

Этот раздел представляет два новых пути развития: шамана-орла и шамана, говорящего с миром. Каждый путь развития обладает новым вариантом Духа-спутника, связанного с ним, и, создавая своего шамана, вы можете выбрать любого.

## ШАМАН-ОРЕЛ

Ваш дух-спутник взлетает над вами и вашими союзниками, внимательно следя за скрывающимися врагами и атакуя противников, находящихся далеко. Ваша роль заключается в том, что вы направляет дальнебойные атаки союзников, используя своего духа-спутника, чтобы убить или заблокировать врага.

Вы стараетесь держаться ближе к союзникам, вооруженным луками, метательными копьями, пращами или обладающим мощной магией. Следопыты, колдуны и другие классы, обладающие чертами или талантами, позволяющими нацелиться на ближайшего врага, выигрывают от вашего присутствия, так как ваш дух-спутник позволяет им считать любого врага, смежного с духом, самым ближайшим к ним.

## Новая Классовая Особенность

Выбирая Духа-спутника, вы можете выбрать Духа Наблюдателя вместо других вариантов, как, например, в *Книге Игрока 2*.

### Дух НАБЛЮДАТЕЛЬ

**Дар Духа:** Противники, смежные с вашим духом-спутником, не могу получать покров от других врагов. В дополнение, ваши союзники могут считать каждого из врагов, смежных с вашим духом-спутником, как самого ближайшего противника.

**Добыча Духа:** Вы получаете талант *добыча духа*, которым можете атаковать через духа-спутника спровоцированным действием.

#### Добыча Духа

Умение шамана

*Ваш дух-спутник набрасывается на движущегося противника, а союзник использует момент, отвлекший врага, чтобы выстрелить в него.*

**Неограниченный** ♦ Дух, Первородный

**Провоцированное действие** Рукопашный дух 1

**Триггер:** Враг покидает клетку, смежную с вашим духом-спутником, не совершая шага

**Цель:** Враг, вызвавший триггер

**Эффект:** Один союзник, находящийся в пределах 10 клеток от вашего духа-спутника, может совершить стандартную дальнебойную атаку с боевым превосходством против цели свободным действием.

**Неограниченный атакующий талант:** Вы получаете талант *когти орла*. Второй неограниченный атакующий талант 1-го уровня вы выбираете как обычно.

## ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ

Сделайте Мудрость наивысшей характеристикой, за которой следует Ловкость, чтобы усилить эффекты талантов вашего Духа Наблюдателя. Высокое Телосложение обеспечит вам хиты и Стойкость. Выберите таланты, с помощью которых вы можете лечить защитников и бойцов ближнего боя в вашей группе, пока вы и другие стрелки остаетесь позади них и концентрируете огонь на врагах, которых ваш дух-спутник определяет в качестве самых подходящих целей. Ваша вторая роль – атакующий.

**Предлагаемая классовая особенность:** Дух Наблюдатель\*

**Предлагаемая черта:** Поддерживающий Дух\*

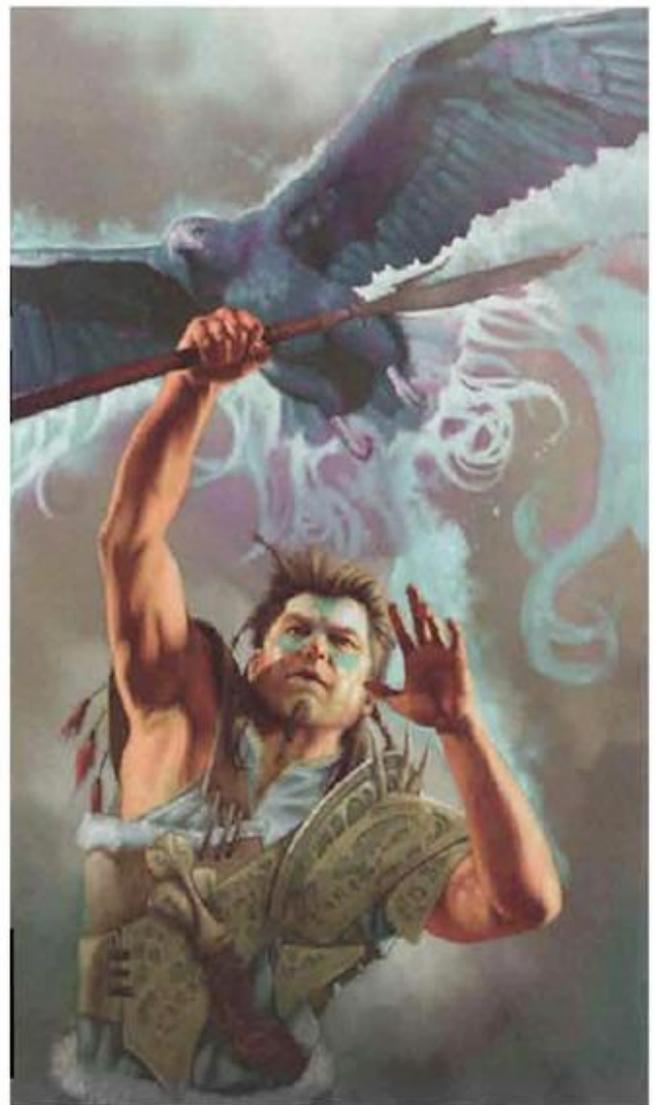
**Предлагаемые навыки:** Внимательность, Природа, Проницательность, Целительство

**Предлагаемые неограниченные таланты:** *Когти орла\**, *Защитный удар*

**Предлагаемые таланты на сцену:** *Ярость буревестника\**

**Предлагаемые таланты на день:** *Дух Великого Смотрителя\**

\*Новые варианты приведены в этой книге



## Говорящий с Миром Шаман

Вы направляете живую эссенцию первородного мира и его циклов, которые дают вам господство над полем боя. Ваш дух-спутник действует почти как защитник, предотвращая вражеские передвижения и помогая вашим союзникам свободно двигаться.

Ваш дух-спутник это камень и земля, лето и зима, дождь и ветра. Его внешность может меняться в зависимости от его природы и ваших желаний. Он может предстать гуманоидом, внешность которого неясна, или в виде как-либо выглядящего животного. Вероятнее всего, он изменяет свою форму или смешивает ее с землей, воздухом и водой, так как первородная сила, текущая через него, является частью циклов природного мира.

### Новая Классовая Особенность

Выбирая Духа-спутника, вы можете выбрать Говорящего с Миром Духа вместо других вариантов, как, например, в *Книге Игрока 2*.

### Говорящий с Миром Дух

**Дар Духа:** Всякий союзник, провоцирующий атаку от врага, входя или покидая клетку, смежную с вашим духом-спутником, получает бонус ко всем защитам против этой атаки. Бонус равен модификатору Телосложения.

**Приказ Говорящего с Миром:** Вы получаете талант *приказ говорящего с миром*, которым можете атаковать с помощью духа-спутника спровоцированным действием.



#### Приказ Говорящего с Миром

Умение шамана

*Голоса и рык первородных духов каскадом на вашего противника, останавливая его движение.*

Неограниченный ♦ Дух, Инструмент, Первородный

Провоцированное действие      Рукопашный дух 1

Триггер: Враг покидает клетку, смежную с вашим духом-спутником, не совершая шага

Цель: Враг, вызвавший триггер

Атака: Мудрость против Воли

Эффект: Цель прекращает перемещение и должна использовать другое действие, чтобы возобновить движение.

**Неограниченный атакующий талант:** Вы получаете талант *глас битвы*. Второй неограниченный атакующий талант 1-го уровня вы выбираете как обычно.

### Предлагаемые Варианты Развития

Мудрость должна быть вашей наивысшей характеристикой, сопровождаемой Телосложением, чтобы усилить контроль над полем боя, который вы осуществляете с помощью талантов вашего говорящего с миром духа. Вашей третьей характеристикой должен быть Интеллект или Ловкость, чтобы улучшить ваш КД и Реакцию. Выберите таланты, которые позволят вам в бою изменять ландшафт вокруг вас и контролировать передвижение врагов, а также лечить и защищать ваших союзников. Ваша вторая роль – контроллер.

**Предлагаемая классовая особенность:** Говорящий с миром дух\*

**Предлагаемая черта:** Усиливающий Дух\*

**Предлагаемые навыки:** Атлетика, Выносливость, Магия, Природа

**Предлагаемые неограниченные таланты:** *Глас битвы\**, *Охраняющий удар*

**Предлагаемые таланты на сцену:** *Ежевичный союзник\**

**Предлагаемые таланты на день:** *Дух каменной основы\**

\*Новые варианты приведены в этой книге

## ДУХИ ВРЕМЕН ГОДА

В первый год ваших отношений с духом-спутником вы, возможно, обнаружили, что ваш спутник меняет форму и внешний вид со сменой времен года. Такой дух несет с собой благоприятные предзнаменования и предсказания. Он предвещает о длинной жизни, но также он говорит о том, что в какой-то момент жизни вы должны совершить большой выбор в пользу добра или зла, процветания или разрушения. Меняясь между сезонами, дух показывает смятение, которое разрушает вашу душу.

Если ваш дух-спутник проявит себя подобным образом, то вы, скорее всего, привлечете на свою сторону много значительных личностей в своих путешествиях. Некоторые из этих личностей будут стремиться привести вас к надежде на весну или свету лета, в то время как другие будут стараться ввергнуть вас с тьму зимы. Вы находитесь на переплетении многих великих событий.

## НОВЫЕ ТАЛАНТЫ

Многие из талантов, описанных в этом разделе, написаны для шамана-орла и шамана, говорящего с миром. Однако, шаманы любых путей развития способны получить выгоду из применения талантов, представленных здесь, расширяя свою универсальность как на поле боя, так и за его пределами.

### НЕОГРАНИЧЕННЫЕ СИЛЫ ПРИРОДЫ 1 УРОВНЯ

#### Когти Орла Атака Шамана 1

*Ваш дух-спутник нападает на вашего противника, заставляя его ненадолго забыть о защите.*

**Неограниченный** ♦ Дух, Первородный

**Стандартное действие** Рукопашный дух 1

**Цель:** Одно существо

**Эффект:** Один союзник, смежный с вашим духом-спутником или находящийся в пределах 3 клеток от вас, может совершить стандартную атаку против цели. Если атака союзника попадает, то цель предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

#### Дух Бури Атака Шамана 1

*Вы передаете всю силу своему духу-спутнику, направляя первородную силу шторма, чтобы атаковать врага и помочь союзнику.*

**Неограниченный** ♦ Звук, Инструмент, Первородный

**Стандартное действие** Рукопашный 1

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Стойкости

**Попадание:** Урон звуком 1к8 + модификатор Мудрости.

*Уровень 21:* Урон звуком 2к8 + модификатор Мудрости.

**Эффект:** Один союзник, находящийся в пределах 2 клеток от вас или вашего духа-спутника, может совершить спасбросок.

#### Глас Битвы Атака Шамана 1

*Вы издаете боевой клич через своего духа-спутника, который бьет вашего врага и побуждает союзников двигаться.*

**Неограниченный** ♦ Дух, Инструмент, Первородный,

Психическая энергия

**Стандартное действие** Рукопашный дух 1

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Воли

**Попадание:** Урон психической энергией 1к6 + модификатор Мудрости.

*Уровень 21:* Урон психической энергией 2к6 + модификатор Мудрости.

**Эффект:** Один союзник, находящийся в пределах 2 клеток от вашего духа-спутника, может совершить шаг на 2 клетки свободным действием.

### СИЛЫ ПРИРОДЫ НА СЦЕНУ 1 УРОВНЯ

#### Ежевичный Союзник Атака Шамана 1

*Вы бросаете ежевику через духа мира в вашего врага, а затем заставляете ее вырасти из вашего духа-спутника, ограничивая движение соседних врагов.*

**На сцену** ♦ Инструмент, Первородный

**Стандартное действие** Дальнобойный 5

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон 2к6 + модификатор Мудрости. Все враги, начинающие свой ход в смежной с вашим духом-спутником клетке, становятся замедленным до конца своего хода. Эффект таланта длится до конца вашего следующего хода.

**Говорящий с Миром Дух:** Все враги, начинающие свой ход в смежной с вашим духом-спутником клетке, вместо замедления становятся обездвижены до конца своего нынешнего хода.

#### Беспорная Угроза Атака Шамана 1

*Ваш дух-спутник привлекает и удерживает внимание врага рыком и яростным выпадом.*

**На сцену** ♦ Дух, Инструмент, Первородный

**Стандартное действие** Рукопашный дух 1

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон 2к6 + модификатор Мудрости, и цель становится помеченной вашим духом-спутником до конца вашего следующего хода или до тех пор, пока дух не исчезнет.

**Дух Защитник:** Штраф к броскам атаки, который получает цель, будучи помеченной этим талантом, равен 1 + модификатор Телосложения вместо -2.

#### Разбивающие Сталь Когти Атака Шамана 1

*Ваш дух-спутник погружает свои когти в вашего противника, заставляя его потерять равновесие и открыться атаке союзника.*

**На сцену** ♦ Дух, Инструмент, Первородный

**Стандартное действие** Рукопашный дух 1

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон 1к10 + модификатор Мудрости. Союзник, смежный с целью, может совершить против нее стандартную рукопашную атаку свободным действием.

**Дух Охотник:** Союзник получает бонус к броску атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.



**Духи Горного Тумана**

Атака Шамана 1

*Потоки холодного тумана вытекают из вашего духа-спутника и окружают ваших врагов, позволяя вашим союзникам нападать без труда.*

**На сцену** ♦ Дух, Инструмент, Первородный, Холод

**Стандартное действие** Рукопашный дух 1

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон холодом 2к10 + модификатор Мудрости. Всякий союзник, совершающий зональную или ближнюю атаку до конца вашего следующего хода, включающая вашего духа-спутника в область эффектов, получает бонус таланта +1 к броскам атаки для этой атаки.

**Ярость Буревестника**

Атака Шамана 1

*Ваш дух-спутник ныряет в вашего врага и вызывает вспышку молнии, которая задерживается всего на мгновение.*

**На сцену** ♦ Дух, Инструмент, Первородный, Электричество

**Стандартное действие** Рукопашный дух 1

**Эффект:** Перед атакой вы можете передвинуть своего духа-спутника на 3 клетки.

**Дух Наблюдатель:** Количество клеток, на которое вы можете передвинуть духа-спутника, равно 2 + модификатор Ловкости.

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон электричеством 1к8 + модификатор Мудрости. Если какой-либо союзник до конца вашего следующего хода попадает по врагу, смежному с вашим духом-спутником, то этот враг получает дополнительный урон электричеством, равный вашему модификатору Ловкости.

**СИЛЫ ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 1 УРОВНЯ****Дух Великого Смотрителя**

Атака Шамана 1

*Дух Великого Смотрителя указывает путь к победе, обращая взор на бреши в защите врага и укрепляя слабости ваших союзников.*

**На день** ♦ Первородный

**Стандартное действие** Зональная вспышка 1 в пределах 10

**Цель:** Один или два союзника во вспышке

**Эффект:** Все цели могут совершить стандартную атаку свободным действием. Никто из ваших союзников, находящихся в смежной с вашим духом-спутником клетке, не предоставляет боевого превосходства до конца сцены.

**Дух Каскада**

Атака Шамана 1

*Вы призываете духа горных истоков, чтобы те лились непрерывным каскадом на ваших врагов, которые приближаются к вашему духу-спутнику.*

**На день** ♦ Инструмент, Первородный

**Стандартное действие** Дальнбойный 5

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон 2к10 + модификатор Мудрости.

**Эффект:** Когда союзник, находящийся в соседней с вашим духом-спутником клетке, попадает по этому врагу в первый раз, атака дополнительно наносит 1к6 урона. Когда союзник, находящийся в соседней с вашим духом-спутником клетке, попадает по этому врагу во второй раз, атака дополнительно наносит 2к6 урона. Когда союзник, находящийся в соседней с вашим духом-спутником клетке, попадает по этому врагу в третий раз, атака дополнительно наносит 3к6 урона. Этот эффект заканчивается после попадания третьей атаки или после окончания сцены.

**Тень Духа Печали**

Атака Шамана 1

*Вы выпускаете на вашего противника духа страданий, голода и смерти, оставляя его слабым и вялым.*

**На день** ♦ Инструмент, Первородный, Психическая энергия

**Стандартное действие** Дальнбойный 5

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Воли

**Попадание:** Цель становится изумленной, замедленной и получает продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает все).

**Промех:** Цель становится изумленной до конца вашего следующего хода и замедленной (спасение оканчивает).

**Эффект:** Цель получает до конца сцены штраф -5 к спасброскам, пока она находится рядом с вашим духом-спутником.

**Брызги Игл**

Атака Шамана 1

*Вы выстреливаете залпом ядовитых игл в своего врага.*

**На день** ♦ Инструмент, Первородный, Яд

**Стандартное действие** Ближняя волна 5

**Цель:** Все существа в волне

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон 2к8 + модификатор Мудрости и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). Ваши союзники получают бонус таланта +2 к броскам атаки против цели до тех пор, пока этот продолжительный урон не закончится.

**Дух Каменной Основы**

Атака Шамана 1

*Земля поднимается по вашей команде, разбрасывая врагов и создавая бастион для вас и ваших союзников.*

**На день** ♦ Зона, Инструмент, Первородный

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

**Цель:** Все враги во вспышке

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Вы сдвигаете цель на 2 клетки за пределы вспышки и сбиваете ее с ног.

**Промех:** Вы сдвигаете цель на 1 клетку.

**Эффект:** Вспышка создает зону защищающей земли, которая длится до конца сцены. Зона считается труднопроходимой местностью для ваших врагов. Вы и ваши союзники получаете укрытие, находясь в зоне.

**СИЛЫ ПРИРОДЫ-ПРИЕМЫ 2 УРОВНЯ****Вовлечение в Преследование**

Прием Шамана 2

*Ваш дух-спутник следует за вашим врагом по пятам, препятствуя его побегу от вашего гнева.*

**На сцену** ♦ Дух, Первородный

**Немедленный ответ** Персональный

**Триггер:** Враг, начавший свой ход в смежной с вашим духом-спутником клетке, заканчивает свое движение не в смежной с духом клетке

**Попадание:** Вы передвигаете своего духа-спутника в клетку, смежную с врагом, вызвавшим триггер.

**Защищающие Корни** Прием Шамана 2

*Тонкие корни прорастают из вашего духа-спутника, чтобы укрыть ваших союзников за защитным слоем.*

На день ♦ Дух, Первородный

Малое действие Ближняя вспышка дух 1

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели получают сопротивление всем видам урона, равное вашему модификатору Телосложения, до конца сцены.

**Дух Великой Кошки** Прием Шамана 2

*Дух великой кошки затмевает вас, предоставляя вам и вашим союзникам ее изящество.*

На день ♦ Первородный

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены союзники, находящиеся в пределах 3 клеток от вас, могут встать малым действием, и если какой-либо союзник в пределах 3 клеток от вас совершает шаг, он может шагнуть на 1 дополнительную клетку.

**Дух Легкости** Прием Шамана 2

*Мягкий ветер вьется вокруг вашего духа-спутника и улучшает дальнобойные атаки ваших союзников.*

На день ♦ Первородный

Малое действие Персональный

Эффект: До конца сцены вы и ваши союзники получаете бонус таланта +1 к броскам дальнобойных атак против врагов, смежных с вашим духом-спутником. В дополнение, вы можете окончить эффект этого таланта свободным действием, чтобы предоставить одному союзнику, находящемуся в пределах 10 клеток от вас, бонус таланта +2 к броскам дальнобойных атак до конца вашего следующего хода.

**Бдительность Буревестника** Прием Шамана 2

*Враги бросаются в атаку на ваших союзников, а дух Буревестника предоставляет им молниеносную скорость, чтобы они смогли подготовиться к защите.*

На день ♦ Первородный

Нет действия Ближняя вспышка 5

Триггер: Вы бросаете инициативу перед началом сцены

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Вы сдвигаете все цели на 3 клетки. Все цели могут достать оружие или инструмент свободным действием.

**Силы природы на сцену 3 уровня****Захват Челюстями** Атака Шамана 3

*Ваш дух-спутник ловит врага своими челюстями и крепко его держит, чтобы ваши союзники могли по нему ударить.*

На сцену ♦ Дух, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Рукопашный дух 1

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости, и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

**Дух Защитник:** До конца вашего следующего хода ваши союзники могут окружать врагов вместе с вашим духом-спутником, и те союзники, которые делают это, получают бонус к броскам атаки против этого врага, равный вашему модификатору Телосложения.

**Дух Хитрой Лисы** Атака Шамана 3

*Ваш дух-спутник превращается в духа хитрой лисы и отвлекает ваших врагов, давая вашим союзникам возможность атаковать.*

На сцену ♦ Дух, Первородный

Стандартное действие Рукопашный дух 1

Цель: Один союзник

Попадание: Цель может совершить стандартную рукопашную атаку свободным действием. Если эта атака попадает, то второй союзник, смежный с вашим духом-спутником, может совершить стандартную рукопашную атаку свободным действием.

**Дух Охоты** Атака Шамана 3

*Ваш дух-спутник выходит на охоту, сосредотачиваясь только на своей жертве.*

На сцену ♦ Дух, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Рукопашный дух 1

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

**Дух Охотник:** Вы получаете бонус таланта +2 к броскам атаки, если в пределах 3 клеток от цели нет ни одного существа.

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости или урон 3к10 + модификатор Мудрости, если нет ни одного существа, смежного с целью.

**Дух Жажды Кровопускания** Атака Шамана 3

*Ваш дух-спутник чувствует запах крови и его дикое безумие передается вашим союзникам.*

На сцену ♦ Дух, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Рукопашный дух 1

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Стойкости. Если цель ранена, вы получаете бонус +2 к броскам атаки.

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости. Все союзники, смежные с вашим духом-спутником, получают бонус таланта +2 к броскам атаки и урона против раненых существ до конца вашего следующего хода.

**Дух Наблюдатель:** Бонус к броскам атаки и урона равен вашему модификатору Ловкости.

**Стойкий Горный Защитник** Атака Шамана 3

*Ваш дух-спутник превращается в существо из камней и земли, предоставляющим вашим союзникам защитный барьер.*

На сцену ♦ Дух, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Рукопашный дух 1

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости, и вы толкаете цель на 2 клетки.

Эффект: Вы и ваши союзники получаете бонус таланта +1 ко всем защитами, если находитесь в соседней с вашим духом-спутником клетке, до конца вашего следующего хода.

**Говорящий с Миром Дух:** Бонус таланта ко всем защитами равен вашему модификатору Телосложения.

## СИЛЫ ПРИРОДЫ НА ДЕНЬ 5 УРОВНЯ

### Спираль Змеи Мира

Атака Шамана 5

*Когда Змея Мира проявляется, земля содрогается, а отдаленный рев раздаётся над всем полем боя.*

На день ♦ Зона, Инструмент, Первородный

**Стандартное действие** Зональная вспышка 1 в пределах 10

**Цель:** Все враги во вспышке

**Атака:** Мудрость против Стойкости

**Попадание:** Урон 2к6 + модификатор Мудрости

**Промех:** Половина урона.

**Эффект:** Вспышка создает зону призрачных спиралей, которая длится до конца сцены. Если какой-либо враг бьет вашего союзника, находящегося в пределах зоны, то этот враг получает урон, равный вашему модификатору Мудрости.

### Дух Завершения Битвы

Атака Шамана 5

*Ваш дух-спутник стремится к врагу, предвещая ему быстрый конец.*

На день ♦ Дух, Инструмент, Первородный

**Стандартное действие** Рукопашный дух 1

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон 2к10 + модификатор Мудрости

**Промех:** Половина урона.

**Эффект:** Если союзник промахивается по цели рукопашной атаки, то цель получает 5 урона и совершает спасбросок. Если этот спасбросок успешен, то эффект заканчивается. В противном случае он длится до конца сцены.

### Духи Кровавого Отмщения

Атака Шамана 5

*Вы наполняете своих союзников силой кровавых духов – первородных сущностей, которые жаждут насилия, крови и мести.*

На день ♦ Первородный

**Стандартное действие** Дальнобойный 5

**Цель:** Один или два союзника

**Эффект:** Каждая из целей может совершить атаку в броске и дополнительно нанести 1к10 урона при попадании этой атаки. В дополнение, цели получают до конца сцены бонус +2 к броскам атаки и урона во время атак в броске.

### Ветер Боли и Помощи

Атака Шамана 5

*Вокруг вашего духа-спутника обвиваются ветра, позволяющие ему нанести по врагу ледяной удар или укрепить союзника своими объятиями.*

На день ♦ Дух, Инструмент, Исцеление, Первородный, Холод

**Стандартное действие** Рукопашный дух 1

**Цель:** Одно существо

**Атака:** Мудрость против Воли

**Попадание:** Урон холодом 3к8 + модификатор Мудрости

**Промех:** Половина урона.

**Эффект:** Если первый союзник, находящийся в соседней с вашим духом-спутником клетке, восстанавливает хиты, то он восстанавливает дополнительных 1к8 хитов. Если второй союзник, делает то же самое, то он восстанавливает дополнительных 2к8 хитов. Если третий союзник, делает то же самое, то он восстанавливает дополнительных 3к8 хитов. Этот эффект заканчивается после того, как третий союзник восстановит дополнительные хиты или после окончания сцены.

### Ветра Обжигающей Пустыни

Атака Шамана 5

*Горячие ветра иссушают и разбрасывают в стороны ваших врагов, в то время как вы и ваш дух-спутник седлаете эти потоки и движетесь через поле боя*

На день ♦ Инструмент, Огонь, Первородный

**Стандартное действие** Ближняя волна 3

**Цель:** Все существа в волне

**Атака:** Мудрость против Стойкости

**Попадание:** Урон огнем 2к6 + модификатор Мудрости, и вы сдвигаете цель на равное вашему модификатору Мудрости количество клеток.

**Промех:** Половина урона, и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

**Эффект:** Вы сдвигаете себя или своего духа-спутника до или после атаки на равное вашей скорости количество клеток.

## СИЛЫ ПРИРОДЫ-ПРИЕМЫ 6 УРОВНЯ

### Вечная Сила Огня

Прием Шамана 6

*Вы предоставляете союзнику помощь духа огня, который горит все ярче с каждой победой над врагом.*

На день ♦ Исцеление, Огонь, Первородный

**Малое действие**

**Дальнобойный 5**

**Цель:** Один союзник

**Эффект:** Всякий раз, когда цель опускает хиты врага до 0, она восстанавливает 5 хитов, а все враги, смежные с ней, получают 2 урона огнем. Эффект таланта длится до конца сцены.

### Дух Очага

Прием Шамана 6

*Успокаивающий дух очага нисходит на вас, расслабляя вас и ваших союзников.*

На день ♦ Исцеление, Первородный

**Малое действие**

**Ближняя вспышка 3**

**Цель:** Все союзники во вспышке

**Эффект:** Все цели восстанавливают 1к6 хитов. Вы или ваши союзники можете использовать второе дыхание до конца вашего следующего хода малым действием, если находитесь в смежной с вашим духом-спутником клетке.

### Укрытие Духа-Спутника

Прием Шамана 6

*Вы создаете щит из первородной энергии, чтобы защитить своего духа-спутника.*

На сцену ♦ Дух, Первородный

**Немедленное прерывание**

**Персональный**

**Триггер:** Враг попадает по вашему духу-спутнику

**Эффект:** Ваш дух-спутник получает бонус +4 к защите, на которую нацелена атака.

### Дух Возмездия

Прием Шамана 6

*Как только противник вас сразил, вы выпускаете всю энергию духов, чтобы поддержать ваших союзников.*

На день ♦ Исцеление, Первородный

**Немедленное прерывание**

**Ближняя вспышка 10**

**Триггер:** Враг опускает ваши хиты до 0 или ниже

**Цель:** Все союзники во вспышке

**Эффект:** Все цели могут использовать исцеление. В дополнение, до конца вашего следующего хода все цели получают бонус +2 к броскам атаки против врага, вызвавшего триггер.

**Побуждение Группы** Прием Шамана 6

*Ваш дух-спутник подгоняет ваших союзников, заставляя их подойти ближе, чтобы атаковать.*

На день ♦ Дух, Первородный

Малое действие Ближняя вспышка дух 1

Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Вы сдвигаете все цели на равное вашему модификатору Мудрости количество клеток.

**Защищающая Стая Орлов** Атака Шамана 7

*Ваш дух-спутник превращается в стаю охотничьих орлов, которые налетают сверху, используя свои когти, чтобы отогнать врагов и открыть путь вашим союзникам.*

На сцену ♦ Дух, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Ближняя вспышка дух 2

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости.

Дух Наблюдатель: Вы сдвигаете цель на 3 клетки.

Эффект: Если вы попадете хотя бы по одному противнику, то вы сдвигаете всех союзников, находящихся во вспышке, на 3 клетки.

**Силы природы на сцену 7 уровня****Крово-Красный Туман** Атака Шамана 7

*Когда ваш дух-спутник ранит противника, из его раны начинает тонкой струйкой вытекать туман, который окружает соседних врагов и препятствует их атакам.*

На сцену ♦ Дух, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Рукопашный дух 1

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости. Враги получают штраф -2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода, пока находятся рядом с вашим духом-спутником.

**Молот Хватающих Поток** Атака Шамана 7

*Ваш дух-спутник превращается в сметающий поток – волну, сбивающую врагов и направляющую ваших союзников.*

На сцену ♦ Дух, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Ближняя вспышка дух 2

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Все союзники, находящиеся в пределах вспышки, получают бонус +3 к скорости до конца вашего следующего хода.

Говорящий с Миром Дух: Все союзники, находящиеся во вспышке, получают до конца вашего следующего хода бонус ко всем защитам против спровоцированных атак, равный 2 + ваш модификатор Телосложения.

**Вспыхивающий Дух** Атака Шамана 7

*Ваш дух-спутник кружится вокруг поля боя в поисках возможности помочь союзникам и нанести врагу смертельный удар.*

На сцену ♦ Дух, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Ближняя вспышка дух 1

Цель: Все враги во вспышке

Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости.

Эффект: Если какой-либо союзник находится в смежной с вашим духом-спутником клетке, то он получает бонус +2 к броску урона за каждого врага, по которому вы попали этим талантом. Эффект длится до конца вашего следующего хода.

**Дух Слабости** Атака Шамана 7

*Ваш дух-спутник вырезает багровую руну на плоти врага, ослабляя его и уязвляя перед ударом вашего союзника.*

На сцену ♦ Дух, Инструмент, Первородный

Стандартное действие Рукопашный дух 1

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода. Союзник, смежный с целью, может совершить против нее стандартную рукопашную атаку с боевым превосходством свободным действием.

Дух Охотник: Союзник получает бонус к броску урона, равный вашему модификатору Интеллекта.

**БРЕМЯ ВИДЕНИЙ**

Никто из других первородных героев не способен понять духов так, как вы. Хранители воплощают собой защитных духов, но это не значит, что они их понимают. Варвары вообще слишком узко мыслят, чтобы понять то, что показывают им духи во время их буйств. Друиды понимают точку зрения духов животных, Первородного Зверя и многих других, но их перспективы ограничены.

При желании вы можете слиться со всевозможными духами, связанными с первородным миром, и их мировидением. Иногда некоторые из ваших союзников могут подумать, что вы рассеяны, отвлечены или не от мира сего. Действительно, вы не всегда понимаете все, о чем говорят ваши физические союзники, но это из-за того, что у вас есть сотни, а может даже тысячи союзников-духов, кружащих вокруг вас, и иногда дух должен сказать вам нечто более важное, чем паладин, рассказывающий о своем последнем деянии, или плут, показывающий акробатический трюк.

**Силы природы на день 9 уровня****Зов Противоречивого Духа** Атака Шамана 9

*Вы заставляете духа раздражения на мгновение связать себя с вашим врагом, вызывая в противнике противоречия, из-за чего его напарники теряют концентрацию.*

На день ♦ Инструмент, Надежный, Первородный, Психическая энергия

Стандартное действие Дальнобойный 5

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Воли

Эффект: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Мудрости. Все враги, кроме цели, получают штраф -2 к броскам атаки и спасброскам, если находятся в пределах 5 клеток от цели. Эффект таланта длится до конца сцены.

**Взрывная Жертва** Атака Шамана 9

*Ваш дух-спутник жертвует собой, взрываясь вспышкой энергии, которая ударяет по ближайшим врагам.*

**На день** ♦ Дух, Инструмент, Первородный

**Стандартное действие** Ближняя вспышка дух 2

**Цель:** Все существа во вспышке

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон 2к6 + модификатор Мудрости, и цель становится изумленной (спасение оканчивает).

**Промак:** Половина урона.

**Эффект:** Ваш дух-спутник исчезает, и вы не можете призвать его раньше, чем закончится ваш следующий ход.

**Власть Духа** Атака Шамана 9

*Вы открываете разлом мерцающей энергии духов, которая накрывает ваших врагов взрывом, укрепляет вашего духа-спутника и улучшает вашу способность призывать духов.*

**На день** ♦ Зона, Инструмент, Первородный, Психическая энергия

**Стандартное действие** Ближняя волна 5

**Цель:** Все существа в волне

**Атака:** Мудрость против Реакции

**Попадание:** Урон 1к10 + модификатор Мудрости. Ваш дух-спутник получает бонус таланта +2 к броскам атаки против цели до конца сцены.

**Промак:** Половина урона.

**Эффект:** Волна создает зону пылающей энергии, которая длится до конца сцены. Пока ваш дух-спутник находится в пределах зоны, таланты духа получают бонус к броскам урона, равный вашему модификатору Мудрости.

**Дух Возрожденной Земли** Атака Шамана 9

*Дух земли и камней поднимается под ногами ваших врагов. Его присутствие сплавивает ваших союзников, которые воодушевляются с каждым ударом.*

**На день** ♦ Инструмент, Исцеление, Первородный, Созидание

**Стандартное действие** Дальнобойный 10

**Цель:** Одно существо

**Эффект:** Вы создаете духа здешних земель в незанятой клетке рядом с целью. Дух длится до конца вашего следующего хода. Он занимает 1 клетку. Для врагов вся местность в пределах 2 клеток от духа является труднопроходимой. Если союзник, находящийся в пределах этих клеток, попадает по врагу, то он восстанавливает 5 хитов. Подобным образом союзник может восстановить хиты один раз за раунд. Действием движения вы можете передвинуть духа на 5 клеток.

Когда дух появляется, он совершает против цели нижеследующую атаку.

**Атака:** Мудрость против Стойкости

**Попадание:** Урон 3к6 + модификатор Мудрости.

**Промак:** Половина урона.

**Поддержание Малым:** Дух поддерживается.

**Силы Природы-Приемы 10 уровня****Оживляющий Бриз** Прием Шамана 10

*Вы призываете приятный ветер, который кружит вокруг вашего духа-спутника и обвивает ваших союзников, помогая им преодолеть вредоносные эффекты.*

**На день** ♦ Первородный

**Малое действие** Персональный

**Эффект:** Если в первый раз какой-либо союзник, находящийся в смежной клетке с вашим духом-спутником, проваливает спасбросок, то он может перебросить спасбросок. Если во второй раз какой-либо союзник, находящийся в смежной клетке с вашим духом-спутником, проваливает спасбросок, то он может перебросить спасбросок с бонусом +1. Если в третий раз какой-либо союзник, находящийся в смежной клетке с вашим духом-спутником, проваливает спасбросок, то он может перебросить спасбросок с бонусом +2. Этот эффект заканчивается после третьего переброшенного спасброска или после окончания сцены.

**Щит Бессмертного Леса** Прием Шамана 10

*Вы пробуждаете дремлющих духов леса, чтобы защитить ваших союзников от вреда.*

**На день** ♦ Первородный

**Малое действие** Персональный

**Эффект:** До конца сцены, вы и ваши союзники получаете бонус таланта +2 ко всем защитам, пока находитесь в пределах 5 клеток от вашего духа-спутника. В дополнение, когда враг попадает по союзнику, находящемуся в пределах 10 клеток от вас, вы можете использовать немедленное прерывание, чтобы окончить этот эффект и предоставить этому союзнику бонус +6 ко всем защитам против этой атаки.

**Вязкость Каменной Основы** Прием Шамана 10

*Вы наделяете союзника устойчивостью гор, чтобы выдержать удары, которые покалечат любое другое существо.*

**На день** ♦ Первородный

**Малое действие** Дальнобойный 5

**Цель:** Один союзник

**Эффект:** Цель получает временные хиты, равные вашему модификатору Мудрости, в начале каждого своего хода. Эффект таланта длится до конца сцены.

**Завеса Сумерек** Прием Шамана 10

*Вы дотягиваетесь до мира духов и вместе с духами ткете прядь первородной ночи, чтобы скрыть себя и своих союзников за завесой невидимости.*

**На сцену** ♦ Первородный

**Малое действие** Ближняя вспышка 1

**Цель:** Вы и все союзники во вспышке

**Эффект:** Все цели становятся невидимыми до тех пор, пока не совершат атаку или до конца вашего следующего хода.

**СРАВНЕНИЕ ДУХОВ**

Время от времени шаман может хотеть понять отношения другого шамана и его духа-спутника. Нешаманы не могут познать нечто большее, чем то, что они могут увидеть глазами, но у шамана, наблюдающего взаимодействие между другим шаманом и его духом-спутником, есть возможность выяснить, был ли спутник духом предка, духом местного животного или чем-то необычным.

Оценка духа-спутника другого шамана требует проверки Природы стандартным действием. Используйте Сл, представленную в таблице на странице 42 *Руководства Мастера*, для своего уровня. Если уровень другого шамана ниже вашего, то это легкая проверка; если уровень равен вашему, то это проверка средней сложности; если уровень выше вашего, то это сложная проверка.