Эффект:** ваше выступление защищает вас и ваших союзников. Совершите проверку Исполнения известного вам типа: Исполнения с дескриптором «слух», если эффект обладает дескриптором «слух», или Исполнения с дескриптором «зрение», если эффект обладает дескриптором «зрение» (действие получает соответствующие типу исполнения дескрипторы). Вы и союзники в области в качестве результата испытания можете использовать либо собственный результат, либо результат вашей проверки Исполнения, в зависимости от того, что выше.

**Песнь защиты [Rallying Anthem]** ➤ (необычный, бард, композиция, концентрация, ментальный, фокус, эмоции). **Область:** 60-футовая эманация. **Длительность:** 1 раунд. **Эффект:** Вы вдохновляете себя и союзников, чтобы лучше обороняться. Вы и все союзники в области получаете бонус состояния +1 к КБ и испытаниям, а также устойчивость к физическому урону, равную половине круга заклинания.

**Песнь мастерства [Uplifting Overture]** ➤ (необычный, бард, композиция, концентрация, ментальный, фокус, эмоции). **Дистанция:** 60 футов. **Цели:** 1 союзник. **Длительность:** 1 раунд. **Эффект:** Ваше ободрение помогает союзнику преуспеть в начинаниях. Это заклинание считается достаточной подготовкой для Помощи товарищу с совершением выбранной вами проверки навыка. Когда вы впоследствии совершаете ответное действие для Помощи товарищу, вы можете использовать проверку Исполнения вместо проверки требуемого навыка, и если вы получаете провал, он считается для вас успехом. Если вы умели в Исполнении на легендарном уровне, вы автоматически получаете критический успех. Ведущий может постановить, что вы не можете использовать эту способность, если она мешает вашему союзнику в совершении проверки (например, если он старается избежать разоблачения маскировки или пытается Красться).

**Песнь отваги [Courageous Anthem]** ➤ (необычный, бард, композиция, концентрация, ментальный, фокус, эмоции). **Область:** 60-футовая эманация. **Длительность:** 1 раунд. **Эффект:** вы вдохновляете себя и союзников ободряющими мелодиями. Вы и все союзники в области получаете бонус состояния +1 к проверкам атаки, броскам урона и испытаниям против эффектов ужаса.

**Продолжительная композиция [Lingering Composition]** ✧ (необычный, бард, концентрация, метамагия, фокальное). **Эффект:** Вы добавляете в композицию пару эффектных тактов, чтобы

продлить её преимущества. Если вашим следующим действием будет сотворение фокуса-композиции с длительностью 1 раунд, совершите проверку Исполнения. СЛ проверки, как правило, будет стандартной СЛ для уровня самой высокоуровневой цели, но ведущий может в зависимости от обстоятельств изменить значение СЛ. Эффект зависит от результата проверки:

**Критический успех:** длительность увеличивается до 4 раундов.

**Успех:** длительность увеличивается до 3 раундов.

**Провал:** длительность остаётся равна 1 раунду, но вы не тратите ФП на сотворение этого заклинания.