

Друид

Источник: <http://www.enworld.org/forum/showthread.php?t=230397>, D&D 4

Перевод: pop-lindar@yandex.ru

Я буду защищать эти цветы, эти деревья, эти леса, и этот мир.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Гибрид (Защитник/Страйкер)

Источник силы: Природный.

Ключевые характеристики: Мудрость, Сила, Телосложение.

Ношение доспехов: Ткань, Кожа, Шкура.

Владение оружием: Дубина, кинжал, великая дубина, посох, серп и коса.

Бонусы к защита: +1 Воля, +1 Стойкость.

Хиты на 1-м уровне: 12 + значение телосложения.

Хиты за уровень увеличиваются на: 5

Исцелений в день: 6 + мод. Телосложения.

Тренируемые умения: Природа, + 3 любых умения на выбор.

Доступные умения: Атлетика, Выносливость, Лечение, История, Запугивание, Внимательность, Религия, Скрытность.

Язык: Друидов

Варианты развития: Друид-Воин, Мастер Ритуалов, Защитник Природы.

Навыки класса: Любимая форма, Дикая форма, Странник.

СОЗДАНИЕ ДРУИДА

Друид-воин

Возможные навыки: Фокусировка на оружии Природное (безоружный), (для людей: Волна действий).

Возможные умения: Атлетика, Запугивание, Природа и Скрытность.

Возможные силы по воле: Рвущие челюсти, Рвущие когти

Возможная сила в битву: Тактика стаи

Возможная сила в день: Двойной удар

Мастер Ритуалов

Возможные навыки: Чтение ритуалов, (для людей: Людская настойчивость).

Возможные умения: Лечение, История, Природа, Религия

Возможные силы по воле: Жара, шипы

Возможная сила в битву: Замерзание, Магические камни

Возможная сила в день: Сияние посоха

Защитник Природы

Возможные навыки: Крепость, (для людей: Боевые рефлексy).

Возможные умения: Природа, Выносливость, Атлетика, Внимательность.

Возможные силы по воле: Рвущие челюсти, Сокрушающие копыта

Возможная сила в битву: Прыжок тигра

Возможная сила в день: Кидающийся зверь

ВСЕ ТИПЫ ДРУИДОВ ВЫБИРАЮТ ИЗ ЭТИХ ОСОБЕННОСТЕЙ КЛАССА

Любимая форма

Друиды могут выбирать несколько путей. Одни друиды полагаются на дикую форму, чтобы защитить союзников и природу; в то время как другие полагаются на преимущества, которые имеют, в сражении с

врагами. Есть другие друиды, которые используют только дикую форму, словно последнее прибежище. Эти друиды, взамен, сосредотачиваются на их волшебных талантах и их связи с Миром фей. Выберите один из следующих вариантов

Фокусировка на защите: Вы получаете +3 хита на 1-ом уровне, и +1 хит за каждый, следующий уровень. Вы также получаете бонус силы +4 КБ, когда находитесь в Защитной Форме, и может использовать Силу Природного Вызова, что бы отметить любого врага на выбор.

Фокусировка на атаке: Вы получаете мастерство владения, с одним простым или военным оружием, на ваш выбор, и наносите дополнительные 2 пункта урона любой атакой, которую Вы делаете.

Фокусировка на Ритуалах: Вы получаете один дополнительный ритуал В битву, на ваш выбор, на 1-ом уровне. На 3-ем уровне, и на каждом уровне после того, в который Вы получили Силу В столкновение, Вы можете взять дополнительный ритуал, соответствующий вашему уровню.

Инструменты

Друиды владеющие посохами и жезлами могут добавлять их бонусы к броскам атаки и урона при использовании способностей друида, а так же и друиды пути совершенства, использующие силы с ключевым словом Инструмент. Друид может использовать эти способности и без посоха или жезла, но он не получает бонус, который дает волшебный инструмент.

Atham, специальный волшебный кинжал (см. Pact Blade; PNB стр. 235), может использоваться как Инструмент для сил друида, так же как силы обычного друида. Эти кинжалы часто даются уважаемым членам круга друидов.

Странник

Вы можете выбрать тип труднопроходимой местности, по которой вы можете ходить без штрафа: Степной странник, Лесной странник, Ледяной странник, Болотный странник.

Дикая форма

Эта особенность класса охватывает множество способностей, две из которых (Оборона и Нападение) представлены ниже. Как действие передвижения, Вы можете принять дикую форму или выйти из неё. Находясь в дикой форме, вы можете использовать силы, имеющие ключевое слово Дикий. Любое снаряжение, одетое на вас, не работает, если вы приняли дикую форму, но при этом у вас появляются когти или рога.

ОСОБЕННОСТИ ДРУИДА

Силы друида

ДИКАЯ ФОРМА: ЗАЩИТНАЯ ФОРМА

Особенность Друида

Вы становитесь носорогом, быком, или другим более мощным, чем среднее существо.

По воле * Природа, Stance

Действие передвижения На себя

Эффект: Вы получаете бонус силы +3 к КБ, и существа, которые подвергаются вашей атаке, становятся помеченными.

ДИКАЯ ФОРМА: АТАКУЮЩАЯ ФОРМА

Особенность Друида

Вы становитесь тигром, волком, или другим более сильный, чем среднее существо.

По воле * Природа, Stance

Действие передвижения На себя

Эффект: Вы наносите дополнительные +1d6 урона, всеми вашими атаками, когда имеете боевое преимущество. Увеличение дополнительного урона на +1d6 на 11 уровне, а так же на 21.

ПРИРОДНЫЙ ВЫБОР

Особенность Друида

Вы вызываете вашего врага с рычанием, или воем; затем подходите, чтобы он смог оценить ваш зов.

По воле * Природа

Минорное действие Зона 5

Требование: Классовая особенность Фокусировка на защите

Цель: Одно существо в зоне

Эффект: Вы помечаете цель. Цель остается меченой, пока вы не провалите вашу атаку, в течении каждого раунда. Меченая цель, получает штраф -1 ко всем защита.

Вы можете использовать Природный выбор один раз в раунд.

Особое: Вы можете использовать эту способность, когда находитесь в Дикой форме.

Уровень 1 Обряды По воле

ЖАРА Атака Друида 1

Противник сначала становится неловким, затем крайне горячим.

По воле * Инструмент, Огонь, Природа

Стандартное действие Диапазон 5

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Стойкости

Урон: 1d6 + мод. Мудрости урона огнем.

Особое: Если вы уже попали по этой цели (этой силой), в прошлом раунде, вы наносите +2 дополнительных очков урона.

Увеличение урона на 2d6 + мод. Мудрости на 21 уровне.

РВУЩИЕ КОГТИ Атака Друида 1

Вы вскрываете истекающую кровью рану, сдирая порванную кожу.

По воле * Природа, Дикий

Стандартное действие Касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ

Урон: 1[W] + Мод. Силы и 1 продолжающийся урон (до успешного спасброска).

Увеличение урона на 2[W] + мод. Силы и продолжающийся урон равен 2 на 21 уровне.

РВУЩИЕ ЧЕЛЮСТИ Атака Друида 1

Вы проникаете глубоко в плоть и заставляете врага плохо атаковать.

По воле * Природа, Дикий

Стандартное действие Касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Стойкости

Урон: 1[W] + Мод. Силы, цель помечена и берет штраф -1 к броску атаки до начала вашего следующего хода.

Увеличение урона на 2[W] + мод. Силы, штраф к броску атаки -2 на 21 уровне.

ШИПЫ Атака Друида 1

Вы призываете шипы, которые впиваются в ноги ваших врагов.

По воле * Инструмент, Призыв, Природа

Стандартное действие Диапазон 5

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Стойкости

Урон: 1d6 + мод. Мудрости, и половина урона, если цель двигается до начала вашего следующего хода.

Увеличение урона на 2d6 + мод. Мудрости на 21 уровне.

СОКРУШАЮЩИЕ КОПЫТА Атака Друида 1

Вы бьете вашего противника сокрушительными копытами.

По воле * Природа, Дикий

Стандартное действие, Касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ

Урон: 1[W] + Мод. Силы

Особое: Если цель лежит, атака наносит +4 damage.

Увеличение урона на 2[W] + мод. Силы на 21 уровне.

Уровень 1 Обряды В столкновение

ЗАМЕРЗАНИЕ Атака Друида 1

Несколькими словами вы вызываете столб холода, и погружаете врагов в центр зимы.

В Столкновение * Инструмент, Природа, Холод

Стандартное действие Диапазон 5

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Стойкости

Урон: 2d6 + мод. Мудрости урон холодом, и цель замедлена (до успешного спасброска).

МАГИЧЕСКИЕ КАМНИ Атака Друида 1

Вы подбираете три камня и бросаете их в воздух. Камни вращаются, и в мгновение отлетают, чтобы атаковать ваших врагов.

В Столкновение * Инструмент, Природа

Стандартное действие Диапазон 5

Цель: До 3 существ

Особое: Выберите цели до начала атаки. Вы можете выбрать до 3 целей одновременно.

Атака: Мудрость против Рефлексов; сделайте одну атаку против всех целей.

Урон: 1d6 каждой цели, и дополнительный урон одной цели, равный вашему мод. Мудрости.

ТАКТИКА СТАИ Атака Друида 1

Используя ваших союзников, которые отвлекают врагов, вы приближаетесь, чтобы убивать.

В Столкновение * Природа, Дикий

Немедленная реакция Касание

Цель: Одно смежное существо.

Условие: Союзник проводит успешную атаку против цели.

Эффект: Вы отмечаете цель, и получаете дополнительный урон 1[W] + Мод. Силы.

Защитная форма: Минорное продолжение: использование этой силы продолжается в следующем раунде.

ПРЫЖОК ТИГРА Атака Друида 1

Словно большая кошка, Вы прыгаете на вашего противника и рвете его когтями.

В Столкновение * Природа, Дикий

Минорное действие Ближний бой 1

Цель: Одно существо

Условие: Атака должна быть частью действия прорыва.

Атака: Сила против Рефлексов

Урон: 1[W] + Мод. Силы, и ваша цель падает на землю.

Атакующая форма: Попадание или промах, цель все равно падает на землю.

Уровень 1 Обряды В день

КИДАЮЩИЙСЯ ЗВЕРЬ Атака Друида 1

Вы кусает вашего врага, привлекая внимание остальных.

В День * Природа, Дикий

Стандартное действие Касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ

Урон: 3[W] + Мод. Силы

Эффект: До конца вашего следующего хода, если цель передвигается или сдвигается от вас, сдвиньтесь на один квадрат и проведите немедленную основную атаку против него.

ДВОЙНОЙ УДАР Атака Друида 1

Острыми, как лезвия когтями, вы вскрываете плоть врага, оставляя глубокую рану.

В День * Природа, Надежный, Дикий

Стандартное действие Касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ; сделайте 2 атаки

Урон: 1[W] + Мод. Силы, если обе атаки успешны, цель получает дополнительный урон 1d6.

Надежность: Если вы промахнулись всеми двумя атаками, считайте, что вы не потратили эту силу.

СИЯНИЕ ПОСОХА Атака Друида 1

Ваш посох сияет столь ярко, что поражает ваших врагов. Затем, сияние затухает, но мерцает еще какое-то время.

В День * Инструмент, Природа, Оружие

Стандартное действие Ближний бой оружие

Требование: Вы должны иметь посох.

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость +1 против КБ

Урон: 3[W] + мод. Силы + мод. Мудрости

Эффект: Вы получаете бонус силы +1 к броскам атаки и урону, силами с ключевым словом Инструмент, до конца столкновения.

Уровень 2 Полезные Обряды

СПРИНТ Польза Друида 2

Как только Вы пробегаете через поле битвы, вы принимаете форму одного из самых быстрых животных.

В Столкновение * Природа, Дикий

Действие передвижения На себя

Эффект: Вы передвигаетесь с двойной скоростью.

ПЛАЩ АРМАДИЛЛА Польза Друида 2

Ваша кожа утолщается, чтобы защитить Вас от вреда.

В Столкновение * Природа

Немедленное прерывание На себя

Условие: Существо атакует вас

Эффект: Вы получаете бонус силы, дающий вам бонус КБ, вашей защитной формы, до начала вашего следующего хода. Сила не обращает вас в защитную форму.

Особое: Вы можете использовать эту силу, находясь в атакующей форме.

ДОБРЯНИКА Польза Друида 2

Вы достаете горсть ежевики из мешка, и раздаете их к вашим союзникам.

В День * Природа, Лечение

Стандартное действие

Эффект: Вы создаете количество ягод добряники, равное вашему мод. Мудрости. До тех пор, пока вы, или ваши союзники не возьмут расширенный отдых, вы можете съесть ягоды, за минорное действие и вылечить количество хитов, равное 2+ половина вашего уровня.

Уровень 3 Обряды В столкновение

КОТ И МЫШЬ Атака Друида 3

Вы нападаете на вашу цель, смеетесь и нападаете снова.

В Столкновение * Природа, Дикий

Стандартное действие Касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ

Урон: 2[W] + Мод. Силы, повторите урон, если цель сдвинется или начнет движение от вас, в свой ход.

Защитная форма: Вы можете использовать эту атаку, как атаку по возможности, если цель двигается от вас.

Цель знает, что если она сдвинется, то получит урон снова.

Атакующая форма: Половина урона, если промах.

ПОРЫВ ВЕТРА Атака Друида 3

Вы призываете четыре великих ветра, которые сбивают с ног ваших врагов, словно кукол.

В Столкновение * Инструмент, Природа

Стандартное действие Волна 2 квадрата, на расстоянии 5

Цель: Каждое существо в зоне

Атака: Мудрость против Стойкости

Урон: 2d6 + мод. Мудрости, и цель сдвигается на 1 + ваш мод. Мудрости квадратов, если ее размер Большой или меньше.

Уровень 5 Обряды В день

ИЗБИЕНИЕ Атака Друида 5

Вы постоянно избиваете одного и того же противника.

В День * Природа, Надежный, Дикий

Стандартное действие Ближний бой

Цель: Одно существо

Первичная атака: Сила против КБ; проведите 2 атаки

Надежность: Если вы промахнулись всеми двумя атаками, считайте, что вы не использовали эту силу.

Урон: 1[W] + Мод. Силы, проведите вторую атаку против этой цели.

Вторичная атака: Сила против КБ

Урон: 1[W] + Мод. Силы

ЯД Атака Друида 5

Враг отравлен вашим заклинанием.

В День * Инструмент, Природа, Яд

Стандартное действие Диапазон 10

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Стойкости

Урон: 3d6 + мод. Мудрости урона ядом, + продолжающийся урон ядом, равный мод. Мудрости, пока цель не исцелится; (продолжающийся урон до успешного спасброска).

Промех: Продолжающийся урон ядом, равный мод. Мудрости (до успешного спасброска).

Уровень 6 Полезные Обряды

КАМУФЛЯЖ Польза Друида 6

Словно хамелеон, вы сливаетесь с окружающей средой.

В День * Природа, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Вы имеете превосходное укрытие, до начала вашего следующего хода.

ДРЕВЕСНАЯ ФОРМА Польза Друида 6

Вы обернулись в дерево, что бы лучше спрятаться или помочь другим вскарабкаться.

По воле * Природа, Полиморф

Стандартное действие На себя

Эффект: Вы становитесь большим деревом. Пока вы не двигаетесь или вас не распознают, вы имеете бонус +10 к Скрытности.

Уровень 7 Обряды В столкновение

МЕДВЕЖЬЯ ХВАТКА Атака Друида 7

Вы тянете противника и сжимаете его с невозможной силой.

В Столкновение * Природа, Дикий

Стандартное действие Касание

Цель: Одно существо вашего размера, меньшего, или большего на один размер.

Атака: Сила против КБ; вы имеете боевое преимущество в этой атаке.

Урон: 2[W] + Мод. Силы, и цель схвачена (пока не выберется).

Защитная форма: Вы можете продолжить захват как свободное действие.

РАСТОПТАТЬ Атака Друида 7

Вы прорываетесь к врагу, сбивая все на вашем пути.

В Столкновение * Природа, Дикий

Стандартное действие Ближний бой 1

Эффект: Прорыв к одному врагу. Вы не вызываете атаки по возможности и можете провести основную атаку, с бонусом прорыва +2, против любого существа в квадрате, смежным с вашим путем.

Атакующая форма: В конце прорыва, вы атакуете врага любой силой По воле, имеющей ключевое слово Дикий.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ ПЫЛЬ Атака Друида 7

Вы призываете небольшой ураган и используете его, что бы мешать вашим врагам.

В столкновение * Инструмент, Природа

Стандартное действие Диапазон 10

Цель: Одно существо в диапазоне

Атака: Мудрость против Рефлексов

Урон: 2d6 + мод. Мудрости, и цель падает на землю.

Минорное продолжение: Ураган остается на месте и сбивает всех врагов, проходящих через этот квадрат.

Продолжение передвижения: Ураган может передвигаться к одному существу в диапазоне, и проводить атаку.

Особое: Вы можете использовать эту силу 2 раза в столкновение.

Уровень 9 Обряды В день

ГИГАНТСКИЕ ПАРАЗИТЫ Атака Друида 9

Вы высыпаете немного песка на землю перед Вами, и он превращается в ползающих жуков, которые нападают под вашим руководством.

В день * Инструмент, Призыв, Природа

Стандартное действие Зона 5

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Мудрость против КБ

Урон: 4 + мод. Мудрости

Эффект: Вы призываете миньона рядом с целью. Миньон остается смежным с целью, пока не убьет ее, или хиты цели не уменьшатся до 0 или ниже.

Стандартное продолжение: Каждый миньон, остается смежным с врагом и может проводить атаку.

УДАР ХВОСТОМ Атака Друида 9

Вы вращаете вашим хвостом по кругу, чтобы поразить противников, поскольку они приближаются к Вам.

В день * Природа, Дикий

Стандартное действие Волна 2

Цель: Одно существо в зоне

Атака: Сила против КБ

Урон: 3d8 + мод. Силы

Эффект: До начала вашего следующего хода, проведите атаку против любого существа, которое промахнулся в ближней атаке по вам.

Уровень 10 Полезные Обряды

КАМЕННАЯ КОЖА Польза Друида 10

Ваша кожа твердеет словно гранит, и теперь вас не берет простое оружие.

В Столкновение * Природа, Состояние

Минорное действие На себя

Эффект: Вы получаете сопротивление к оружию 5 + половина вашего уровня, до конца вашего следующего хода.

Минорное продолжение: Вы продолжаете испытывать эффект этой силы, количество раундов, равное вашему мод. Телосложения.

Особое: Вы можете использовать эту силу, находясь в дикой форме.

ДИКАЯ ФОРМА: МАГИЧЕСКАЯ Польза Друида 10

Вы сосредотачиваетесь и можете использовать силу вашего волшебного снаряжения в течение короткого времени.

В Столкновение * Природа, Полиморф, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта сила используется по выбору, так же как Атакующая и Защитная форма, но при этом вы можете использовать силу магических предметов.

ПРИРОДНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ Польза Друида 10

Вы учились направлять часть вашей силы, используя неуклюжие лапы и класанье зубов.

В Столкновение * Природа, Полиморф, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта сила используется по выбору, так же как Атакующая и Защитная форма, но при этом вы можете использовать не только Дикие способности. Если это атакующие способности, то вы наносите 1[W] меньше урона.

Уровень 13 Обряды В столкновение

УЖАСНЫЙ ПРЫЖОК ТИГРА Атака Друида 13

Словно большая кошка, Вы прыгаете на вашего противника и рвете его когтями.

В Столкновение * Природа, Дикий

Минорное действие Ближний бой 1

Эффект: После того, как вы проводите атаку с прорывом, цель делает немедленный спасбросок, или падает на землю.

Цель: Одно существо

Условие: Вы успешно проводите атаку с прорывом в этом раунде.

Атака: Сила +2 против Рефлексов

Урон: 2[W] + Мод. Силы, и вы сбиваете цель на землю.

Атакующая форма: Промех или попадание, вы все равно сбиваете цель.

РАСТЕРЗАНИЕ Атака Друида 13

Вы атакуете врага и не оставляете ему никакого шанса ответить вам, поскольку Вы его схватываете.

В Столкновение * Природа, Дикий

Стандартное действие Касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ

Урон: 1[W] + Мод. Силы и цель захвачена (пока не выберется). Проведите вторичную атаку против этой цели.

Вторичная атака: Сила против КБ

Урон: 2[W] + Мод. Силы.

Защитная форма: Вы можете использовать вторичную атаку этой силы, только если вы схватили цель.

ДОСПЕХ ИЗ ШИПОВ Атака Друида 13

Вы создаете естественную броню, которая покрывает Вас толстыми шипами, которые поражают всех вокруг Вас.

В Столкновение * Инструмент, Природа

Немедленное прерывание Касание

Условие: Существо в смежном с вами квадрате.

Эффект: Существо получает 3d8 + мод. Мудрости урона, а вы получаете бонус силы +1 ко всем защита, до конца вашего следующего хода.

Минорное продолжение: Эффект остается до конца вашего следующего хода, существа, которые вас атакуют, получают 1d8 + мод. Мудрости урона. Вы можете продолжить эту силу, только один раз.

ПРИЗЫВ ШТОРМА Атака Друида 13

Вы вызываете шторм, чтобы помешать врагам.

В Столкновение * Инструмент, Природа, Молния, Гром, Зона

Стандартное действие Зона 6 квадрата, на расстоянии 10

Цель: Каждое существо в зоне

Атака: Мудрость против КБ или Рефлексов, если цель одета в металлический доспех.

Урон: 1d10 + мод. Мудрости урона молнией или громом (на ваш выбор)

Эффект: Взрыв создает зону грозового облака над головой. Существа, находящиеся в этой зоне получают 1d10 + мод. Мудрости урона молнией или громом (каждый раз на ваш выбор). Как действие передвижения вы можете двигать зону на 6 квадратов.

Минорное продолжение: Зона остается.

Уровень 15 Обряды В день

УЖАСНЫЙ РЕВ Атака Друида 15

Вы ревете с великой силой и сдвигаете вашего врага, чтобы заставить это сосредоточиться на Вас.

В День * Природа, Дикий

Стандартное действие Ближний бой

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ

Урон: 3[W] + Мод. Силы, вы сдвигаете цель на 2 квадрата. Цель становится помеченной вами, до конца столкновения, а все враги на расстоянии 2 квадратов от вас становятся отмеченными, до конца вашего следующего хода.

Промех: Цель и все враги на расстоянии 2 квадратов от вас становятся отмеченными, до конца вашего следующего хода.

УДАР КОБРЫ Атака Друида 15

Вы быстро сдвигаетесь, чтобы укусить противника.

В День * Природа, Яд, Дикий

Стандартное действие Ближний бой 1

Цель: Одно существо

Особое: Вы можете сдвинуться к цели на 2 квадрата, перед броском атаки. Если вы не сдвигаетесь, вы получаете бонус +2 к броску атаки.

Атака: Сила против КБ, две атаки против цели

Урон: 2[W] + мод. Силы урона ядом, и 5 продолжительного урона ядом (до успешного спасброска, каждый отдельно).

Промех: Половина урона и нет продолжительного урона.

СИЛА ПОСОХА Атака Друида 15

Вы бьете вашего противника один раз, но готовите что-то еще.

В День * Инструмент, Природа, Надежный, Оружие

Стандартное действие Ближний бой оружие

Требование: Вы должны владеть посохом.

Цель: Одно существо

Атака: Проведите атаку одной, возможной силой В столкновение.

Надежность: Если вы промахнулись, можете считать что, не использовали эту силу.

Урон: Выберете другую силу В столкновение, меньшего уровня чем, вы можете творить. До конца столкновения, если вы владеете посохом, вы можете использовать эту силу, как минорное действие.

Промех: Нет эффекта, даже если сила в столкновение одна.

УДАР МОЛНИИ Атака Друида 15

Вы вытягиваете энергию из воздуха и используете ее, чтобы ударить врага.

В День * Инструмент, Молния, Природа

Стандартное действие Диапазон 10

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Рефлексов

Особое: Если цель одета в металлический доспех, вы получаете бонус +3 к броску атаки.

Урон: 3d8 + мод. Мудрости урона молнией, и 8 + мод. Мудрости продолжительного урона молнией (до успешного спасброска).

Промех: Половина урона, и продолжительный урон молнией, равный вашему мод. Мудрости (до успешного спасброска).

Уровень 16 Полезные Обряды

ДИКАЯ ФОРМА: ЕЗДОВОЕ ЖИВОТНОЕ Польза Друида 16

Вы предоставляете вашему союзнику очень необходимую помощь и скорость.

В Столкновение * Природа, Полиморф, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта сила действует как Защитная форма. До конца вашего следующего хода, ваш союзник, может использовать вас как ездовое животное, получая при этом бонус силы +4 к скорости, и нанося 3[W] + Мод. Силы урона при прорыве. Вы и ваш союзник занимаете пространство 2x2 квадрата. Каждый из вас может проводить атаку в свой ход, но действие передвижения использовать вместе.

Продолжение передвижения: Эффект остается.

ЖИВОТНАЯ ЯРОСТЬ Польза Друида 16

Ваши глаза застилает красная пелена, и вы теряете контроль над собой, на какое-то время.

В Столкновение * Природа, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: До конца вашего следующего хода, вы получаете бонус силы +4 к урону, который вы наносите дикой атакой. Бонус увеличивается на +6 если вы ранены.

МОЩЬ Польза Друида 16

Волной из вашей руки, сама земля начинает подпитывать вас жизненными силами.

В День * Природа, Лечение

Стандартное действие Зона 5

Цели: Вы и каждый союзник в зоне

Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы она использовала Второе дыхание, добавляя при этом дополнительные хиты, равные вашему мод. Мудрости.

ДИКАЯ ФОРМА: КРЫЛАТЫЙ Польза Друида 16

Вы становитесь крылатым существом, и можете летать над полем битвы.

В Столкновение * Природа, Полиморф, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта сила используется так же, как и Атакующая и Защитная форма. В этой форме, вы можете летать с вашей обычной скоростью.

Уровень 17 Обряды В столкновение

СВИРЕПОСТЬ Атака Друида 17

Вы жестоко сокрушаете своих врагов, двигаясь от одного до другого.

В Столкновение * Природа, Дикий

Стандартное действие Касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ

Урон: 1[W] + Мод. Силы.

Атакующая форма: Вы получаете бонус +4 к броску урона.

Эффект: После атаки, вы можете сдвинуться на один квадрат и повторить атаку против другого врага, в зоне вашей досягаемости. Затем вы можете сдвинуться на один квадрат и повторить атаку против третьего врага, в зоне вашей досягаемости. После последней атаки вы можете сдвинуться на один квадрат.

ПРОРЫВ РОГАМИ Атака Друида 17

Вы мчитесь на противника и бьете его большими рогами.

В Столкновение * Природа, Дикий

Стандартное действие Ближний бой 1

Цель: Одно существо

Особое: Прорыв должен быть частью вашей атаки.

Атака: Сила против КБ

Урон: 3[W] + Мод. Силы, и цель ошеломлена, до конца вашего следующего хода.

Защитная форма: Цель ошарашена, а не ошеломлена.

ЛЕТНЯЯ ГРОЗА Атака Друида 17

Вы вызываете циклон из Мира фей. Он окружает ваших врагов и поражает их дикими ударами грома.

В Столкновение * Инструмент, Природа, Гром

Стандартное действие Диапазон 10

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против Стойкости

Урон: 2d8 + мод. Мудрости урона громом, и цель относится на количество квадратов, равное 5 + ваш мод. Мудрости.

Уровень 19 Обряды В день

ЯРОСТЬ ЛЕЗВИЙ Атака Друида 19

Даже боковой удар может быть особенно болезненным.

В День * Природа, Дикий

Стандартное действие Касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ

Урон: 3[W] + Мод. Силы.

Промех: Половина урона.

Особое: Эта атака имеет шанс критического попадания 18-20. Если цель ранена, перед, или сразу после атаки, урон увеличивается на 2[W].

ДИКАЯ ФОРМА: ТРОЛЛЬ Атака Друида 19

Вы приобретаете болезненный зеленый оттенок вашему меху и коже. Поскольку Вы регенерируете, ваши враги платят высокую цену за то, чтобы подойти ближе.

В День * Лечение, Природа, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта сила действует так же, как и Защитная форма. В этой форме, вы регенерируете хиты, равные вашему мод. Телосложения, получаете бонус силы +1 к КБ и спасброскам. Любой враг, начинающий свой ход в смежной с вами клетке, получает урон, равный вашему мод. Силы и замедляется до конца своего хода, при этом вы можете проводить атаки по возможности.

КЛОН ИЗ МИРА ФЕЙ Атака Друида 19

Вы отправляете врага в Мир фей, и заменяете его клоном, который атакует не подозревающих об этом врагов.

В День * Природа, Призыв, Телепортация

Стандартное действие Диапазон 20

Цель: Одно живое существо

Атака: Мудрость против Воли

Урон: Цель телепортируется в Мир фей. Вы призываете клон существа на его старое место. Клон – это миньон под вашим контролем, который может передвигаться и атаковать силами По воле, своего оригинала, до конца вашего следующего раунда. В конце эффекта, цель возвращается на то место, где находился его клон.

Стандартное продолжение: Эффект остается до тех пор, пока вы не атакуете или не сдвинетесь; или пока клон не будет убит. Вы можете взять минорное действие. Клон может продолжать двигаться и атаковать силами По воле, своего оригинала. Продолжение эффекта не ограничено.

Промех: Цель телепортируется в Мир фей, до конца вашего следующего раунда.

Особое: Вы можете использовать эту способность на себя или своего союзника, без броска атаки.

Уровень 22 Полезные Обряды

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФЕЙ Польза Друида 22

Вы перемещаетесь между границами миров, телепортируясь на короткие расстояния. Когда Вы появляетесь из Мира фей, Вы окружены чарами невидимости.

В Столкновение * Иллюзия, Природа, Телепортация

Действие передвижения На себя

Эффект: Вы становитесь невидимыми и телепортируетесь на 4 квадрата. Невидимость сохраняется до начала вашего следующего хода.

ДИКАЯ ФОРМА: ВОЛК Польза Друида 22

Ваши ноги становятся как у собаки, и Вы перемещаетесь более свободно.

В Столкновение * Природа, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта способность действует как Защитная и Атакующая форма. В этой форме, вы получаете бонус силы +2 к скорости, можете сдвигаться на 1 квадрат свободным действием, до или после атаки.

ТЫСЯЧА ЛИЦ Польза Друида 22

Вы можете стать кем угодно.

В День * Полиморф, Природа

Свободное действие На себя

Эффект: До конца хода, вы можете использовать Расовую способность, представителя любой расы. До конца столкновения, вы можете использовать, известную вашим союзникам силу В день, В столкновение, По воле или Пользу, 22 уровня или ниже. Используя атакующие силы, вы добавляете свои модификаторы.

Уровень 23 Обряды В столкновение

ПРЫЖОК ЛЯГУШКИ Атака Друида 23

Вы прыгаете от одного врага к другому, и бьете каждым мощными лапами.

В Столкновение * Природа, Дикий

Стандартное действие Касание

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ

Урон: 2[W] + Мод. Силы.

Эффект: После атаки, вы можете прыгнуть на 4 квадрата, к другому врагу, и провести обычную ближнюю атаку.

Атакующая форма: Вы можете провести атаку По воле против второй цели.

ТРУБЫ ПРИЗЫВА Атака Друида 23

Вы издаете великий рев, на который ваш враг вынужден ответить.

В Столкновение * Природа, Гром, Дикий

Стандартное действие Диапазон 6

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Воли

Урон: 3d10 + мод. Силы урона громом, и цель может атаковать только вас, до конца своего следующего хода.

Защитная форма: Цель получает штраф к броскам атаки, равный вашему мод. Силы, до конца своего следующего хода.

УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ Атака Друида 23

Вы управляете погодой, используя мастерство рук.

В Столкновение * Инструмент, Молния, Природа, Гром

Стандартное действие Зона 2 квадрата, на расстоянии 10 квадратов

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Мудрость против Рефлексов

Урон: 5d6 + мод. Мудрости урона молнией и громом.

Минорное продолжение: Существа, находящиеся в зоне получают 4d6 + мод. Мудрости урона молнией и громом.

Уровень 25 Обряды В день

ОБЛАКО СПОР Атака Друида 25

Со взрывом пуха и цветов, каждый вдыхает странную пыльцу, которая быстро созревает и омолаживает ваших союзников, только что забрав жизнь у врагов.

В День * Природа, Состояние, Дикий

Стандартное действие Зона 2 квадрата, на расстоянии 10 квадратов

Цель: Каждое существо в зоне

Атака: Мудрость против Стойкости

Урон: 3d8 + мод. Мудрости, и до конца столкновения, если хиты цели опускаются до 0 и ниже, ваши союзники на расстоянии 1 квадрата от цели, могут использовать второе дыхание.

ДИКАЯ ФОРМА: ЭЛЕМЕНТАЛЬ Атака Друида 25

Вы изучили одну из ветвей вашей силы, и стали потусторонним аспектом природы.

В День * Природа, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта способность действует как Защитная и Атакующая форма. В этой форме, вы имеете сопротивление Холоду, Огню, Молнии или Грому, равное вашему уровню. В начале вашего хода, проводит атаку против в вашей досягаемости.

Атака: Сила против КБ

Урон: 1[W] + значение Силы, урона типом энергии, к которому у вас сопротивление.

ДИКАЯ ФОРМА: РАСТЕНИЕ Атака Друида 25

Вы изучили одну из ветвей вашей силы, буквально.

В День * Природа, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта способность действует как Защитная и Атакующая форма. В этой форме, вы имеете сопротивление к кислоте, оружию и яду, равное вашему уровню. Существа, атакующие вас в ближнем бою, получают 2d6 + мод. Силы урона ядом, и 5 продолжающихся урона ядом (до успешного спасброска).

Уровень 27 Обряды В столкновение

ШИПЫ МАНТИКОРЫ Атака Друида 27

Вы атакуете врага градом спинных шипов.

В Столкновение * Природа, Дикий

Стандартное действие Диапазон 10

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ, три атаки

Урон: 2[W] + Мод. Силы, за атаку. Если две атаки успешны, нанесите дополнительно 2[W] урона. Если три атаки успешны, нанесите дополнительно 3[W] урона.

Атакующая форма: Вы получаете боевое преимущество против цели, до конца вашего следующего хода.

ЛЕГЕНДАРНОЕ ЖИВОТНОЕ Атака Друида 27

Вы - непробиваемый оплот защиты.

В Столкновение * Природа, Дикий

Стандартное действие Касание

Эффект: Вы получаете бонус силы, равный вашему мод. Телосложения к спасброскам и всем защита, до конца вашего следующего хода.

Цель: Одно, Два, или Три существа

Особое: Если вы атакуете только одно существо, вы получаете бонус +2 к броску атаки.

Атака: Сила против КБ

Урон: 2[W] + Мод. Силы

Защитная форма: Вы можете продлить эффект на один раунд, используя минорное действие.

ПАРАЛИЗУЮЩАЯ АТАКА Атака Друида 27

Вы протыкаете вашего противника, острыми шипами, и парализуете его.

В Столкновение * Инструмент, Яд, Природа

Стандартное действие Диапазон 10

Атака: Мудрость против Стойкости

Урон: 5d8 + мод. Мудрости урона ядом, цель обездвижена и получает штраф к КБ и Рефлексам, равный 1 + ваш мод. Мудрости, до конца вашего следующего хода.

Уровень 29 Обряды В день

ДИКАЯ ФОРМА: ХИМЕРА Атака Друида 29

Вы являетесь смесью различных существ.

В День * Природа, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта способность действует как Защитная и Атакующая форма. В этой форме, вы можете активировать две дополнительные формы, на ваш выбор. Как стандартное действие, в ваш ход, вы можете провести до двух диких атак По воле, против одного или двух целей, в вашей досягаемости.

ДИКАЯ ФОРМА: ЭЙДОЛОН Атака Друида 29

Наконец, Вы кладете, ваши длинные, изменяющие форму, силы.

В День * Инструмент, Молния, Полиморф, Природа, Гром

Действие передвижения На себя

Эффект: Вы становитесь Эйдолоном, до конца вашего следующего хода. В этой форме, атакующие вас существа, или союзники, на расстоянии 10 квадратов от вас, получают 1d10 + мод. Мудрости урона громом и молнией.

Особое: В этой форме, вы можете использовать не только ваши Дикие способности.

Продолжение передвижения: этот эффект продолжается, пока вы передвигаетесь. Вы можете телепортироваться, сдвигаться, или вас могут толкать. Вы имеете сопротивление 20 ко всем видам урона, а союзники, в зоне вашей видимости, наносят дополнительно 1d8 урона громом и молнией, в ближнем бою.

РОДСТВЕННЫЕ ДРУИДУ НАВЫКИ

УЧЕНИК ПРИРОДЫ [Мультиклассовый Друид]

Путь: Героя

Требования: Сила 13

Класс/Умение: Друид/Природа

Польза: Выберите Защитную или Атакующую дикую форму. Вы можете использовать эту особенность класса, раз в день как минорное действие. Если Вы имеете какие-нибудь силы, которые активируются по вашему выбору, как этих две, Вы получаете пользу только из формы, которую Вы выбрали.

ИНИЦИАЦИЯ ПРИРОДЫ [Мультиклассовый Друид]

Путь: Героя

Требования: Мудрость 13

Класс/Умение: Друид/Природа

Польза: Вы можете использовать особенность класса Друида, Странник, для одного столкновения в день.

Дикие Навыки

Дикие навыки, позволяют персонажу, имеющему особенность Дикая Форма (друид), использовать уникальные формы, изначально недоступные друидам. Некоторые навыки имеют дополнительные способности, следуйте описанию. Дикий навык помечен словом [Дикий] после названия навыка.

БОЛЬШАЯ ФОРМА [Дикий]

Путь: Совершенства

Требования: Дикая форма, как особенность класса; Сила 17, Мудрость 13.

Польза: Вы можете изменить себя, призывая силу больших существ.

ДИКАЯ ФОРМА: БОЛЬШОЙ **Способность-навык**

Вы становитесь ужасным медведем, динозавром или другим большим животным.

В столкновение * Природа, Полиморф, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта способность действует как Защитная и Атакующая форма. В этой форме, вы становитесь большим, длинным существом. Ваша безоружная атака, наносит урон, подходящий вашему новому размеру, вы занимаете место 2x2 квадрата и имеете досягаемость 2 квадрата.

Особое: Вы должны взять навык Большая форма, что бы использовать эту силу.

КРОШЕЧНАЯ ФОРМА [Дикий]

Путь: Эпический

Требования: Дикая форма, как особенность класса; Ловкость 21, Мудрость 13.

Польза: Вы можете изменить себя, призывая силу крошечных существ.

ДИКАЯ ФОРМА: КРОШЕЧНЫЙ **Способность-навык**

Вы становитесь кошкой, грызуном или другим крошечным животным.

В столкновение * Природа, Полиморф, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта способность действует как Защитная и Атакующая форма. В этой форме, вы становитесь крошечным существом. Ваша безоружная атака, наносит урон, вы получаете бонус +4 к КБ, Рефлексам и Скрытности, против существ большего размера, чем вы. Так же, вы должны находиться в одном квадрате с целью, при проведении атаки, но теперь вы не провоцируете атак по возможности.

Особое: Вы должны взять навык Крошечная форма, что бы использовать эту силу.

МАЛАЯ ФОРМА [Дикий]

Путь: Совершенства

Требования: Дикая форма, как особенность класса; Ловкость 17, Мудрость 13.

Польза: Вы можете изменить себя, призывая силу маленьких существ.

ДИКАЯ ФОРМА: МАЛЕНЬКИЙ **Способность-навык**

Вы становитесь собакой, кабаном или другим маленьким животным.

В столкновение * Природа, Полиморф, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта способность действует как Защитная и Атакующая форма. В этой форме, вы становитесь маленьким существом. Ваша безоружная атака, наносит урон, вы получаете бонус +2 к КБ, Рефлексам и Скрытности, против существ большего размера, чем вы. **Особое:** Вы должны взять навык Малая форма, что бы использовать эту силу.

ОГРОМНАЯ ФОРМА [Дикий]

Путь: Эпический

Требования: Дикая форма, как особенность класса; Сила 21, Мудрость 13.

Польза: Вы можете изменить себя, призывая силу огромных существ.

ДИКАЯ ФОРМА: ОГРОМНЫЙ Способность-навык

Вы становитесь рухом, тираннозавром или другим огромным животным.

В столкновение * Природа, Полиморф, Состояние, Дикий

Минорное действие На себя

Эффект: Эта способность действует как Защитная и Атакующая форма. В этой форме, вы становитесь огромным, длинным существом. Ваша безоружная атака, наносит урон, подходящий вашему новому размеру, вы занимаете место 3х3 квадрата и имеете досягаемость 3 квадрата.

Особое: Вы должны взять навык Огромная форма, что бы использовать эту силу.

РАСОВАЯ ФОРМА [Дикий]

Путь: Героя

Требования: Дикая форма, как особенность класса

Польза: Вы можете использовать свою расовую силу, находясь в дикой форме. Так же, вы получаете бонус +2 к проверкам Природы.

СТРАНСТВУЮЩАЯ ФОРМА [Дикий]

Путь: Совершенства

Требования: Дикая форма, как особенность класса

Польза: Находясь в дикой форме, вы можете выбрать одни из следующих типов передвижения. Выбор не может быть изменен, пока вы не выберете этот навык снова.

- Скорость рытья 3
- Скорость взбирания 6
- Скорость полета 3 (неуклюжий, над землей 6)
- Скорость плавания 6

Особое: Вы можете взять этот навык несколько раз, если вы хотите выбрать другие виды передвижения, которые соответствуют вашей дикой форме. Вы не можете иметь более одного вида передвижения одновременно.

УЛУЧШЕННАЯ СТРАНСТВУЮЩАЯ ФОРМА [Дикий]

Путь: Эпический

Требования: Дикая форма, как особенность класса; Странствующая форма

Польза: Вы получаете бонус +3 к одному из способов передвижения, на ваш выбор. Если Вы выбираете полет, Вы больше не неуклюжи, и ваш скорость над землей равна 18.

Особое: Вы можете взять этот навык несколько раз, если вы хотите выбрать другие виды передвижения.

РОДСТВЕННЫЕ ДРУИДУ ПРЕДМЕТЫ

ОРУЖИЕ ЗАХВАТА ПИТОНА Уровень 7+

Один момент, и оно ударило меня; и теперь я не могу пошевелиться.

Уровень 7 +2 2,600 зм

Уровень 12 +3 13,000 зм

Уровень 17 +4 65,000 зм

Уровень 22 +5 325,000 зм

Уровень 27 +6 1,625,000 зм

Оружие: Молот, Булава, Посох

Зачарование: Броски атаки и урона

Критический: +1d6 за каждый плюс

Свойства: Вы получаете бонус предмета к захвату, равный бонусу зачарования оружия.

Сила (В день): Свободное действие. Используйте эту силу, когда вы наносите урон этим оружием. Цель схвачена (пока не выберется).

ПЛАЩ ОБОРОТНЯ Уровень 10+

Что вы думаете об этом? Замрите, я сделаю это снова.

Уровень 10 +2 5,000 зм

Уровень 15	+3	25,000 зм
Уровень 20	+4	125,000 зм
Уровень 25	+5	625,000 зм
Уровень 30	+6	3,125,000 зм

Слот предмета: шея

Зачарование: Рефлексы, Стойкость, Воля

Сила (В столкновение): Минорное действие. Примите или выйдете из Дикой формы, если вы имеете ее как классовую особенность.

Сила (В день): Минорное действие. Восстановите одну свою силу В столкновение, или Дикую форму В день.

ПОСОХ ЖРЕЦА Уровень 2+

Что вы думаете об этом? Забудьте, я сделаю это снова.

Уровень 2	+1	520 зм
Уровень 7	+2	2,600 зм
Уровень 12	+3	13,000 зм
Уровень 17	+4	65,000 зм
Уровень 22	+5	325,000 зм
Уровень 27	+6	1,625,000 зм

Инструмент (посох)

Зачарование: Броски атаки и урона

Критический: +1d6 за каждый плюс, или +1d8 за плюс, если эта сила, ваша дополнительная сила посоха, или если вы выбрали Фокусировку на ритуалах.

Свойства: Каждый Посох жреца содержит Силы Друида В столкновение, равные уровню посоха, или ниже, которые могут быть использованы раз в день.

В ПОМОЩЬ ДМУ

Описание друидов

Источник силы: Природа

ЗАЩИТНАЯ ФОРМА ДРУИДА Элитный солдат

Защиты: +2 Стойкость

Спасброски: +2

Очки действий: 1

Хиты: +8 за уровень + значение Телосложения

Владение оружием: нет

Ношение доспехов: Ткань, Кожа, Шкура

Тренируемые умения: Выносливость, Природа

Особенности класса: Фокусировка на защите, Защитная форма, Странник

АТАКУЮЩАЯ ФОРМА ДРУИДА Элитный рядовой

Защиты: +1 Стойкость, +1 Рефлексы

Спасброски: +2

Очки действий: 1

Хиты: +8 за уровень + значение Телосложения

Владение оружием: нет

Ношение доспехов: Ткань, Кожа, Шкура

Тренируемые умения: Природа + один на выбор из списка умений друида.

Особенности класса: Фокусировка на атаке, Атакующая форма, Странник

ДРУИД НИП

Источник силы: Природа

Роль: Солдат/Рядовой

Защиты: +1 Стойкость, +1 Рефлексы

Хиты: +6 (Мастер Ритуалов) или 8 за уровень + значение Телосложения

Владение оружием: Простое оружие

Ношение доспехов: Ткань, Кожа, Шкура

Тренируемые умения: Природа + один на выбор из списка умений друида.

Особенности класса: Любимая форма, Дикая форма, Странник

Инструмент: Посох, Жезл, Atham

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА

КРЫЛАТЫЙ МСТИТЕЛЬ

Никто не увидит, как они заплатят за свою ошибку.

Требование: Друид

Повелитель небес, Крылатый Мститель несется что бы нанести удар, не оставляя шинсов своим врагам. Несмотря на название, этот путь совершенства фактически не требует, использования способности полете. Друиды часто становятся Крылатыми Мстителями, чтобы соответствовать своей новой форме.

Атака с воздуха (11 уровень): Находясь в дикой форме, Вы можете использовать ваше стандартное действие до, во время, или после действия передвижения. Если Вы уже можете делать это, Вы получаете бонус силы +1 каждому из ваших видов передвижения.

Действие Крылатого Мстителя (11 уровень): Вы можете использовать пункт действия, чтобы восстановить одну Дикую Силу друида, В столкновение, которую Вы уже использовали, вместо того, чтобы предпринять дополнительное действие.

Орлиный удар когтями (16 уровень): Когда Вы атакуете существо вашего размера или меньшего, в ближнем бою, Вы можете толкнуть это существо на количество квадратов, равное вашему мод. Силы. Цель получает 1d4 урона за каждый квадрат, пройденный таким образом. Вы должны двигаться вместе с существом.

Силы Крылатого Мстителя

КРИЧАЩИЙ УДАР Атака Крылатого Мстителя 11

Вы набрасываетесь на вашего противника с пронзительным воплем и таким же ударом.

В Столкновение * Природа, Оружие

Стандартное действие Ближний бой оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против Рефлексов

Урон: 2[W] + Мод. Силы, цель получает штраф -5 к проверке Внимательности (до успешного спасброска).

УДАР КОЛИБРИ Польза Крылатого Мстителя 12

Вы бросаетесь на вашего противника, но отступаете в последний момент, чтобы дать вашему союзнику преимущество.

В Столкновение * Природа, Состояние, Оружие

Минорное действие На себя

Эффект: Вместо получения урона от успешной атаки, вы можете предоставить союзнику боевое преимущество против цели до начала вашего следующего хода.

Особое: Эта сила может быть использована в Дикой форме.

УДАР ПО ГЛАЗАМ

В День * Природа, Надежный, Оружие

Стандартное действие Ближний бой оружие

Цель: Одно существо вашего размера или меньшего

Атака: Сила против Рефлексов

Урон: 3[W] + Мод. Силы, и цель ослеплена (до успешного спасброска).

ПОВЕЛИТЕЛЬ ГРОЗЫ

Каждый слышал эту фразу: «Затишье перед бурей?»

Требование: Друид

Статическое электричество (11 уровень): Во время вашего движения вы можете начать действие и наносить урон молнией равный вашему мод. Мудрости, всем врагам в квадратах, смежных с вашим путем.

Громовое движение (11 уровень): Когда вы тратите ваше очко действия для передвижения, ваши союзники так же могут двигаться, в том же направлении что и вы. Во время этого движения ваши союзники не получают урон от вашего Статического электричества, если вы решите использовать вашу способность.

Скорость молнии (16 уровень): Как свободное действие, раз в столкновение, вы получаете бонус к скорости, равный наивысшему уровню вашей силы, имеющей ключевое слово Молния или Гром.

Силы Повелителя Грозы

ГРОВАЯ ТУЧА Атака Повелителя Грозы 11

Огромная туча грохочущей энергии, бьет молниями всех, кто оказался рядом.

В Столкновение * Инструмент, Молния, Природа, Зона

Стандартное действие Зона 3 квадрата, на расстоянии 10 squares

Цель: Каждое существо в зоне

Атака: Мудрость против КБ

Особое: Вы получаете бонус +3 к атаке, если цель одета в металлический доспех.

Урон: 2d6 + мод. Мудрости урона молнией.

Эффект: Зона становится зоной статической энергии. Все существа в этой зоне, являются субъектами атаки. Вы можете прервать эффект минорным действием.

СТАТИЧЕСКАЯ АУРА Польза Повелителя Грозы 12

Вы накопили достаточно энергии, что бы поделиться ею со своими союзниками.

В День * Молния, Природа

Минорное действие Зона 1

Эффект: До начала следующего раунда, все союзники в зоне, могут использовать силу статического электричества, без урона друг другу.

РАСКАТ ГРОМА Атака Повелителя Грозы 20

В День * Сила, Инструмент, Природа, Гром

Стандартное действие Зона 5

Цель: Каждый враг в зоне

Атака: Мудрость против Стойкости

Урон: 4d6 + мод. Мудрости урона силой и громом, цель падает на землю ошеломленной, до начала вашего следующего хода.

Промех: Половина урона.

Особое: Цели применяют сопротивление, только если они могут сопротивляться и грому и силе. Они применяют только меньшее сопротивление из двух.

ОБОРОТЕНЬ ВОЙНЫ

Вы хорошо подготовились к великой битве.

Требование: Друид, Защитник Природы

Одоспешенная Дикая форма (11 уровень): Вы получаете ношение доспехов: из шкуры, даже если вы не подходите требованиям. Если вы уже имеете это навык, вы можете выбрать другой вид доспех.

Действие Дикой формы (11 уровень): Когда вы тратите ваше очко действия для передвижения, вы получаете временные хиты, равные вашему уровню.

Старый пес, новый трюк (12 уровень): Выберите Полезную силу защитника 10-го уровня. Вы можете использовать эту силу в Дикой форме.

Зверь войны (16 уровень): Когда вы используете Природный выбор, цель получает штраф -2, ко всем защита.

Силы Оборотня Войны

МЕРТВАЯ ХВАТКА Атака Оборотня Войны 11

Вы впадаете в ярость, чтобы удержать Вашего врага на месте.

В Столкновение * Природа, Оружие

Стандартное действие Ближний бой оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ

Урон: 1d8 + Мод. Силы, цель захвачена (пока не выберется).

Стандартное продолжение: Проведите вторую атаку против цели.

Вторичная атака: Сила против Стойкости

Урон: 1d10 + Мод. Силы, цель ошеломлена до начала вашего следующего хода.

Особое: Вы можете использовать эту силу в дикой форме.

ХИЩНИК И ЖЕРТВА Атака Оборотня Войны 20

Вы преследуете своего врага, вынуждая его сосредоточиться на Вас.

В Столкновение * Природа, Оружие

Стандартное действие Ближний бой оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КБ

Урон: 3[W] + Мод. Силы.

Эффект: До конца столкновения, если цель проводит атаку, которая включает даже вас, вы проводите атаку по возможности против нее, если вы можете проводить атаки по возможности в течении раунда.

Особое: Вы можете использовать эту силу в дикой форме.

ЭПИЧЕСКОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

ДУХ ПРИРОДЫ

Вы внушаете страх и всем, кто не понимает, кем вы стали.

Требование: Друид 21 уровня

Вы сосредоточили свои силы так, чтобы больше не потреблять силы природы, защищая её. Теперь, Вы самостоятельная часть природы. Как Дух Природы, Вы можете мгновенно защитить воздух, землю и воду.

Бессмертность – страж природы

Дух Природы является существом почти безграничной власти. Частично потому, что вы колоссально расширили свое сознание. Многие верят, что, если хоть одно семя будет расти на земле, то Дух Природы сможет вернуться. То, что Вы делаете, является Вашим выбором. Схема представленная ниже – является путем наименьшего сопротивления.

Вездесущность: После обряда сохранения в круге жизни, Вы становитесь едины с землей вокруг Вас и начинаете свою тихую, бессменную заботу о мире. Способный создать тело, из любого естественного материала, Вы позволяете Вашему телу распадаться так же, как может способствовать рождению чего-то нового.

Придет время время, когда Вас будут искать. К счастью или нет, Вы можете быть воскрешены, чтобы охранять Ваш дом снова.

Все Духи природы имеют следующие особенности

Природная Форма (21 уровень): Ваше физическое появление надолго показывает Вашу самую внушающую из форм. Выберите одну известную вам способность По воле, В столкновение, В день или Пользу. Вы можете использовать ее, даже когда вы не находитесь в Дикой форме.

Жизненный цикл (24 уровень): Однажды, когда Вы умрете, Ваше тело возродится. Вы можете воскреснуть с полными хитами, в любое время, в квадрате, занятом мертвым врагом. Если Вы умерли, в определенном Состоянии, в нем Вы и возвращаетесь. Также, вы имеете ту же самую инициативу, с которой умерли и помнить все, что знали до этого. Если с момента смерти прошло 24 часа, Вы не можете возродиться, Вы полностью мертвы.

Мировая Форма (30 уровень): Не находясь в бою, Вы можете оставить свое тело (и воплотиться в порыве ветра, течении воды, или объединяется в земле), и непосредственно входите в мир природы. В этом состоянии, Вы можете осуществить проверку Внимательности отовсюду, где существует любая форма жизни. Вы можете преобразовать свое тело в этих местах также без колебания. Для одного столкновения в день, когда Вы находитесь в бою, эта способность позволяет Вам телепортироваться куда угодно в пределах 20 квадратов, как действие передвижения. Вы можете даже появиться там, куда другие, не в состоянии телепортироваться, туда, где существует любая форма жизни, в пределах одного квадрата от места вашего появления. Вы можете сделать это, находясь в дикой форме.

ГНЕВ ПРИРОДЫ Польза Духа Природы 26

Вы легко показываете, чем чреват вред существам природы.

В День * Природа, Дикий

Свободное действие, На себя

Эффект: До конца столкновения, вы передвигаетесь минорным действием, и можете использовать все ваши силы, имеющие ключевое слово Дикий, меньшим действием (Стандартное => Передвижение => Свободное), включая такие действия, как Продолжения. Так же вы получаете, 2 очка действия, и можете тратить 2 очка в столкновение.