

В этой главе представлен один новый путь развития друида, друид насекомовед. Вы можете выбрать классовую особенность Первородный Рой и выбрать связанные с ним таланты, чтобы создать персонажа-друида, у которого будет особенный внешний вид, когда он принимает форму зверя, становясь роем насекомых.

В дополнение к этому новому пути развития глава включает в себя таланты призыва для друида. Какой бы вы путь развития ни выбрали, вы можете использовать таланты призыва, чтобы улучшить своего персонажа.

Друид Насекомовед

Друиды взывают к силам, связанным с первородной магией, к таким как животные, растения, шторма и земля. Друиды насекомоведы предпочитают обращаться к особой первородной силе: рои насекомых. Такие друиды видят великую силу в единстве устремлений и объединении усилий внутри муравейника или гнезда шершней.

Многие друиды принимают форму существ, таких как медведи, пантеры и бараны, но друид насекомовед рассыпается на сотни насекомых, которые ведомы одной, единой целью разума друида. Друид одновременно является всеми существами в рое и ни одним из них. Враги могут топтать рой, задавить жука здесь и сбить осу там, но для друида потеря одного насекомого из роя ничего не значит. Он – это рой – бесстрашный поток хитина и жал, – у которого есть цель.

Чаще чего друидов насекомоведов можно найти в тропическом поясе. Как правило, они живут в джунглях, где становятся свидетелями силы колонии марширующих муравьев. Друиды Подземья также уважают эту дисциплину. В оплетенных паутиной пещерах друиды насекомоведы дроу и троглодтов общаются с пауками, грибными лесами и существами, которые никогда не видели света дня.

Новая Классовая Особенность

Выбирая Первородный Аспект, вы можете выбрать Первородный Рой вместо других вариантов, как, например, в *Книге Игрока 2*.

Первородный Рой: Когда вы в форме зверя и не одеты в тяжелую броню, рукопашные и дальнобойные атаки наносят вам меньше урона. Когда вы получаете повреждения от этих типов атак, урон уменьшается в количестве, равном модификатору Телосложения.



Предлагаемые Варианты Развития

Будучи друидом насекомоведом, вы сосредотачиваетесь на ближних и других многоцелевых атаках, которые можно использовать в облике зверя. Множество ваших талантов (в том числе классовая особенность Первородный Рой) помогут вам получить меньше урона или даже избежать его вовсе и нанести ответный удар, находясь в пределах рукопашной атаки. Будет неплохой идеей сосредоточиться на чертах, талантах и других вариантах, которые усилят ваши навыки в ближнем бою. Многие из ваших талантов звериного облика бьют ближней вспышкой или волной. Поищите черты, которые улучшат подобные таланты.

Сделайте Мудрость самой высокой характеристикой, которая будет поддерживать все атаки вашего друида, а следующей будет Телосложение, чтобы улучшить таланты вашего Первородного Роя.

Предлагаемая классовая особенность: Первородный Рой*

Предлагаемая черта: Крепкое Тело

Предлагаемые навыки: Внимательность, Выносливость, Магия, Природа

Предлагаемые неограниченные таланты: *Колючий хлыст, Роящаяся саранча*, Цепкие когти*

Предлагаемые таланты на сцену: *Развеянная форма**

Предлагаемые таланты на день: *Завеса насекомых**

*Новые варианты приведены в этой книге

Друид Призыватель

Вы – защитник природы, предводитель духов и призыватель диких животных. Вы опираетесь на магию охотящегося тигра, преследующего волка и кричащего ястреба. Существа, которых вы призываете, повинуются каждому вашему приказу, а если вы не в состоянии ими управлять, то они действуют инстинктивно.

Только самая сильная из ваших сил природы может призвать существо в качестве союзника, поэтому вы должны осторожно выбирать момент для его призыва. Существа сражаются упорно и храбро, независимо от того, какой перед ними противник.

Существа, отвечающие на ваш зов, становятся для вас спутниками, а не простыми пешками. Вы о них заботитесь и направляете. Если вы позволяете им бездумно бежать вперед, то вина за какие-либо нехорошие последствия лежит только на вас. Вместе с силой, позволяющей управлять духами и давать им физический облик, приходит обязанность использовать эти силы мудро и дальновидно.

Предлагаемые Варианты Развития

Путь развития друида призывателя не полноценен. Скорее, это дополнение для друида любого Первородного Аспекта, который выбирает преимущественно таланты призыва в качестве дневных атакующих талантов. Будучи призывателем, вам следует выбрать таланты и черты, которые позволят вам лучше функционировать в сражении вместе с существом, которое вы призвали. Как бы то ни было, имейте в виду, что таланты призыва являются дневными, а потому вы не сможете полагаться на них слишком часто на низких уровнях.

Первородный Страж: Вы друид, который играет роль лидера, и вы можете использовать призванных существ, чтобы сдерживать врагов и помогать союзникам, оказавшимся в затруднительной ситуации.

Первородный Хищник: Талант призыва позволит вам создать свою собственную стаю, мгновенно предоставляя вам союзника для окружения или отвлечения ваших врагов.

Первородный Рой: Вы можете использовать призванных существ, чтобы окружать своих врагов, что поможет вам использовать ваши ближние атаки.

Предлагаемая черта: Решительный Призыв*

Предлагаемые навыки: Магия, Переговоры, Природа, Проницательность

Предлагаемые неограниченные таланты: *Зов зверя, Огненный ястреб**, *Дикое раздирание*

Предлагаемые таланты на сцену: *Вызов стаи духов**

Предлагаемые таланты на день: *Призыв стайного волка**

*Новые варианты приведены в этой книге



ДЛЯ ДМ: ПРИЗВАННЫЕ СУЩЕСТВА

Друид призывает в мир существо, которое само по себе является независимой сущностью, частичкой первородной магии, обретшей форму. В крайне редких случаях – настолько редких, что мало кому из друидов выпадал шанс засвидетельствовать подобное происшествие – призванное существо несет с собой частичку великого духа. После пережитого сражения, такое призванное существо коротко что-то говорит голосом древних духов или рычит, показывая, чтобы друид следовал за ним.

Хорошая новость состоит в том, что подобное вызванное существо произнесет слова пророчества или приведет друида к ранее неведомому пути. Плохая новость в том, что такие выдающиеся события происходят только тогда, когда первородный дух собирает свои силы, чтобы выступить против зла, угрожающего миру. Пророчество указывает на опасность, и путь приводит к опасности. Но это и есть то, из чего сделана жизнь героя.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ

В этом разделе представлен выбор талантов для всех друидов, а также таланты для насекомыховедов и друидов, желающих призывать существ.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ СИЛЫ ПРИРОДЫ 1 УРОВНЯ

Огненный Ястреб Атака Друида 1

Пламенный ястреб летит на ваших врагов, поджигая их. Ястреб парит всего мгновение, готовый вновь броситься в атаку, как только защита врага пошатнется.

Неограниченный ♦ Инструмент, Огонь, Первородный

Стандартное действие **Дальнобойный 10**

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон огнем 1к8 + модификатор Мудрости. Вы можете совершить нижеследующую атаку против цели до конца вашего следующего хода.

Уровень 21: Урон огнем 2к8 + модификатор Мудрости.

Провоцированное действие **Дальнобойный 10**

Триггер: Цель совершает какое-либо действие, вызывающее провоцированную атаку.

Вторичная атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон огнем 1к8 + модификатор Мудрости.

Роящаяся Саранча Атака Друида 1

Насекомые летят от вас, чтобы досадить вашим врагам.

Неограниченный ♦ Животная форма, Зона, Инструмент, Первородный

Стандартное действие **Ближняя волна 3**

Цель: Все существа в волне

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости.

Уровень 21: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Эффект: Волна создает зону роящейся саранчи, которая длится до конца вашего следующего хода. Враги, находящиеся в пределах зоны, предоставляют боевое превосходство.

СИЛЫ ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

Вызов Стаи Духов Атака Друида 1

Призрачные волки выпрыгивают вперед, чтобы сбить врагов с ног.

На сцену ♦ Инструмент, Первородный

Стандартное действие **Ближняя вспышка 5**

Цель: Одно или два существа во вспышке

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Мудрости, и вы сбиваете цель с ног. Если цель помечена одним из ваших союзников, то она дополнительно получает 1к6 урона.

Близко к Убийству Атака Друида 1

Когда вы близки к убийству, ваши инстинкты берут контроль.

На сцену ♦ Животная форма, Инструмент, Первородный

Стандартное действие **Рукопашный 1**

Цель: Один враг

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к12 + модификатор Мудрости. Если цель становится раненой или ее хиты опускаются до 0 этой атакой, то вы получаете временные хиты, равные половине вашего уровня.

Первородный Страж: Добавьте к временным хитам свой модификатор Телосложения.

Развеваянная Форма Атака Друида 1

Ваше тело развевается, становясь ордой насекомых, которые нападают на ближайших врагов.

На сцену ♦ Животная форма, Инструмент, Первородный

Стандартное действие **Ближняя вспышка 1**

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости. Вы получаете половину урона от следующей рукопашной или дальнобойной атаки, которая наносит вам урон до конца вашего следующего хода.

Первородный Рой: Вы получаете половину урона от всех рукопашных и дальнобойных атак, совершенных до конца вашего следующего хода.

Кусающееся Облако Атака Друида 1

Вы посылаете вперед облако насекомых, которое кусает и жалит ваших врагов.

На сцену ♦ Зона, Инструмент, Первородный, Яд

Стандартное действие **Зональная вспышка 1** в пределах 5

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон ядом 1к10 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вспышка создает зону кусающихся насекомых, которая длится до конца вашего следующего хода. Любые существа, оканчивающие свой ход в пределах зоны, получают 5 урона ядом.

Первородный Рой: Добавьте к урону ядом свой модификатор Телосложения.

Брызги Колючек Атака Друида 1

Вы выпускаете волну колючек, которая колет ваших врагов.

На сцену ♦ Инструмент, Первородный

Стандартное действие **Ближняя волна 5**

Цель: Все существа в волне

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Мудрости, и цель получает штраф -2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Первородный хищник: Штраф ко всем защитам равен 1+ ваш модификатор Ловкости.

СИЛЫ ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ

Земляные Корни

Атака Друида 1

Корни поднимаются по вашему приказу, хлещат и хватают ваших врагов.

На день ♦ Зона, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вспышка создает зону шевелящихся корней, которая длится до конца вашего следующего хода. Всякий враг, начинающий свой ход в пределах зоны, становится замедленным до конца своего следующего хода.

Поддержание малым: Зона поддерживается, и вы можете сдвинуть одного врага, находящегося в пределах 2 клеток от зоны, на 2 клетки в пределы зоны.

Завеса Насекомых

Атака Друида 1

Рой насекомых разрастается вокруг вас, жалея всех ближайших существ, а затем роится, защищая вас.

На день ♦ Инструмент, Первородный

Стандартное действие Ближняя вспышка 3

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости.

Промех: Половина урона.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +2 ко всем защитам до конца сцены.

Дуга Молнии

Атака Друида 1

Двойная вспышка молнии ударяет ваших врагов и опрокидывает существ рядом с ними.

На день ♦ Инструмент, Первородный, Электричество

Стандартное действие Дальнобойный 10

Первичная цель: Одно или два существа

Первичная атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 1к10 + модификатор Мудрости, и первичная цель изумлена до конца вашего следующего хода.

Промех: Половина урона.

Эффект: Совершите вторичную атаку зональными вспышками 1, центр каждой из которых находится на первичных целях.

Вторичная цель: Все существа во вспышках

Вторичная атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Вторичная цель сбивается с ног.

Призыв Свирепого Кабана

Атака Друида 1

Дух с пронзительным визгом принимает форму свирепого кабана и бросается на врагов со своими клыками.

На день ♦ Инструмент, Первородный, Призыв

Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: Вы призываете кабана Среднего размера в свободную клетку в пределах дальности. У кабана скорость 6. Вы можете дать ему нижеследующий особый приказ. В тот момент, когда вы призвали кабана, вы даете ему приказ частью использования этого таланта. Когда хиты кабана опускаются до 0, вы можете дать ему этот приказ немедленным прерыванием.

Стандартное действие; Рукопашный 1; нацеливается на одно существо; Мудрость против Реакции; урон 1к8 + модификатор Мудрости, и цель отталкивается на 1 клетку.

Эффект инстинкта: Если вы не давали кабана каких-либо приказов до конца своего хода, то он атакует в броске ближайшее раненое существо, которое он может атаковать, используя свою атаку в качестве стандартной рукопашной атаки. Если он не может этого сделать, то атакует смежного с ним врага, если может. В противном случае, он движется в клетку, смежную с врагом.

Призыв Гигантской Жабы

Атака Друида 1

Вы призываете дружественного духа гигантской жабы, которая притягивает будущую еду из числа ваших врагов своим языком.

На день ♦ Инструмент, Первородный, Призыв

Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: Вы призываете гигантскую жабу Среднего размера в свободную клетку в пределах дальности. У жабы скорость 5 и плавающая 6, и она получает бонус +10 к проверкам Атлетики во время прыжков. Вы можете дать ей нижеследующий особый приказ. В тот момент, когда вы призвали жабу, вы даете ей приказ частью использования этого таланта.

Стандартное действие; Рукопашный 3; нацеливается на одно существо; Мудрость против Реакции; урон 1к8 + модификатор Мудрости, и цель притягивается на 2 клетки.

Эффект инстинкта: Если вы не давали жабе каких-либо приказов до конца своего хода, то она атакует то же существо, которое она атаквала в ваш предыдущий ход. Если она не может этого сделать, то атакует врага, находящегося в пределах 3 клеток от нее, если это возможно. В противном случае, она движется со своей скоростью в клетку, находящуюся в пределах 3 клеток от ближайшего врага.

ЭФФЕКТЫ ИНСТИНКТОВ

Призывающие таланты друида используются теми же правилами, что и другие таланты, обладающие ключевым словом "призыв", как это описано в *Книге Игрока 2* (страница 221). Однако, все призывающие таланты, описанные в этой главе, включают в себя эффекты инстинкта, действие, которое совершает призванное существо вместо каких-либо других приказов. Эта особенность отражает тот факт, что ваши таланты призыва дают духу животного физическую форму – дух, который независим и мало чем отличается от живых зверей мира.

Будьте осторожны с эффектами инстинктов существ, которых вы вызываете! Иногда этот эффект полезен и очень помогает в бою, позволяя призванному существу атаковать и не тратить на приказ действий. Тем не менее, иногда призванное существо может напасть на вас и ваших союзников. Помните, что эффект инстинкта в некоторых случаях ссылается на "ближайшее существо", а им не всегда подразумеваются враги.

Призыв Стайного Волка Атака Друида 1

Вы дотрагиваетесь до мира духов и находите там союзника – древнего духа волка, чье тело сделано ради нескольких минут охоты.

На день ♦ Инструмент, Первородный, Призыв

Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: Вы призываете волка Среднего размера в свободную клетку в пределах дальности. У волка скорость 6. Вы можете дать ему нижеследующий особый приказ. В тот момент, когда вы призвали волка, вы даете ему приказ частью использования этого таланта.

Стандартное действие; Рукопашный 1; нацеливается на одно существо; Мудрость против Реакции; урон 1к6 + модификатор Мудрости, и если у волка есть боевое превосходство над целью, то он сбивает ее с ног.

Эффект инстинкта: Если вы не давали волку каких-либо приказов до конца своего хода, то он атакует смежное существо, лежащее ничком. Если он не может сделать этого, то атакует смежного врага, если может. В противном случае, он движется со своей скоростью в клетку, смежную с врагом.

Силы природы-приемы 2 уровня**Свиристое Изменение** Прием Друида 2

Вы перевоплощаетесь в зверя в ответ на атаку врага и атакуете его.

На сцену ♦ Первородный

Немедленный ответ Персональный

Триггер: Враг попадает по вам, когда вы не в животной форме

Эффект: Вы используете *дикую форму*, чтобы перейти в животную форму, а затем совершаете шаг на 1 клетку. Вы получаете боевое превосходство над вызвавшим триггер врагом до конца своего следующего хода.

Сопrotивляющаяся Энергия Прием Друида 2

Магическая энергия льется вокруг вас, и ваша первородная магия защищает вас и ваших союзников.

На сцену ♦ Первородный

Немедленное прерывание Ближняя вспышка 1

Триггер: Вы получаете урон звуком, огнем, холодом или электричеством

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели получают сопротивление 5 к типу урона, вызвавшему триггер, до конца вашего следующего хода.

Неожиданный Укус Прием Друида 2

Когда враг ослабляет защиту, вы превращаетесь в зверя, чтобы нанести удар.

На сцену ♦ Первородный

Провоцированное действие Персональный

Триггер: Враг провоцирует от вас атаку

Эффект: Вы используете *дикую форму*, чтобы перейти в животную форму. Вы совершаете спровоцированную атаку.

Зеленая Щедрость Прием Друида 2

Растения поднимаются, чтобы скрыть ваших союзников.

На сцену ♦ Зона, Первородный

Малое действие Зональная вспышка 2 в пределах 10

Эффект: Вспышка создает заросшую зону, которая длится до конца вашего следующего хода. Зона сильно затенена, а вы и ваши союзники получаете бонус +5 к проверкам Скрытности, пока находитесь в пределах зоны.

Защищающий Ветер Прием Друида 2

Ветра вокруг воют, защищая вас от вреда и отбрасывая врагов в сторону.

На сцену ♦ Первородный

Немедленное прерывание Персональный

Триггер: По вам попадает рукопашная атака

Эффект: Вы получаете бонус таланта +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода. Если вызвавшая триггер атака промахивается, то вы сдвигаете атакующего на 2 клетки.

Силы природы на сцену 3 уровня**Дикая Гончая** Атака Друида 3

Вы движетесь к своей добыче, чтобы оторвать ей конечности.

На сцену ♦ Животная форма, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Рукопашное касание

Эффект: До атаки вы совершаете шаг на 3 клетки

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Первородный Хищник: После атаки вы совершаете шаг на 3 клетки.

Текущий Рой Атака Друида 3

Вы рассыпаетесь облаком насекомых, нападая на врагов, а затем соединяетесь в другом месте.

На сцену ♦ Животная форма, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в волне

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости.

Эффект: Если вы попадаете хотя бы по одной цели, то совершаете шаг на 4 клетки в клетку в пределах волны или в смежную с ней.

Первородный Рой: Совершая это движение, вы можете проходить через пространство врагов. Если вы проходите через пространство цели, по которой попали атакой, то эта цель получает урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Когти Крушителя Железа Атака Друида 3

Дух великой россомахи атакует ваших противников. его ведет кровь, и благодаря этому он дает вам свою ярость.

На сцену ♦ Инструмент, Первородный

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости. Враги, попавшие или промахнувшиеся по вам до конца вашего следующего хода, пока вы находитесь в животной форме, получают 5 урона.

Рык непокорного Зверя Атака Друида 3

Вы бросаете громогласный вызов своим врагам. Эхо раздастся вокруг них, заставляя их пошатнуться, если они не хотят сражаться.

На сцену ♦ Животная форма, Звук, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Ближняя волна 3

Цель: Все существа в волне

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон звуком 1к8 + модификатор Мудрости, и вы метите цель до конца своего следующего хода. Если до окончания метки цель совершает в свой ход атаку, которая не включает вас в качестве цели, то вы можете сдвинуть ее на 3 клетки свободным действием в конце ее хода.

Первородный Защитник: Количество клеток, на которое вы можете сдвинуть цель, равно 2 + ваш модификатор Телосложения.

Замок Терний

Атака Друида 3

Вы заставляете тернистые лозы переплетаться вокруг ваших противников, задевающих их и формирующих защитный барьер.

На сцену ♦ Зона, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вспышка создает тернистую зону, которая длится до конца вашего следующего хода. Зона предоставляет укрытие существам, находящимся в ней и атакуемым через нее. Всякое существо, входящее в зону, получает 5 урона. Существо может получить этот урон только один раз за раунд.

СИЛЫ ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

Цепляющиеся Трутни

Атака Друида 5

Огромные насекомые жужжат возле всех, кто пытается к вам подобраться, мешая им осторожно перемещаться.

На день ♦ Животная форма, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Все существа в волне

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости, и цель становится замедленной и не может совершать шаг (спасение оканчивает оба).

Промак: Половина урона.

Эффект: Враги не могут совершать шаг, пока находятся в смежной с вами клетке, до конца сцены.

Призыв Огненного Жука

Атака Друида 5

Вы бросаете на землю пламенную искру, которая превращается в извергающего огонь жука.

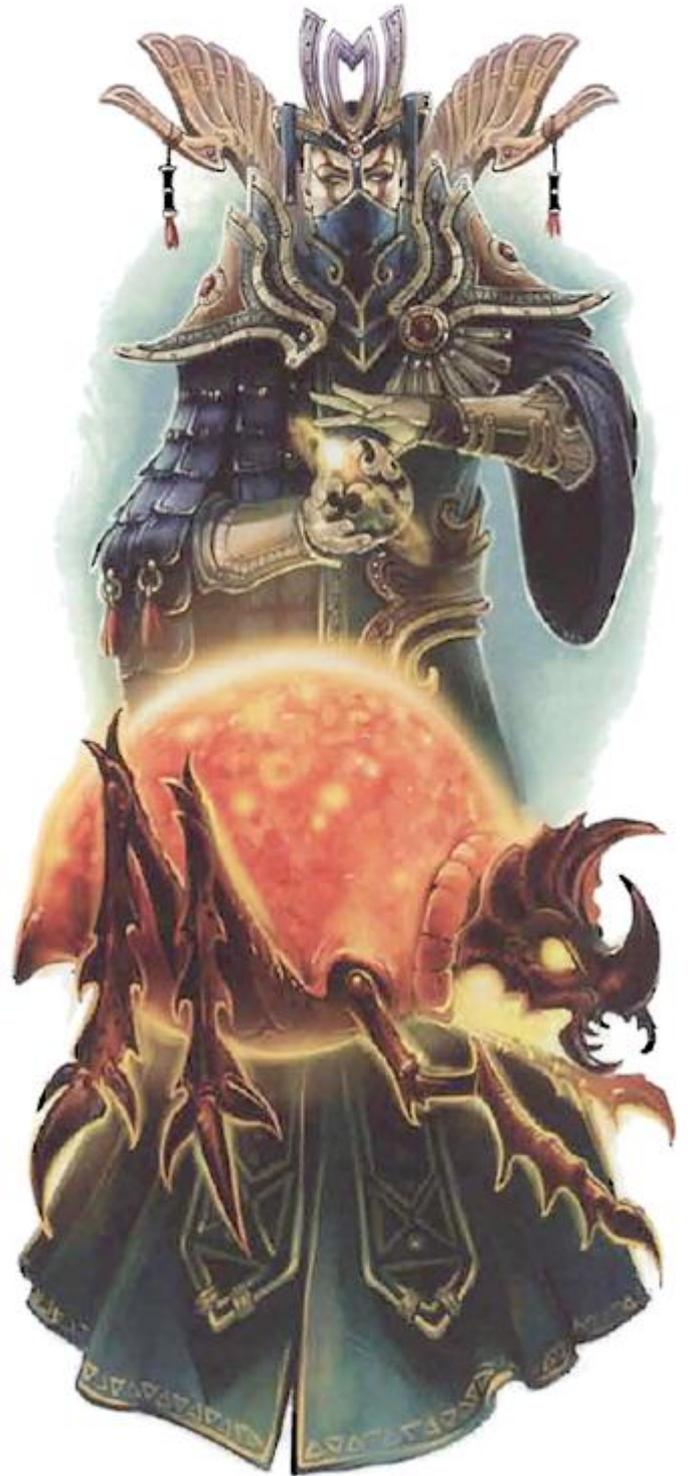
На день ♦ Инструмент, Огонь, Первородный, Призыв

Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: Вы призываете Маленького огненного жука в свободную клетку в пределах дальности. У жука скорость 6 и сопротивление огню 5. Вы можете дать ему нижеследующий особый приказ. В тот момент, когда вы призвали жука, вы даете ему приказ частью использования этого таланта.

Стандартное действие; Ближняя волна 3; нацеливается на всех существ в волне; Мудрость против Реакции; урон огнем 1к8 + модификатор Мудрости.

Эффект инстинкта: Если вы не давали жуку каких-либо приказов до конца своего хода, то он совершает атаку как минимум по одному врагу, нацеливаясь на наибольшее количество врагов, насколько это возможно. Если он не может нацелиться на каких-либо врагов, то он движется со своей скоростью в смежную с врагом клетку.



КРУГ ДРУИДОВ

Так как друиды со временем стареют, у них становится все больше причин искать других друидов в ближайших или отдаленных землях, с которыми они создают малочисленные неформальные группы, которые они именуют кругами, рощами или кольцами. В кругу, как правило, участвуют от трех до семи друидов. Участники не всегда разделяют идеалы, цели или даже методы. Для друида баланс является научением жизни, и, так как они взрослеют, они все больше и больше понимают, что держась только одной, схожей с их точки зрения, они могут потерять равновесие баланса.

Иногда в кругу состоят члены крайне различных уровней силы. Учитывая, что в мире не много по-настоящему могущественных друидов, есть вероятность того, что некоторые друиды ни разу в своей жизни не состояли в кругу, в то время как другие были участниками двух, а то и трех кругов, иногда даже одновременно.

Большинство кругов собираются очень редко. Если участники собираются один раз в год на особом солнцестоянии или равноденствии, то можно считать, что у друидов плотный график. Встречи проходят один раз в два-три года, но даже так, не всегда. Члены одного и того же круга могут связываться друг с другом напрямую чаще, чем при встрече на собрании.

Призыв Защищающего Дрейка

Атака Друида 5

*Вы произносите древние звание, которое призывает дрейка, чтобы защитить вас или вашего друга.***На день ♦ Инструмент, Первородный, Призыв****Стандартное действие** Дальнобойный 5**Эффект:** Вы призываете Маленького защищающего дрейка в свободную клетку в пределах дальности. Выберите себя или союзника в качестве персоны, которую дрейк защищает. У дрейка скорость 6. Вы можете дать ему нижеследующий особый приказ. В тот момент, когда вы призвали дрейка, вы даете ему приказ частью использования этого таланта.**Стандартное действие;** Рукопашный 1; нацеливается на одно существо; Мудрость против Реакции; урон 1к8 + модификатор Мудрости, и цель становится помеченной дрейком до конца вашего следующего хода.**Немедленное прерывание:** Срабатывает, когда враг, смежный с дрейком, совершает бросок атаки против персоны, которую защищает дрейк; рукопашный 1; нацеливается на врага, вызвавшего триггер; Мудрость против Реакции; урон 1к8 + модификатор Мудрости, и цель получает штраф к броскам прерывающих атак, равный вашему модификатору Мудрости.**Эффект инстинкта:** Если вы не давали дрейку каких-либо приказов до конца своего хода, то он движется со своей скоростью в клетку, смежную с персоной, которую он защищает. Если он заканчивает движение в смежной с врагом клетке, то этот враг становится помеченным дрейком до конца вашего следующего хода.

САДЫ ДРУИДОВ

Друиды часто вкладывают время, золото и усилия в выращивание особых магических садов, и мало кто из людей видел его сад, не являясь хорошим другом друида.

Сады друидов напоминают двойственный характер этого класса. Перевоплощаясь в зверя, друид идет глубоко в леса, в пещеры или, возможно, к ветвям великого древа. В отдаленной долине, в пещере, из которой хлещет вода, или на широкой, покрытой солнечными пятнами ветке великого древа, друид ухаживает за своим садом, который никто другой не смог бы признать таковым. Искусство заключается в выращивании сильных трав, разновидностей древних существ и удивительных растений, которые легко разрастаются в своей среде.

Наивысшее искусство в выращивании сада друида достигается после столетий, когда растения и существа, которых друид трепетно выращивал в саду, начинают распространяться естественным образом, не агрессивно, становясь наследием природы данной местности. Независимо от того, насколько друид силен в бою или состоялся ли он как герой, нет никаких гарантий, что сад друида найдет место в этом мире. Недруиды обычно не понимают, почему и насколько важны такие сады для друидов, но иногда им удается наблюдать моменты, когда два друида, которые, казалось бы, должны враждовать друг с другом, тратят время на обсуждение способов садоводства, которые кажутся совершенно несущественными всем остальным.

Призыв Тени Обезьяны

Атака Друида 5

*Тьма сгущается вокруг вашего инструмента, когда вы призываете свирепую, теневую обезьяну.***На день ♦ Инструмент, Первородный, Призыв****Стандартное действие** Дальнобойный 5**Эффект:** Вы призываете тень обезьяны Среднего размера в свободную клетку в пределах дальности. У обезьяны скорость 6 и лаза 4. Вы можете дать ей нижеследующий особый приказ. В тот момент, когда вы призвали обезьяну, вы даете ей приказ частью использования этого таланта.**Стандартное действие;** Рукопашный 1; нацеливается на одно существо; Мудрость против Реакции; урон 1к8 + модификатор Мудрости, и все существа получают покров от цели до конца вашего следующего хода.**Эффект инстинкта:** Если вы не давали обезьяне каких-либо приказов до конца своего хода, то она атакует смежного с ней врага, если может. В противном случае, она движется со своей скоростью в клетку, смежную с врагом.**Призыв Преследующей Пантеры**

Атака Друида 5

*На месте, куда вы указываете, появляется рычащая пантера, которая атакует вашего врага.***На день ♦ Инструмент, Первородный, Призыв****Стандартное действие** Дальнобойный 5**Эффект:** Вы призываете тень пантеру Среднего размера в свободную клетку в пределах дальности. У пантеры скорость 7. Вы можете дать ей нижеследующий особый приказ. В тот момент, когда вы призвали пантеру, вы даете ей приказ частью использования этого таланта.**Стандартное действие:** Пантера совершает шаг на 3 клетки, а затем атакует; рукопашный 1; нацеливается на одно существо; Мудрость против Реакции; урон 1к10 + модификатор Мудрости.**Эффект инстинкта:** Если вы не давали пантере каких-либо приказов до конца своего хода, то она атакует в броске ближайшего врага, рядом с которым в пределах 2 клеток нет ни одного существа, используя свою атаку (без шага) в качестве стандартной рукопашной атаки. Если пантера не может этого сделать, то атакует смежного с ней врага, если может. В противном случае, она движется со своей скоростью в клетку, смежную с врагом.**Виноградные Змеи**

Атака Друида 5

*Вы вызываете змееподобные лозы, которые опутывают ваших врагов. Они нападают на любых существ, до которых могут дотянуться, из-за чего их защиты уменьшаются.***На день ♦ Зона, Инструмент, Первородный****Стандартное действие** Зональная вспышка 1 в пределах 10**Цель:** Все существа во вспышке**Атака:** Мудрость против Стойкости**Эффект:** Урон 2к6 + модификатор Мудрости, и цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).**Промех:** Половина урона, и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.**Эффект:** Вспышка создает зону виноградной лозы, которая длится до конца сцены. Все существа в зоне, которые покидают ее или атакуют существа за пределами зоны, получают 5 + модификатор Мудрости урона.

СИЛЫ ПРИРОДЫ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ

Ползущие Лозы

Прием Друида 6

Лозы прорастают вдоль вертикальной поверхности, создавая ухваты и выступы для вас и ваших союзников.

На сцену ♦ Зона, Первородный

Малое действие Зональная стена 10 в пределах 10

Эффект: Стена создает зону ползущих лоз, которая длится до конца вашего следующего хода. Все клетки зоны должны быть смежны с вертикальной поверхностью. Вы и ваши союзники можете лазать по вертикальной поверхности со скоростью лазая 5, пока находитесь в пределах зоны.

Упрекающие Шипы

Прием Друида 6

Вы вызываете к духам, которые выпускают шипы в атакующих вас врагов.

На день ♦ Первородный

Малое действие Персональный

Эффект: Когда по вам попадает вражеская рукопашная атака, этот враг получает урон, равный вашему модификатору Телосложения или Ловкости. Эффект таланта длится до конца сцены.

Проворство Грызуна

Прием Друида 6

В мновение ока вы превращаетесь в мышь, убегае от своего противника, а затем превращаетесь обратно.

На сцену ♦ Первородный

Действие движения Персональный

Условие: Вы должны обладать талантом *дикая форма*

Эффект: Вы движетесь 5 клеток. Это перемещение не вызывает провоцированных атак и вы можете пройти через пространство врагов во время этого движения.

Рассеивание Роя

Прием Друида 6

Ваше тело рассыпается роем, делая атаки против вас не эффективными.

На сцену ♦ Первородный

Немедленное прерывание Персональный

Триггер: Вы получаете урон от рукопашной или дальнобойной атаки

Условие: Вы должны обладать талантом *дикая форма*

Эффект: Вы получаете сопротивление ко всем видам урона 10 до конца своего следующего хода.

СИЛЫ ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 7 УРОВНЯ

Укус Кровавого Следа

Атака Друида 7

Вы оставляете на своем враге рваные, отвратительные раны, заставляя других врагов отступить в страхе.

На сцену ♦ Животная форма, Инструмент, Первородный, Страх

Стандартное действие Рукопашное касание

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости, и вы толкаете всех врагов, смежных с вами, но кроме цели, на 2 клетки.

Первородный Хищник: Вы толкаете всех врагов, кроме цели, находящихся в пределе, равном вашему модификатору Ловкости, клеток от вас.

Нашествие Саранчи

Атака Друида 7

Жестом вы приказываете саранче напасть на врагов.

На сцену ♦ Инструмент, Первородный, Яд

Стандартное действие Дальнобойное 5

Цель: Одно, два или три существа

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон ядом 1к6 + модификатор Мудрости, и цель предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Первородный Рой: Атака наносит дополнительный урон ядом, равный вашему модификатору Телосложения.

Ядовитое Жало

Атака Друида 7

У насекомых вашей животной формы появляются ядовитые жала, и они используют их против существ вокруг вас.

На сцену ♦ Животная форма, Инструмент, Первородный, Яд

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон ядом 1к10 + модификатор Мудрости. Если в первый раз до начала вашего следующего хода цель совершает движение, то она получает 1к10 урона ядом.

Первородный Рой: Добавьте свой модификатор Телосложения к урону ядом, которое получает цель, когда движется.

Ветер Клинков

Атака Друида 7

Вы обращаетесь к ветру, который обошел множество битв. Он обвивает ваших врагов, заражая их безумием.

На сцену ♦ Инструмент, Очарование, Первородный

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Мудрости. Если в первый раз до конца вашего следующего хода цель совершает бросок атаки, то она наносит 5 урона всем вашим врагам, смежным с ней.

Первородный Рой: Добавьте свой модификатор Телосложения к урону, который наносит цель.

ТРИ ЧАСТИ СОЗДАДУТ ЦЕЛОЕ

Хоть у полуорков и полуэльфов не столь хорошие характеристики, чтобы стать друидами, но иногда их привлекает этот класс. Полуэльф, который не выяснил, как уравновесить в себе обязательства человека и эльфа, может избежать их, переходя в животную форму. Полуорк, которого с трудом может принять цивилизованный мир людей или общество диких орков, может стать изменяющим облик и быть принятым в племени первородных, находящемся далеко от его подлинного дома. В некотором смысле, полуэльфы и полуорки, делающие этот выбор, идут путем, проложенным бритволапыми шифтерами, происходящими от оборотней, которые выбирают класс друида из-за своих способностей, объединяя, таким образом, кусочки своего тела и души.

СИЛЫ ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 9 УРОВНЯ

Щедность Смерти

Атака Друида 9

Вы бьете своего врага яростно, подобно охотнику зимы, и место, в котором умер враг, прорастает растительностью.

На день ♦ Зона, Инструмент, Некротическая энергия,

Первородный, Холод

Стандартное действие Дальнобойный 10

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией и холодом 2к10 + модификатор Мудрости.

Промак: Половина урона.

Эффект: Когда хиты цели падают до 0, возникает зона растительности ближней вспышкой 2, центром которой является цель. Зона длится до конца сцены. Зона считается труднопроходимой местностью, и всякое существо, заканчивающее свой ход внутри нее, становится обездвиженным до тех пор, пока не высвободится (зона использует ваши защиты, когда существо пытается высвободиться).

Поток Жал

Атака Друида 9

Злые насекомые кружатся вокруг вас, жалея всякого, кто приблизится к вам.

На день ♦ Животная форма, Инструмент, Первородный, Яд

Стандартное действие Ближняя вспышка 2

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон ядом 2к10 + модификатор Мудрости.

Промак: Половина урона.

Эффект: Теперь до конца сцены любые враги, входящие в смежную с вами клетку или начинающие в ней ход, получают урон ядом, равный вашему модификатору Телосложения. Враг может получить этот урон только один раз за раунд.

Призыв Крокодила

Атака Друида 9

По вашему приказу, клацая зубами, появляется огромный крокодил.

На день ♦ Инструмент, Первородный, Призыв

Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: Вы призываете Большого крокодила в свободную клетку в пределах дальности. У крокодила скорость 6 и плавающая 8. Вы можете дать ему нижеследующий особый приказ. В тот момент, когда вы призвали крокодила, вы даете ему приказ частью использования этого таланта.

Стандартное действие; Рукопашный 1; нацеливается на одно существо; Мудрость против Реакции; урон 1к8 + модификатор Мудрости, и крокодил захватывает цель. Цель получает штраф -3 к проверкам высвобождения против крокодила.

Эффект инстинкта: Если вы не давали крокодилу каких-либо приказов до конца своего хода, то он поддерживает захват и атакует существо, которое он схватил. Если он не может этого сделать, то атакует смежного с ним врага, если может. В противном случае, он движется со своей скоростью в клетку, смежную с врагом.

Призыв Величественного Медведя

Атака Друида 9

Вы топаете и вызываете медведя в качестве союзника, который ищет, что может ударить.

На день ♦ Инструмент, Первородный, Призыв

Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: Вы призываете Большого медведя в свободную клетку в пределах дальности. У медведя скорость 6 и бонус +4 к броскам атаки против существ его или большего размера. Вы можете дать ему нижеследующий особый приказ. В тот момент, когда вы призвали медведя, вы даете ему приказ частью использования этого таланта.

Стандартное действие; Рукопашный 2; нацеливается на одно существо; Мудрость против Стойкости; урон 2к6 + модификатор Мудрости.

Эффект инстинкта: Если вы не давали медведю каких-либо приказов до конца своего хода, то он атакует смежного врага, если может. В противном случае, он движется со своей скоростью в клетку, смежную с врагом.

Призыв Великого Орла

Атака Друида 9

Вы вызываете к небу, и через секунду на ваших врагов нападет орел.

На день ♦ Инструмент, Первородный, Призыв

Стандартное действие Дальнобойный 5

Эффект: Вы призываете орла Среднего размера в свободную клетку в пределах дальности. У орла скорость летая 8 (парение) и бонус +4 к КД против провоцированных атак. Вы можете дать ему нижеследующий особый приказ. В тот момент, когда вы призвали орла, вы даете ему приказ частью использования этого таланта.

Стандартное действие: Орел движется со своей скоростью и атакует в любой момент этого движения; рукопашный 1; нацеливается на одно существо; Мудрость против Реакции; урон 2к6 + модификатор Мудрости, и цель предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Эффект инстинкта: Если вы не давали орлу каких-либо приказов до конца своего хода, то он атакует смежного с ним врага, если может. В противном случае, он движется со своей скоростью в клетку, смежную с врагом, и этот враг предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

СИЛЫ ПРИРОДЫ-ПРИЕМЫ 10 УРОВНЯ

Клан Животных

Прием Друида 10

Вы создаете сильную связь со своими призванными животными, подогревая их жажду сражений.

На день ♦ Первородный

Малое действие

Персональный

Эффект: Один раз за раунд и до конца сцены, вы можете использовать малое действие, чтобы приказать одному из ваших призванных существ использовать эффект инстинкта.

НАБЛЮДАТЕЛИ МИРА

Отношения первородных духов с мирами, повторяющими природный мир, очень сложны. Страна Фей и Царство Теней не являются частью мира, но оба они зеркально на него похожи, поэтому они не лишены силы первородных духов полностью.

Шаманы говорят, что первородные духи идут там, где им нравится, но в Стране Фей и Царстве Теней они будут не так сильны, так как там правят другие силы.

Друиды говорят, что находясь в других мирах, они помогают первородным духам своим присутствием, давая им течь рядом с шагами. Они рассказывают, что исследуя или живя в Стране Фей или Царстве Теней, они становятся своего рода наблюдателями, увеличивая вероятность того, что люди из других миров извлекут выгоду из первородной силы.

Облики Зверей

Прием Друида 10

*Вы превращаете себя и своих союзников в мышей, жуков или других безвредных на вид животных.***На день** ♦ Первородный, Превращение**Стандартное действие** Ближняя вспышка 5**Цель:** Вы и все союзники во вспышке**Эффект:** До конца вашего следующего хода цели принимают форму Крошечных существ, таких как мышь, кошка, жуки или пауки до конца своего следующего хода. Пока цели в этой форме, они не могут атаковать, что-либо поднимать и манипулировать объектами. Цели получают бонус таланта +5 к проверкам Скрытности и бонус таланта +2 к КД и Реакции. Каждая цель может окончить действие эффекта своим малым действием.**Поддержание малым:** Эффект поддерживается на вас и всех целях, находящихся в пределах 5 клеток от вас.**Очищающий Дождь**

Прием Друида 10

*Приятный дождь проливается вокруг вас, успокаивая пылающие раны.***На день** ♦ Зона, Первородный**Малое действие** Ближняя вспышка 3**Эффект:** Вспышка создает дождевую зону, которая длится до конца сцены. Находясь в зоне, вы и ваши союзники получаете сопротивление кислоте и огню 10 и бонус таланта +2 к спасброскам от продолжительного урона кислоты и огня.**Полезная Ягода**

Прием Друида 10

*Вы выращиваете несколько ягод с помощью первородной силы. Тот, кто съест их, почувствует прилив сил.***На день** ♦ Исцеление, Первородный**Малое действие** Первородный**Эффект:** Вы создаете четыре полезных ягоды, которые длятся до тех пор, пока их не потратят или до конца вашего следующего продолжительного отдыха. Существо может использовать малое действие и потратить полезную ягоду, чтобы восстановить 10 хитов, либо совершает спасбросок, либо получает 10 временных хитов.**Перемещение Роя**

Прием Друида 10

*Когда атака со всей скорости несется к вам, вы рассыпаетесь роем, чтобы поменяться местами с врагом.***На день** ♦ Животная форма, Первородный**Немедленное прерывание** Рукопашный 1**Триггер:** На вас нацеливаются ближней вспышкой или зональной атакой**Цель:** Одно существо**Эффект:** Вы меняетесь с целью местами.**Силы природы на сцену 13 уровня****Надвигающаяся Смерть**

Атака Друида 13

*После того, как вы атакуете врагов, вы передвигаетесь к другой группе врагов и точно так же атакуете их.***На сцену** ♦ Животная форма, Инструмент, Первородный**Стандартное действие** Ближняя вспышка 1**Первичная цель:** Все существа во вспышке**Первичная атака:** Мудрость против Реакции**Попадание:** Урон 2к6 + модификатор Мудрости.**Эффект:** Вы совершаете шаг со своей скоростью. Если вы закончили свое передвижение по меньшей мере в 4 клетках от начальной позиции, то вы можете совершить вторичную атаку.**Вторичная цель:** Все существа во вспышке**Вторичная атака:** Мудрость против Реакции**Попадание:** Урон 2к6 + модификатор Мудрости.**Первородный Рой:** Если вы попали хотя бы по одной цели первичной атакой, то вторичная атака наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.**Пронизывающий Дуб**

Атака Друида 13

*Вы создаете массивное дубовое копье, которым пронизываете своих врагов.***На сцену** ♦ Инструмент, Первородный**Стандартное действие** Дальнобойный 10**Цель:** Одно существо**Атака:** Мудрость против Стойкости**Попадание:** Урон 2к6 + модификатор Мудрости, и вы толкаете цель на 3 клетки. Если цель заканчивает свое передвижение в смежной клетке с твердым препятствием (таким как стена), цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.**Первородный Страж:** Добавьте свой модификатор

Телосложения к количеству клеток, на которое вы толкаете цель.

Раздирающие Когти

Атака Друида 13

*Ваш удар когтями открывает слабости врага.***На сцену** ♦ Животная форма, Инструмент, Первородный**Стандартное действие** Рукопашное касание**Цель:** Одно существо**Атака:** Мудрость против Реакции**Попадание:** Урон 2к8 + модификатор Мудрости, и цель получает уязвимость 5 ко всем видам урона до конца вашего следующего хода.**Первородный Хищник:** Уязвимость равна 3 + ваш модификатор Ловкости.**Двурогий Болт**

Атака Друида 13

*Перед вами появляется призрачный бык, который сбивает вашего врага на землю.***На сцену** ♦ Инструмент, Первородный**Стандартное действие** Дальнобойный 10**Цель:** Одно существо**Атака:** Мудрость против Стойкости**Попадание:** Урон 2к8 + модификатор Мудрости, и цель сбивается с ног. Если какие-либо враги предоставляют укрытие от этой атаки, то они тоже сбиваются с ног.