

Кшития

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Друид КЛАСС	Чужеземец ПРЕДЫСТОРИЯ	Виктория ИМЯ ИГРОКА
Дракон-ая (Латунная) РАСА	ХН МИРОВОЗЗРЕНИЕ	900 ОПЫТ
		5 УРОВЕНЬ

СИЛА
+2
15

ЛОВКОСТЬ
+1
12

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
+2
14

ИНТЕЛЛЕКТ
+1
12

МУДРОСТЬ
+3
17

ХАРИЗМА
+0
11

ВОДХНОВЕНИЕ

БОНУС ВЛАДЕНИЯ
+3

СПАСБРОСКИ

- +2 Сила
- +1 Ловкость
- +2 Телосложение
- +4 Интеллект
- +6 Мудрость
- +0 Харизма

СПАСБРОСКИ

- +1 Акробатика (Лов)
- +1 Анализ (Инт)
- +5 Атлетика (Сил)
- +3 Восприятие (Муд)
- +6 Выживание (Муд)
- +0 Выступление (Хар)
- +0 Запугивание (Хар)
- +1 История (Инт)
- +1 Ловкость рук (Лов)
- +1 Магия (Инт)
- +6 Медицина (Муд)
- +0 Обман (Хар)
- +4 Природа (Инт)
- +3 Проницательность (Муд)
- +1 Религия (Инт)
- +1 Скрытность (Лов)
- +0 Убеждение (Хар)
- +3 Уход за животными (Муд)

НАВЫКИ

15
КЗ

+1
ИНИЦИАТИВА

30
СКОРОСТЬ

Максимум хитов 38

38

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Всего 5

1Д8

КОСТЬ ХИТОВ

Успехи

Провалы

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

НАЗВАНИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН/ВИД
Дыхание огнем	5	2д6 огненный
Скимитар	5	1к6 рубящий
Пер-ки Саламандры		1к6 огненный

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

13

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты

Оружие: Боевые посохи, булавы, дротики, дубинки, кинжалы, копья, метательные копья, пращи, серпы, скимитары

Инструменты: Набор травника, свирель

Языки: Общий, Драконий, Друидический

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЗМ

ЭМ

ПМ

10

Скимитар, Щит, Перчатки из Саламандры, Браслет защиты

Кожаный доспех, набор путешественника, фокусировка друидов

Посох, капкан, комплект дорожной одежды

Зелье лечения

Большое зелье лечения

СНАРЯЖЕНИЕ

Я не понимаю богатых и воспитанных. Деньги и хорошие манеры не спасут тебя от голодного волка.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Перемены. Жизнь как времена года, постоянно меняется, и мы должны меняться вместе с ней.

ИДЕАЛЫ

Мой клан — самая важная вещь в моей жизни, даже когда они далеко от меня.

ПРИВЯЗАННОСТИ

В жизни на полную катушку нет места осторожности.

СЛАБОСТИ

Оружие дыхания. Когда вы используете оружие дыхания, все существа в зоне выдоха должны совершить спасбросок. Сл = 8 + Телосложение + бонус мастерства. Существа получают 2д6 урона в случае проваленного спасброска, или половину. После использования оружия дыхания вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий либо продолжительный отдых. [раса]

Сопротивление урону (огонь). [раса]

СТРАННИК. Вы отлично запоминаете карты и местность, и всегда можете вспомнить общие характеристики местности, поселения, и прочие особенности в окрестностях. Кроме того, вы каждый день можете находить еду и пресную воду для себя и 5 других товарищей, при условии, что вокруг вас можно найти ягоды, дичь, воду и т.д. [пред-я]

ДРУИДИЧЕСКИЙ ЯЗЫК. 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 Восприятия (Сл 15), но без помощи магии не могут расшифровать его. [класс]

ДИКИЙ ОБЛИК. Действием вы можете магическим образом принять облик любого Зверя, которого вы видели. Вы можете использовать это умение два раза, восстанавливая использования после короткого/продолжительного отдыха. На 4-м уровне можно превращаться в животное с показателем опасности не более 1/2 без скорости полёта. [класс]

ОРЕОЛ СПОР. Вас окружают невидимые некротические споры, которые безвредны, пока вы не выпустите их на существо поблизости. Когда существо, которое вы можете видеть, перемещается в пространство в пределах 10 футов от вас или начинает там свой ход, вы можете реакцией нанести этому существу 1к4 урона некротической энергией, если оно не преуспеет в спасброске Телосложения против Сл ваших заклинаний. [класс]

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

Кшития

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

20	2,10 м	120 кг
ВОЗРАСТ	РОСТ	ВЕС
Желто-зеленые	Латунная чешуя	
ГЛАЗА	КОЖА	ВОЛОСЫ



Изумрудный Анклав, Церковь Миллики, Церковь Эльдат - союзники
Церковь Сильвануса, круг Высокой Топи - принадлежность

СОЮЗНИКИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Родители неизвестны, попала к друидам после того, как они спасли "драконье яйцо" с черного рынка и оставили вылупившуюся Кшитию себе. Всю жизнь прожив в Круге, отличилась упорством, большим количеством энергии и желанием "что-то делать". Всеобщая головная боль, она интересовалась всеми знаниями, которые друиды могли ей предложить, а внушительная сила помогала ей противостоять невзгодам, которые она постоянно находила. В отличие от других друидов, стремится быть в разных местах, любит ходить - в своём круге исполняла роль защитницы границ и патруля. Кшития любит своих сородичей и они любят её, но совсем не против, если она хотя бы на пару дней уйдёт куда-либо по поручению.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

СИМБИОТИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ. Вы получаете способность насыщать споры магией. Действием вы можете потратить одно использование умения «Дикая форма» для того, чтобы пробудить эти споры, а не превратиться в Зверя, и при таком использовании вы получаете **4 временных хита** за каждый уровень в классе друида. Пока это умение активно, вы получаете следующие преимущества: *Когда вы наносите урон «Ореолом спор», бросьте соответствующую кость урона повторно и добавьте выпавшее значение к общей сумме.*

*Ваши рукопашные атаки оружием наносят дополнительные **1д6** урона некротической энергией любой цели, по которой они попадают.*

Эти преимущества длятся 10 минут, либо пока вы не потеряете все эти временные хиты, либо пока вы не используете «Дикую форму» снова. *[класс]*

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И УМЕНИЯ

- Сопроводить приключенцев до Башни
- Доставить записи и семена обратно в свой Круг
- Наверняка по пути обратно найдётся что-то интересное и никому не повредит, если я пойду и взгляну, ведь так?

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Перчатки из кожи и чешуи Саламандры (3к зм). У перчаток 3 заряда, потратив один вы можете обьять свои кулаки и оружие огнём. Ваши рукопашные атаки в течение 1 минуты будут наносить дополнительно **1д6** урона огнём. Потратив последний заряд, всегда есть 30% шанс, что перчатки навсегда потеряют это свойство.

Браслет защиты дворфийской работы. На браслете высечены символы Морадина и Клангеддина. Дает +1 АС и +1 ко всем спасброскам.

СОКРОВИЩА

Кшития

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Число заклинаний друида = модификатор Мудрости + уровень друида
Друид

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

