

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

14

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: лёгкие и средние доспехи и щиты (друиды не носят доспехи и щиты из металла).

Оружие: боевые посохи, булавы, дротики, дубинки, кинжалы, копья, метательные копья, пращи, серпы, скимитары.

Инструменты: набор травника.

Языки: общий, драконий, подземный.

Сопротивление урону. Благодаря вашему наследию драконов вы получаете сопротивление к урону кислотой.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ		Праща, боевой посох, кожаный доспех, фокусировка друидов (кусок медной руды), набор
СМ		путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Контейнер для свитков, битком набитый вашими изысканиями, тёплое одеяло, обычная одежда, набор травника, 5 зм
ЭМ		
ПМ		

СНАРЯЖЕНИЕ

Удачных приключений! Long Story Short (<https://longstoryshort.app/>)

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

Вы резко сели, прокручивая в голове только что увиденный сон и пытаясь ничего не забыть. К мягкому гулу пещеры примешивались более резкие неестественные звуки, и вы поняли, что подземный город уже начинает пробуждаться. Вы прожили здесь всю жизнь и могли безошибочно определить, что происходит с поселением, будто оно было одним большим существом, умеющим делиться с вами своими чувствами и мыслями.

На небольшом столике около кровати вы заметили свою пращу и вспомнили, что на сегодня у вас запланирована очередная тренировка. Это оружие никак не давалось вам, и вы тяжело вздохнули, представив недовольное лицо наставника.

Через полчаса вы уже брели по главной артерии — самому широкому тоннелю, пронизывающему город, — в сторону госпитальной пещеры. Перед тренировкой вы решили навестить мать, чтобы рассказать ей о странном сне, и нашли её хлопочущей над одним из надземных стражей, покусанным гигантской пчелой. Закончив накладывать примочку к его опухшему предплечью, мать внимательно выслушала вас, и отчего-то встревожилась, а затем велела следовать за ней.

Вы покинули госпиталь и принялись спускаться всё ниже и ниже по витиеватым проходам с невысокими потолками. Сперва вы не без иронии подумали, что такими темпами дойдете до самого мегалита, но в какой-то момент осознали — именно туда вы и направляетесь.

Удивительно, но все стражники пропустили вас обеих, не задавая ни единого вопроса, лишь кивая вашей матери. У одной из величественных дверей она оставила вас одну, а затем вернулась через четверть часа, сказав лишь: «Сейчас ты встретишься со старейшинами, не забывая про манеры».

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Отыскать спящего дракона. Немногие члены племени вне круга старейшин удостоивались чести спуститься на нижний уровень подземного города и собственными глазами узреть мегалит — три величественных камня, испещрённых тремя видами самоцветов: аметистом, изумрудом и сапфиром, — отмечающие вершины равностороннего треугольника. Вы встали в самый его центр — как вам и было велено — лицом к Мудрейшей Хетресс. Редкие не поддёрнутые зеленоватой патиной чешуйки на её медном лице устало бликовали в свете неярких факелов. Она смотрела будто бы сквозь вас, но вы всё равно чувствовали на себе тяжесть её взгляда.

«Тебе не о чем волноваться, дитя. Скажи нам то же, что ты поведала своей матери», — повелительно и одновременно мягко произнесла она. Тогда вы описали старейшинам свой сон, стараясь не упустить ни одной детали: древний грот, служащий входом в систему пещер, которые тянутся к самым корням величественной горной цепи, гигантское подземное озеро под переливающимся сводом, усыпанным фиолетовыми полудрагоценными камнями, каменистый остров посреди холодной прозрачной воды и, наконец, огромное существо, покоящееся на этих камнях. У вас не было сомнений, что вы видели дракона, но его чешуя была инкрустирована беспорядочной кристаллической сеткой и бросала вызов вашим знаниям о могучих созданиях, некогда давших начало вашему народу.

Мудрейшая молча выслушала вас, а затем, словно не удивившись сказанному, спокойно велела готовиться к скорому отбытию. Она уверенно назвала горную цепь, описанную вами, а затем подошла ближе и вложила в вашу руку небольшую сферу. «Когда ты отыщешь его, этот предмет поможет ему освободиться от многовекового сна», — сказав это, она указала на выход, и вам больше не оставалось ничего, кроме как подчиниться.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Друидический язык. Вы знаете Друидический язык — тайный язык друидов. Вы можете на нём говорить и оставлять тайные послания. Вы и все, кто знают этот язык, автоматически замечаете эти послания. Другие замечают присутствие послания при успешной проверке Мудрости (Восприятие) с УС 15, но без помощи магии не могут расшифровать его.

Откровение. Тихое уединение в долгом отшельничестве дало вам доступ к великому откровению. Точная природа этого откровения зависит от характера вашего уединения. Это может быть истина о вселенной, божествах, влиятельных созданиях на внешних планах, или силах природы. Это может быть место, которое никто и никогда не видел. Вы могли обнаружить что-то, что давно было забыто, или найти реликвию прошлого, способную переписать историю. Это может быть информация, которая может причинить вред тем, кто изгнал вас, и тем самым ставшая причиной возвращения в общество. Придумайте вместе с Мастером детали вашего откровения и его влияние на кампанию.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

Небольшая гладкая сфера

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

Друидка

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Мудрость

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

12

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+4

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0

ЗАГОВОРЫ

Сотворение пламени [Produce flame]

Указание [Guidance]

3

6

УРОВЕНЬ

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1

2

0 0



Дрожь земли [Earth tremor]

Лечащее слово [Healing word]

Поглощение стихий [Absorb elements]

4

7

2

5

8

9