ПРЕДЫСТОРИЯ

Друид класс Чужеземец (Outlander) Хрустальный Чёрт

ИМЯ ИГРОКА

Крылья Табакси ΧД ИМЯ ПЕРСОНАЖА PACA мировоззрение ОПЫТ УРОВЕНЬ Я жажду узнавать новое, пусть и не всегда легко это вдохновение 12 30 +2 сила Я не привык к общему, мне нужно некоторое время, инициатив*а* чтобы строить предложения скорость +0 +2 БОНУС ВЛАДЕНИЯ За тех кто мне дорог я впрягаюсь первый ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА Максимум хитов 10 10 0 +0 Сила Природа — богиня-мать. Вредить её отпрыскам это братоубийство. +2 Ловкость 0 10 ловкость Счастье в гармонии с природой. 0 +2 Телосложение ИДЕАЛЫ +2 ТЕКУЩИЕ ХИТЫ Ю +2 Интеллект +5 Мудрость Мой клан, моя кровь. Даже изгнанник — я 15 +2 Харизма дорожу ими больше всего на свете. 0 телосложени СПАСБРОСКИ ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ ПРИВЯЗАННОСТИ +2 Я категоричен в мыслях и подходе к жизни. +2 Акробатика (Лов) Всего 1 14 Мне чужд быт горожан и я бываю к ним предвзят. +0 Анализ (Инт) 0 Мне сложно доверять представителям других рас. 1d8 +2 Атлетика (Сил) Ю ИНТЕЛЛЕКТ кость хитов СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ СЛАБОСТИ +5 Восприятие (Муд) +0 0 +5 Выживание (Муд) НАЗВАНИЕ БОНУС АТАКИ УРОН/ВИД 0 +2 Выступление (Хар) 11 0 +2 Запугивание (Хар) 0 +0 История (Инт) мудрость +2 Ловкость рук (Лов) 0 +0 Магия (Инт) +3 0 +3 Медицина (Муд) 16 0 +2 Обман (Хар) +2 Природа (Инт) Ю ХАРИЗМА +3 Проницательность (Муд) +2 0 +0 Религия (Инт) Ю +4 Скрытность (Лов) 14 0 +2 Убеждение (Хар) +5 Ю Уход за животными (Муд) АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ навыки MM ЗМ ПМ ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ) Языки: табакси, общий (ломаный) Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, Владение инструментами: флейта Пана, набор травника Оружие: Боевые посохи, булавы, дротики, дубинки, кинжалы, копья, метательные копья, пращи, серпы, скимитары

СНАРЯЖЕНИЕ

прочие владения и языки

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

Крылья

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

32	187	71	
ВОЗРАСТ	POCT	BEC	
	4	_	
Зелёные	Жёлтый мех	Рыжие	



Остатки племени Грозового Столпа

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Полное имя: Три Крыла Бабочки из Грозового Столпа

Он должен был стать новым шаманом своего племени.
Однако его отец-шаман умер раньше, чем он смог провести обряд инициации для своего сына. Поэтому Крыльям по давней традиции пришлось обратиться в отшельничество. Он ненавидел это изгнание, пусть и временами у него была возможность видеться с родичами. Те приходили к нему за мудростью, советом или лечением тяжёлых болезней. Крылья покорно делал свою работу, в какой-то момент он даже нашёл такой жизни своё очарование. Однако ничто не вечно и его родной клан постигла катастрофа. Нападение голокожих разорило племя и лес, принудив табакси мигрировать. Лес болел, отчего племенным жителям было худо.

Так, Крыльям пришлось уйти, пусть он долго пытался оставаться на родине. Но обстоятельства вынудили его отправиться на поиски чего-то, что восстановит родной лес.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Обездоленный табакси пытается найти смысл в своей жизни. Он пытается найти выживших из своего клана, бежавших табакси, чтобы сплотить их и построить новый дом, на руинах старого.

И ради этой цели он готов измениться и открыть себя для новых идей.

дополнительные способности и умения

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

СОКРОВИЩА

Крылья

ИМЯ ПЕРСОНАЖА		
ЗАМЕТКИ	J	ЗАМЕТКИ
ЗАМЕТКИ		ЗАМЕТКИ
J		
DAMETINA		ZAMETIJA

Хорошую историю не грех приукрасить. Long Story Short (https://longstoryshort.app/)

Друид	Мудрость	13	+5
КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ	БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ	СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА	БОНУС АТАКИ
	5.40.71.74		
О)) заговоры	3)	6)	
Власть над огнём [Control Flames]	0	0	
Первобытная дикость [Primal Savagery]	0	0	
Savagery	0	0	
	0	0	
	0	0	
	0	0	
	0	0	
	0	0	
	0	0	
	0	0	
	0	0	
ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК	0		
1) 2) 0 0	0	7)	
	J 0 0		
👸 Волна грома [Thunderwave]	0	0	
О Лечащее слово [Healing Word]	0	0	
O Опутывание [Entangle] O Разговор с животными [Speak with		0	
O Animals]		0	
O	(4)		
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0		
0	0	(8)	
0	0		
0	0	0	
0	0	0	
	0	0	
2))	0	
2)	J 0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0		0	
0		0	
0	5)		
0	0	9)	
0	0		
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	

Хватит читать этот текст, лучше впиши сюда какое-нибудь смешное слово: ______ Long Story Short (https://longstoryshort.app/)

0 Власть над огнём

☑ Действие 四 60 Футов 🛈 мгновенная

Вы выбираете немагическое пламя, которое вы можете видеть в пределах дистанции и которое помещается в 5-футовый куб. Вы воздействуете на него одним из следующих способов:

- Вы мгновенно распространяете пламя на 5 футов в одном направлении, при условии, что там есть дерево или другой горючий материал.
- Вы мгновенно гасите огонь в кубе.
- Вы в два раза увеличиваете или уменьшаете области яркого света и тусклого света, отбрасываемого пламенем, изменяете его цвет, или и то, и другое. Изменение длится 1 час
- Вы вызываете в пламени простые образы, такие как расплывчатое изображение существа, неодушевленного предмета или места, которые движутся по вашему желанию. Образы существуют 1 час.

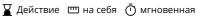
Преобразование | Control Flames

1/2 XGE

Власть над огнём

Если вы сотворяете это заклинание несколько раз, одновременно вы можете поддерживать до трех его не мгновенных эффектов, и вы можете действием отменить такой эффект.

🛛 Первобытная дикость



Вы направляете первобытную магию, затачивающую ваши зубы или ногти, и готовитесь к агрессивной атаке.

Совершите атаку заклинанием в ближнем бою против одного существа в пределах 5 футов от вас. При попадании цель получает урон кислотой 1d10. После того, как вы совершите атаку, ваши зубы или ногти вернутся в нормальное состояние.

Урон заклинания увеличивается на 1d10, когда вы достигаете 5 уровня (2d10), 11 уровня (3d10) и 17 уровня (4d10).

90 C

2/2 XGE

Преобразование | Primal Savagery

XGE

1 Волна грома

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, незакреплённые 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 увеличавается на 1d8 за каждый круг ячейки выше 1-го.

Воплощение | Thunderwave

1 Лечащее слово

Преобразование | Control Flames

🛮 Бонусное действие 🖽 60 Футов

мгновенная

₽ B

Воплощение | Healing Word

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.

1 Опутывание

🛮 Действие 📺 90 Футов Ō 1 Минута

Цепкие лозы и лианы выползают из земли в 20футовом 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.

90 B C

Вызов | Entangle

Разговор с животными

🛮 Действие 🖭 на себя Ō 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.

Прорицание | Speak with Animals