

Валь

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Друид земли 3

КЛАСС И УРОВЕНЬ

Отшельник

ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Фирболг

РАСА

Добрый

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

1000

ОПЫТ

ВДОХНОВЕНИЕ

+2 БОНУС МАСТЕРСТВА

СИЛА

+0

10

ЛОВКОСТЬ

+2

14

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1

12

ИНТЕЛЛЕКТ

+1

12

МУДРОСТЬ

+3

16

ХАРИЗМА

+1

12

- +0 Сила
- +2 Ловкость
- +1 Телосложение
- +3 Интеллект
- +5 Мудрость
- +1 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +2 Акробатика (Лов)
- +1 Анализ (Инт)
- +0 Атлетика (Сил)
- +5 Внимательность (Муд)
- +3 Выживание (Муд)
- +1 Выступление (Хар)
- +1 Запугивание (Хар)
- +1 История (Инт)
- +2 Ловкость рук (Лов)
- +1 Магия (Инт)
- +5 Медицина (Муд)
- +1 Обман (Хар)
- +3 Природа (Инт)
- +5 Проницательность (Муд)
- +3 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- +1 Убеждение (Хар)
- +5 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ
(ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

Доспехи: лёгкие, средние, щиты
(не из металла)
Оружие: боевые посохи, булавы,
дротики, дубинки, кинжалы, копья,
метательные копья, пращи, серпы,
скимитары
Инструменты: травника, повара
Языки: общий, эльфийский,
великаний, гномий

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

15

КД

+2

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

Максимум хитов 21

21

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 3

к8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Спасброски	13	
Кинжал	+4	1к4 к.
Дубинка (з.)	+5	1к8 д.
Кнут (з.)	+5	1к6 к.

АТАКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

Деревянный щит, кинжал,
кожаный доспех, посох,
рюкзак, спальник, столовый
набор, трутница, факел (10),
рационы (10), бурдюк,
пеньковая верёвка (50 фт.),
контейнер со свитками,
тёплое одеяло, комплект
обычной одежды

СНАРЯЖЕНИЕ

Я ужасно соперничаю всем, кто
страдает

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Я ищу духовное просветление

ИДЕАЛЫ

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

ПРИВЯЗАННОСТИ

Я слишком сильно увлекаюсь
мирскими радостями

СЛАБОСТИ

Незримая поступь

Мощное телосложение

Язык зверей и листвы

Язык друидов

Дикий облик

Круг земли - болота

Естественное восстановление

УМЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ

Валь

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

НЕЗРИМАЯ ПОСТУПЬ

Бонусным действием вы можете магически стать невидимыми до начала вашего следующего хода или пока вы не атакуете, не бросите кость урона, или не заставите кого-то совершить спасбросок. Используя эту особенность, вы не можете использовать её снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

МОЩНОЕ ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Вы считаетесь на один размер больше, когда определяются ваши грузоподъемность и вес, который вы можете толкать, тянуть или поднимать.

ЯЗЫК ЗВЕРЕЙ И ЛИСТЫ

У вас есть способность к ограниченному общению с животными и растениями. Они могут понимать значение ваших слов, хотя у вас нет никакой специальной способности понять их в ответ. Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы, чтобы на них повлиять.

ЯЗЫК ДРУИДОВ

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) Сл 15, но без помощи магии не могут расшифровать его.

ЗАМЕТКИ

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Для накладывания одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинания того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых. Вы подготавливаете число заклинаний равное модификатору Мудрости + уровень друида (минимум 1). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Накладывание заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний друида требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

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

ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Единение с природой через медитацию позволяет вам частично восстановить магическую силу. Во время короткого отдыха можно восстановить потраченные ячейки заклинаний. Сумма уровней выбранных ячеек не должна превышать половину уровня друида (округляя в большую сторону), и ни одна ячейка не может быть 6-го уровня или выше. Применение этого умения восстанавливается после продолжительного отдыха.

ЗАМЕТКИ

ДИКИЙ ОБЛИК

Вы можете действием принять при помощи магии облик любого зверя, которого вы видели. Вы можете использовать это умение два раза, восстанавливая его после короткого или продолжительного отдыха. В облике животного можно оставаться количество часов, равное половине уровня друида (округляя в меньшую сторону). Затем друид возвращается в нормальный облик, если только не потратит еще одно использование «Дикого облика». Бонусным действием можно вернуться в нормальный облик досрочно. Бессознательный, доведённый до 0 хитов или мёртвый друид сразу возвращается в нормальный облик.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

УРОВЕНЬ