

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Друид КЛАСС	Чужеземец ПРЕДЫСТОРИЯ	ИМЯ ИГРОКА
Полуорк РАСА	Законно-злой МИРОВОЗЗРЕНИЕ	ОПЫТ
		1 УРОВЕНЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

+2 БОНУС ВЛАДЕНИЯ

○ +2 Сила

○ +0 Ловкость

○ +3 Телосложение

● +2 Интеллект

● +4 Мудрость

○ -1 Харизма

**СПАСБРОСКИ**

○ +0 Акробатика (Лов)

○ +0 Анализ (Инт)

● +4 Атлетика (Сил)

● +4 Восприятие (Муд)

● +4 Выживание (Муд)

○ -1 Выступление (Хар)

● +1 Запугивание (Хар)

○ +0 История (Инт)

○ +0 Ловкость рук (Лов)

○ +0 Магия (Инт)

● +4 Медицина (Муд)

○ -1 Обман (Хар)

● +2 Природа (Инт)

○ +2 Проницательность (Муд)

○ +0 Религия (Инт)

○ +0 Скрытность (Лов)

○ -1 Убеждение (Хар)

○ +2 Уход за животными (Муд)

**НАВЫКИ**

СИЛА  
**+2**  
14

ЛОВКОСТЬ  
**+0**  
11

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ  
**+3**  
16

ИНТЕЛЛЕКТ  
**+0**  
10

МУДРОСТЬ  
**+2**  
15

ХАРИЗМА  
**-1**  
8

12  
КЗ

+0  
ИНИЦИАТИВА

30 футов  
СКОРОСТЬ

Максимум хитов 11  
**11**  
ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 1  
**1к8**  
КОСТЬ ХИТОВ

Успехи ○○○○○○  
Провалы ○○○○○○  
СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Боевой посох*	4	1к8 + 2 дробящ.
* При совершении рукопашной атаки двумя руками посох наносит 1к8 урона. При использовании заговора Терновая дубинка бонус атаки вашего посоха становится +5, а урон — 1к8 + 3 (даже при атаках одной рукой).		
<b>АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ</b>		

14 ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

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

**Оружие:** боевые посохи, булавы, дротики, дубинки, кинжалы, копья, метательные копья, пращи, серпы, скимитары, боевой и ручной топор, лёгкий и боевой молот.

**Инструменты:** набор травника, флейта

**Языки:** Общий, Дарактан (орочий) друидический.

**Угрожающий вид.** Вы получаете владение навыком **Запугивание**.

**ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ**

ММ СМ ЗМ ЭМ ПМ

10

Дубовый щит (+2 к КД, уже учтено), кожаный доспех, фокусировка друидов, Посох, капкан, трофей с убитого животного, комплект дорожной одежды, поясной кошель для монет

**набор путешественника:** рюкзак, спальник, столовый набор, трутьница, 10 факелов, рационы на 10 дней, бурдюк и 50-футовая пеньковая верёвка. Контейнер для свитков, битком набитый вашими изысканиями, тёплое одеяло, обычная одежда, кошель для монет, набор травника,

**Набор травника:** ножницы, ступка и пестик, мешочки и флаконы, используемые при создании снадобий и зелий.

**СНАРЯЖЕНИЕ**

Я гораздо комфортнее чувствую себя среди зверей, чем среди людей.

**ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА**

Мсть! До бойни меня радовала польза, которую я несу племени, теперь меня обрадует лишь мсть.

**ИДЕАЛЫ**

Я вымещу свой чудовищный гнев на злодеях, уничтоживших мои земли.

**ПРИВЯЗАННОСТИ**

Я с трудом доверяю представителям других рас, племён и сообществ.

**СЛАБОСТИ**

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

**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 (Внимательность) со Сл 15, но без помощи магии не могут расшифровать его.

**Непоколебимая стойкость.** Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, ваши хиты вместо этого опускаются до 1. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите продолжительный отдых.

**Свирепые атаки.** Если вы совершили критическое попадание рукопашной атакой оружием, вы можете добавить к итоговому урону еще одну кость урона этого оружия.

**Тёмное зрение.** Вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

**УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ**

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Будучи друидом, вы были среди немногих в орочьем племени, кто мог далеко выходить за пределы поселения: для изучения природы и свойств целебных трав и ягод. В одну из таких вылазок вы и обнаружили, что в сторону равнины, где живёт племя, направляется полк под знаменами с чёрной луной. Не сложно было догадаться, что они пришли расправиться с племенем. Их было слишком много, а действовать нужно было быстро. Подняв руки, вы вышли из зарослей и добились встречи с командующим отрядом жрецом в чёрных одеждах. Он поведал, что отряду поручили навести порядок и разобраться с варварами, которые напали не на тот караван. В доказательство выполнения этого поручения им следовало привезти целый обоз орочьих трофеев. Вы обещали убедить племя покинуть эти земли и сдать всё оружие, как-никак к друиду вождь прислушается. Дабы хитрый полководец мог хвастать перед своими королями об очередной «победе», на следующий день вы с вождём доставили обоз оружия командиру-жрецу, в ответ на его обещание обойти племя стороной.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

#### Уничтожить церковь Чёрной луны.

Однако, как только повозка была передана, вождя зарезали, а вас схватили, избили и привязали к дереву на холме, заставив смотреть, как вырезают и сжигают племя. Отряды в чёрном, вопя что-то о божественном промысле, устроили настоящую бойню. Когда этот ужас закончился, «божий посланник» выпустил арбалетный болт вам в голову, и наступила темнота. Но очнулись вы уже развязанным, на опушке знакомого леса. Судя по всему, болт прошёл по касательной, раскрошив часть черепа, но не убив вас. Остатки племени вернулись на место бойни, чтобы забрать выживших, а вы не могли даже взглянуть им в глаза. Немного оклемавшись, вы отправились по следу обманувшего вас полка. Из-за своей наивности и глупости вы теперь не считаете себя достойным жизни, но сперва нужно забрать её у каждого, кто решил ходить под чёрной луной.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

**Круг друидов.** Вы принадлежите к кругу друидов, хотя за всё время повстречали лишь одного его представителя. Вы всегда можете рассчитывать на помощь собратьев, если ваша просьба не навредит землям, которые находятся под защитой другого друида.

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

#### УМЕНИЕ: СТРАННИК

Вы отлично запоминаете карты и местность, и всегда можете вспомнить общие характеристики местности, поселения, и прочие особенности в окрестностях. Кроме того, вы каждый день можете находить еду и пресную воду для себя и пяти других товарищей, при условии, что вокруг вас можно найти ягоды, дичь, воду и так далее.

**НАБОР ТРАВНИКА [XGE]** Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым при опознании и использовании трав. Кроме того, владение этим набором требуется для создания противоядия и зелья лечения.

**Магия.** Ваши осведомлённость в природе и использовании растений может дать дополнительные знания к магическим исследованиям, когда дело касается растений и попыток опознать зелье.

**Расследование.** Когда вы обследуете заросшую растениями зону, владение этим набором помогает вам находить детали и зацепки, которые другие бы проглядели.

**Медицина.** Ваше мастерство травника улучшает ваши способности лечить болезни и раны, расширяя доступные методы благодаря использованию лекарственных растений.

**Природа и Выживание.** Когда вы путешествуете в дикой местности, ваши навыки травничества облегчают опознание растений и поиск источников еды, которые другие могут не заметить.

**Опознание растений.** Вы можете быстро распознать большинство растений по запаху и внешнему виду.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

СОКРОВИЩА



# Друид

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Мудрость

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА  
ЗАКЛИНАНИЙ

12

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+4

БОНУС АТАКИ

0

## ЗАГОВОРЫ

- Искусство друидов [Druidcraft]
- Сопrotивление [Resistance]

3

6

ВСЕГО ЯЧЕЕК

ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

1

2

○○

- Волна грома [Thunderwave]
- Лечащее слово [Healing Word]
- Опутывание [Entangle]
- Разговор с животными [Speak with Animals]

4

7




2

5

8

9

## 0 Искусство друидов

 Действие  30 Футов  мгновенная

Шепча духам природы, вы создаёте один из этих эффектов в пределах дистанции:

## Искусство друидов

- ▶ Вы вызываете маленький безвредный сенсорный эффект, предсказывающий, какой будет на этом месте погода в ближайшие 24 часа. Эффект может проявиться в виде золотого шара, если небеса будут ясные, облачка — если ожидается дождь, снежинок — если будет снег, и так далее. Эффект длится 1 раунд.
- ▶ Вы мгновенно заставляете цветок расцвести, семя раскрыться или почку — превратиться в листья.
- ▶ Вы вызываете мгновенный безвредный сенсорный эффект вроде падающих листьев, дуновения ветра, звука небольшого животного или слабого запаха скунса. Эффект должен поместиться в 5-футовый куб.
- ▶ Вы мгновенно зажигаете или гасите свечу, факел или небольшой костерок.

## 0 Сопротивление

  Действие  касание  1 Минута

Прикоснитесь к согласному существу. Пока длится заклинание, цель может один раз бросить d4 и добавить результат броска к любому испытанию. Кость можно бросить либо до, либо после испытания. Затем заклинание прекращает действовать.

 В С

Преобразование | Druidcraft

1/2 SRD

Преобразование | Druidcraft




2/2 SRD

 В С М (миниатюрный плащик)

Ограждение | Resistance

SRD

## 1 Волна грома

 Действие  —  мгновенная

От вас исходит волна громовой силы. Каждое существо в пределах 15-футового куба, исходящего от вас, должно пройти испытание Выносливости. При провале существо получает 2d8 урона громом и его отталкивает прочь от вас на 10 футов. При успехе существо получает половину урона и его не отталкивает. Кроме того, незакрепленные объекты, полностью находящиеся в области действия, автоматически отталкиваются на 10 футов прочь от вас, заклинание издает грохот грома, который слышно в пределах 300 футов



**На высоких кругах.** Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 2-го круга или выше, урон увеличивается на 1d8 за каждый круг ячейки выше 1-го.


 В С

Воплощение | Thunderwave

SRD

## 1 Лечащее слово

 Бонусное действие  60 Футов

 мгновенная

Выбранное вами существо, которое вы видите в пределах дистанции, восстанавливает ПЗ в количестве 1d4 + модификатор вашей заклинательной характеристики. Заклинание не действует на нежить и конструкции.





**На высоких кругах.** Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 2-го круга или выше, исцеление увеличивается на 1d4 за каждый круг ячейки выше 1-го.

 В

Воплощение | Healing Word

SRD

## 1 Опутывание

  Действие  90 Футов  1 Минута

Цепкие лозы и лианы выползают из земли в 20-футовом квадрате, начинающемся с точки в пределах дистанции. Пока длится заклинание, эти растения превращают область действия в пересечённую местность.

Каждое существо в области в момент сотворения должно пройти испытание Силы. При провале оно обездвижено лозами, пока длится заклинание. Существо, обездвиженное лозами, может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы. СЛ равна СЛ испытаний против ваших заклинаний. При успехе существо освобождается.





Когда заклинание прекращает действовать, созданные растения увядают.

 В С

Вызов | Entangle

SRD

## 1 Разговор с животными

  Действие  на себя  10 Минут

Вы получаете способность понимать и устно общаться с животными, пока длится заклинание. Общение с животными сильно ограничено их интеллектом и скудными знаниями, но, как минимум, животные могут дать вам сведения об округе и местных чудовищах, в том числе то, что они могут наблюдать сейчас или наблюдали за последний день. С разрешения мастера вы можете убедить животное сослужить вам небольшую службу.

 В С

Прорицание | Speak with Animals

SRD

