

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ГЛАЗА

КОЖА

ВОЛОСЫ

Долгие годы вы жили с собратьями в одной из главных dwarfsких крепостей, где держали небольшую пивоварню. Дела шли неплохо, но вас не оставляло чувство, что вы находитесь не на своём месте. Наконец, когда внутренний конфликт стал внешним, вам пришлось спешно покинуть крепость. Хотя тот день и стал началом новой жизни, вы не очень любите вспоминать произошедшее.

После недолгих скитаний вы обосновались в небольшом лесу, где наконец нашли гармонию и почувствовали себя частью чего-то такого, что вряд ли удалось бы выразить словами. Первое время вам было непросто, пришлось осваивать новые навыки и принять ограниченность собственных возможностей. Но со временем вы набирали силы и сами не заметили, как стали защитником земель, которые теперь называли домом. Кажется, сама природа напитывала вас энергией и давала познать толику своих тайн.

Впрочем, пригодились и умения из прошлой жизни: отличное знание камня позволило углубить небольшой грот и сделать его пригодным для проживания, а навык пивоварения вкупе с изучением диких трав подарили вам гроит — пряный напиток, скрасивший в итоге не один тихий вечер. Но, к сожалению, тихим вечерам пришел конец.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Снять проклятие. Всё началось с неожиданного визита дряхлеющей старухи, появление которой застало вас врасплох. Она просила о помощи, говорила что-то о сёстрах, попавших в беду на дороге, и всячески взывала к вашему состраданию. И, конечно, она его не нашла. Непрошенные гости не сулят ничего хорошего, а интуиция подсказывала, что этот ещё и опасен.

Когда вы схватились за посох, старуха отреагировала мгновенно и остановила вашу атаку контрзаклинанием. Сражение не продлилось и пятнадцати секунд, вы рухнули на землю, готовясь к смерти, но у старухи были другие планы на вашу жизнь. Несколько дней родной лес менялся у вас на глазах, растения умирали, земля напитывалась порчей, но вы не могли пошевелиться и только смотрели на происходящее с растущим отчаянием.

Старуха упивалась вашим горем несколько дней, а затем выбросила вас как использованную вещь. Последним глотком из этой чаши стало проклятие, которое не позволяло вам ступить на родные земли. Вместе с этим ослабла и ваша связь с силами природы, хотя и не исчезла бесследно.

Сейчас вам необходимо залатать раны и найти способ снять проклятие, чтобы вернуться и отчистить лес от порчи. Возможно, в этом смогут помочь члены вашего круга друидов, но путь до ближайшего его представителя не близок. Нужно подготовиться к такому путешествию.

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

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.

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

СОКРОВИЩА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____

Lined writing area for character notes.

ЗАМЕТКИ

Друид

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Мудрость

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАНИЙ

13

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

+5

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0) ЗАГОВОРЫ

- Терновая дубинка [Shillelagh]
- Указание [Guidance]

3)

6)

УРОВЕНЬ
ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК
1) 2) ○ ○

- Волна грома [Thunderwave]
- Лечащее слово [Healing Word]
- Огонь фей [Faerie Fire]
- Опутывание [Entangle]

4)

7)

2)

5)

8)

9)