

Друид

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Отшельник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Драконорожд. (Медн.) ЗД

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОПЫТ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА

+3

16

ЛОВКОСТЬ

+0

11

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

-1

8

МУДРОСТЬ

+2

15

ХАРИЗМА

+0

10

+2

БОНУС ВЛАДЕНИЯ

- +3 Сила
- +0 Ловкость
- +2 Телосложение
- +1 Интеллект
- +4 Мудрость
- +0 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +0 Акробатика (Лов)
- 1 Анализ (Инт)
- +3 Атлетика (Сил)
- +4 Восприятие (Муд)
- +2 Выживание (Муд)
- +0 Выступление (Хар)
- +0 Запугивание (Хар)
- 1 История (Инт)
- +0 Ловкость рук (Лов)
- 1 Магия (Инт)
- +4 Медицина (Муд)
- +0 Обман (Хар)
- +1 Природа (Инт)
- +2 Проницательность (Муд)
- +1 Религия (Инт)
- +0 Скрытность (Лов)
- +0 Убеждение (Хар)
- +2 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

11

КЗ

+0

ИНИЦИАТИВА

30 футов

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 10

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего

1к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД

Боевой посох* +5 1к6 + 3 дробящий

Праща** +2 1к4 дробящий

* При совершении рукопашной атаки двумя руками посох наносит 1к8 + 3 урона.

** Можно метнуть камень на 30 футов или на 120, но с помехой к атаке.

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Мне интересно всё, что связано с драконами, ведь в этом знании лежит ключ к тому, кто я такой.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Отправляясь к неизведанному, следует помнить про обратный путь.

ИДЕАЛЫ

Пещеры навевают приятные воспоминания о родном городе.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Открытые пространства вызывают во мне тревогу.

СЛАБОСТИ

Оружие дыхания. Вы можете действием выдохнуть разрушительную кислотную энергию. Когда вы используете оружие дыхания, все существа, находящиеся внутри линии шириной 5 футов и длиной 30 футов, должны совершить спасбросок Ловкости. Сложность этого спасброска равна 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш бонус владения. Существа получают 2к6 урона кислотой в случае проваленного спасброска, или половину этого урона, если спасбросок был успешен. Урон повышается до 3к6 на 6 уровне, до 4к6 на 11, и до 5к6 на 16 уровне.

После использования оружия дыхания вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий либо продолжительный отдых.

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

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

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.

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

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Праща, боевой посох, кожаный доспех, фокусировка друидов (кусок медной руды), 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, набор травника, 5 зм

СНАРЯЖЕНИЕ

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 обоим, не задавая ни единого вопроса, лишь кивая вашей матери. У одной из величественных дверей она оставила вас одного, 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 поведал своей матери», — повелительно и одновременно мягко произнесла она. Тогда вы описали старейшинам свой сон, стараясь не упускать 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

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) 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

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Друид

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) ○ ○

- Дрожь земли [Earth tremor]
- Лечащее слово [Healing word]
- Поглощение стихий [Absorb elements]

4)

7)

2)

5)

8)

9)