

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Друид 2

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Отшельница

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Фирболг

РАСА

ХД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

300

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+2

14

ЛОВКОСТЬ

+0

10

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

12

МУДРОСТЬ

+3

17

ХАРИЗМА

-1

8

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- +2 Сила
- +0 Ловкость
- +2 Телосложение
- +3 Интеллект
- +5 Мудрость
- -1 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +0 Акробатика (Лов)
- +1 Анализ (Инт)
- +2 Атлетика (Сил)
- +3 Восприятие (Муд)
- +3 Выживание (Муд)
- -1 Выступление (Хар)
- -1 Запугивание (Хар)
- +1 История (Инт)
- +0 Ловкость рук (Лов)
- +1 Магия (Инт)
- +5 Медицина (Муд)
- -1 Обман (Хар)
- +3 Природа (Инт)
- +3 Проницательность (Муд)
- +3 Религия (Инт)
- +0 Скрытность (Лов)
- -1 Убеждение (Хар)
- +5 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

11

КЗ

+0

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 17

17

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Итого

2к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Сосновая иглолка *	+4	1к6 (1к8) + 2 колющ
Серп	+4	1к4 + 2 режущий

* Копьё. При совершении рукопашной атаки двумя руками наносит 1к8 + 2 урона. Можно метнуть на 20 футов или на 60, но с помехой к атаке.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Я часто теряюсь в собственных мыслях и размышлениях, забывая о своем окружении.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Свободное мышление. Пылливость — основа прогресса.

ИДЕАЛЫ

Я все ещё ищу просветление, к которому стремилась в своем уединении, и оно все еще ускользает от меня.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Моя потребность побеждать в спорах затмевает дружбу и гармонию.

СЛАБОСТИ

Речь Зверя и Листа. Вы можете общаться (хотя и не понимать) со зверьями растениями и имеете преимущество при проверках Харизмы с целью влияния на них.

Магия фирболгов. Вы можете использовать заклинания Обнаружение магии [Detect magic] и Маскировка [Disguise self] (выдать себя за существо на 3 фута меньше ростом) один раз между короткими отдыхами. Базовая характеристика — Мудрость.

Скрытый шаг. Один раз между короткими отдыхами бонусным действием вы можете стать невидимым до начала вашего следующего хода. Если вы атакуете, наносите урон или вызываете спасбросок, действие умения заканчивается.

Ритуальное колдовство. Вы можете сотворить заклинание друида как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Звёздная карта. Занимаясь изучением небес над головой, вы создали звёздную карту. Эта карта является крошечным объектом, служащим в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний друида. Держа эту карту, вы получаете следующие преимущества:

- Вы узнаете заговор Указание [guidance].
- Вы подготавливаете заклинание Направленный снаряд [guiding bolt]. Для вас оно считается заклинанием друида. Оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.
- Вы можете накладывать направленный снаряд [guiding bolt] без использования ячеек заклинаний. Вы можете делать это количество раз, равное вашему бонусу владения, и восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Дикий облик. Вы можете действием принять при помощи магии облик любого зверя, которого вы видели. Вы можете использовать это умение два раза, восстанавливая его после короткого или продолжительного отдыха.

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

13

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: легкие, средние, щиты.

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

Инструменты: набор травника, инструменты навигатора.

Языки: общий, друидический, великаний, небесный, эльфийский.

Мощное телосложение. Ваш размер считается "большим" с точки зрения определения грузоподъёмности и веса, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ	Кожаный доспех (уже учтено), набор путешественника: рюкзак, спальник, столовый набор, трутница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50 футов пеньковой верёвки.
СМ	
ЗМ	
ЭМ	Контейнер для свитков, битком набитый вашими изысканиями, меховой плащ, обычная одежда, набор травника, 5 эм.
ПМ	

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

40	7.5 футов	270 фунтов
ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
Серые	Светлая	Рыжие
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ

Вы родились с очень светлой, розовой кожей, необычной для своего народа. Разумеется, вас приняли, но не более того. Вам всегда было уютнее за пределами поселения, поэтому вы часто пропадали на несколько дней, проводя время в скитаниях по окрестным землям.

Однажды вы забрели на холмы, где открыли для себя звезды, и начали их изучать. Вы решили остаться там, чтобы полностью посвятить себя созерцанию небесной тверди. Шло время, и вы узнавали всё больше удивительных вещей. Самым необычным казалось, что при движении на юг, звёзды тоже начинали двигаться, являя вам всё новые созвездия. Горизонт манил вас, но вы понимали, что с каждым шагом будете отдаляться от своего клана, а потому решили вернуться в родное поселение, чтобы просить разрешения у старейшин покинуть эти земли.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Найти свою деревню. Обратный путь всегда быстрее. Ноги сами несли вас через знакомые луга, а ясными ночами звёзды подсказывали, что вы двигаетесь в правильном направлении. Но когда родное поселение уже должно было замаячить на горизонте, вы почувствовали неладное. Небольшой одинокий холм, на котором некогда располагался сосновый частокол, теперь опустел. Не тянулись больше к небу струйки дыма из очагов, не сновали туда-сюда ваши соклановцы. Деревня исчезла. Всё выглядело так, будто здесь никто никогда не жил, а местные растения и животные не могли поведать ничего полезного.

Звёзды уже не раз открывали вам свои тайны. Возможно, они смогут разрешить и эту загадку. Теперь вы можете рассчитывать только на себя и силы природы, если они будут к вам благосклонны. Наступило время отправляться на юг в поисках ответов.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Круг друидов. Вы принадлежите к кругу друидов. Вы всегда можете рассчитывать на помощь собратьев, если ваша просьба не навредит землям, которые находятся под защитой другого друида.

СОЮЗНИКИ 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) со Сл 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.

Звёздный облик. Бонусным действием вы можете использовать умение «Дикий облик», чтобы принять звёздную форму, а не облик зверя. Находясь в звёздной форме, вы сохраняете все свои игровые показатели, однако ваше тело становится светящимся: ваши суставы мерцают как звёзды, а светящиеся линии соединяют их подобно изображениям на звёздных картах. Эта форма излучает яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Эта форма активна в течение 10 минут. Она заканчивается раньше, если вы становитесь недееспособны, умираете или повторно её используете. Звездные облики:

Лучник: После активации вы можете бонусным действием совершать дальнбойную атаку заклинанием (60 футов), нанося урон излучением 1к8 + ваш модификатор Мудрости.

Чаша: Когда вы используете заклинание, восстанавливающее хиты, вы или существо в пределах 30 футов можете восстановить 1к8 + ваш модификатор Мудрости хитов.

Дракон: Когда вы совершаете проверку Интеллекта или Мудрости, или совершаете спасбросок Телосложения для сохранения концентрации, вы можете при выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10»

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И УМЕНИЯ

В детстве я дружила с волком. Когда он умер, я сделала плащ из его шкуры. Копье, которое я назвала "Сосновая иголка". С его помощью я произношу заклинания.

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

