

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Друид

КЛАСС

Отшельник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Человек

РАСА

Нейтрально-Добрый

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

1

ОПЫТ

УРОВЕНЬ

**СИЛА**  
+0  
10

**ЛОВКОСТЬ**  
+1  
12

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**  
+3  
16

**ИНТЕЛЛЕКТ**  
+1  
12

**МУДРОСТЬ**  
+3  
16

**ХАРИЗМА**  
+0  
11

**ВДОХНОВЕНИЕ**  
[ ]

**БОНУС ВЛАДЕНИЯ**  
+2

**СПАСБРОСКИ**

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

**СПАСБРОСКИ**

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

**НАВЫКИ**

14 КЗ

+1 ИНИЦИАТИВА

30 футов СКОРОСТЬ

Максимум хитов 11

**ТЕКУЩИЕ ХИТЫ**

**ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ**

Всего 1

1к8 КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

**СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ**

После произошедшего в лесу мне кажется, что за мной наблюдают. Особенно сильно это ощущается в минуты печали.

**ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА**

**Сам живи и другим не мешай.**  
Вмешиваясь в дела других, причиняешь одни лишь проблемы

**ИДЕАЛЫ**

Я уединился, чтобы спрятаться от тех, кто мог охотиться за мной. Когда-нибудь я сам брошу им вызов.

**ПРИВЯЗАННОСТИ**

Мне нравится хранить тайны, и я ими ни с кем не делюсь.

**СЛАБОСТИ**

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Боевой посох*	2	1к8 - 1 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).

**АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ**

**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.

**УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ**

13 **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

**Языки:** общий, первичный, друидический.

**ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ**

ММ СМ ЗМ ЭМ ПМ

5

Дубовый щит (+2 к КД, уже учтено), кожаный доспех, фокусировка друидов,

**набор 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, кошель для монет, набор травника,

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

**СНАРЯЖЕНИЕ**

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Согласно легендам, первые друиды учились своей магии у деревьев Священной Рощи. Вам же, тысячи лет спустя, повезло обучаться искусству друидов в том самом лесу, где семена местных деревьев до сих пор чудотворны. Вам всегда казалось нечестным, что подобные друидские таинства закрыты от остального мира.

Друиды так пекутся о сохранении баланса природы, но в тоже время, не подпускают к своим знаниям никого вне круга! Это просто не логично! Люди же, наоборот, меньше бы воевали и вредили природе, знай они как хрупок баланс. Знания и искусство друидов надо не прятать, а нести по городам и сёлам! Но такие рассуждения лишь раздражали старейшин, которые были непоколебимы в вопросах сохранения таинства.

В тайне Роща оставалась и для двух соседних провинций, которые удумали развязать между собой войну. Со временем леса наполнились отрядами и армиями обеих сторон. Война это всегда ужасно, но особенно, когда пожары и горы трупов оскверняют столь святое место! Старейшины приказали не вмешиваться и просто защищать Рощу, но вы гневно оспаривали такое решение, будучи уверенным в том, что воителям надо лишь показать чудеса этих мест, и они вмиг сложат оружие.

#### ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

**Икупить вину.** Ослушавшись наставлений, вы взяли горсть семян и отправились к военачальникам одной из сторон. Генерал, вопреки опасениям, оказался очень радушным и любознательным человеком. Вы горячо рассказывали, а генерал записывал ваш рассказ о местах силы, святых источниках и прочих сакральных секретах. Вы проболтали всю ночь, однако уже на рассвете генерал приказал заковать вас и бросить в клетку.

На ваших глазах он отдавал приказы расположить отряды именно у мест из вашего рассказа. Его воины, с помощью семян, увеличивали свои силы, превращая себя то в великанов то в диких зверей. Они одержали сокрушительную победу всего за один день, наверняка утопив Рощу и её обитателей в крови.

Используя шум и всеобщее опьянение от празднования победы, вы бежали и только тогда поняли, зачем друиды хранят свои тайны.

#### 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

**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 СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

**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.

#### СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

---

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

Lined writing area for character notes.

**ЗАМЕТКИ**

Друид

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА  
ЗАКЛИНАНИЙ

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

БОНУС АТАКИ

0 **ЗАГОВОРЫ**

- Первобытная дикость [Primal savagery]
- Нашествие [Infestation]
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

3

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

6

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

УРОВЕНЬ  ВСЕГО ЯЧЕЕК  1 2   ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК

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

4

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

7

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

2

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

5

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

8

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

9

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-