

ТАБЛИЦА РАЗВИТИЯ УМЕНИЙ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Внимание	И		Э																	
Стойкость	И		Э																	
Реакция	И				Э															
Воля	Э										М/СИ									
Атака	Безоружные	И									Э		ПО							
	Простое	И									Э		ПО							
	Особое																			
Защита	Без брони	И											Э							
	Лёгкая	И											Э							
	Средняя	И											Э							
	Тяжёлая																			
Класс. СЛ	И																			
Заклинания	И							Э							М				Л	

"И": Изученный "Э": Экспертный "М": Мастерский "Л": Легендарный "СИ": Специализация в Испытании "УСИ": Улучшенная Специализация в Испытании "ПБ": Привычная Броня "ПО": Привычное Оружие "УПО": Улучшенное Привычное Оружие "КЭО": Критические Эффекты Оружия

УРОВЕНЬ 1

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ЗОВ ПРИРОДЫ

Вы получаете черту друида Понимание животных или Понимание растений по своему выбору.

ДИКАЯ ПЕСНЯ

В дополнение к полученным благодаря народу языкам вы изучаете и Дикую песнь — тайный язык, известный лишь друидическим орденам. Дикая песнь — мелодичный тональный язык, похожий скорее на звуки животных, чем на речь, а его алфавит состоит из фракталов и спиралей, напоминающих морские ракушки, кристаллы снежинок или листья папоротника. Обучать Дикой песне кого-либо, кроме друидов, — табу.

БЛОК ЩИТОМ

Вы получаете общую черту Блок щитом, дающую вам ответное действие, которое позволяет принять часть урона на щит.

ДРУИДИЧЕСКИЙ ОРДЕН

Становясь друидом, вы присоединяетесь к одному из друидических орденов, который даёт вам классовую черту, заклинание ордена (см. ниже) и дополнительный изученный навык, связанный с ним. Вы навсегда сохраните членство в изначальном ордена, но известны случаи, когда друиды просили разрешения изучить пути и других орденов, чтобы лучше понять окружающий мир. Друиды игроков чаще остальных пользуются силами сразу нескольких друидических орденов.

Заклинания ордена — фокальные заклинания, для сотворения которых требуется потратить 1 ФП. Вначале ваш запас ФП равен 1. Вы восстанавливаете все ФП во время ежедневной подготовки, а также можете восстановить 1 ФП, если потратите 10 минут на занятие Фокусировка, чтобы пообщаться с местными духами природы или совершить какое-либо деяние во благо природы так, как принято в вашем ордена.

Фокальные заклинания автоматически повышаются до значения круга, равного половине вашего уровня (с округлением вверх), совсем как фокусы. Фокальные заклинания не требуют использования ячеек заклинаний, сотворить их с помощью ячеек нельзя. Определённые черты друида могут дать вам новые фокальные заклинания. Ваш максимум ФП равен числу известных вам фокальных заклинаний, но одновременно более 3 ФП у вас быть не может.

Навык ордена : вы изучаете данный навык. Если вы уже изучили его, то изучаете любой другой навык по вашему выбору.

Черта друида : вы получаете данную черту друида 1 уровня в качестве дополнительной черты.

Заклинание ордена : вы автоматически получаете данное заклинание ордена на 1 уровне.

Табу : это табу добавляется к общим табу друидов.

ТАБУ

Друиды — служители природы, поэтому оскорбление или попрание природы рассматривается как нарушение табу. Если вы совершите достаточно являющихся табу деяний, вы потеряете все магические способности класса друида, в том числе заклинания друида, а также преимущества вашего ордена. Эти способности вы получите обратно лишь после того, как продемонстрируете своё раскаяние и совершите

ритуал покаяния. Для всех друидов табу считается следующее:

Табу : осквернение природы, использование большего количества природных ресурсов, чем требуется для комфортной жизни, обучение Дикой песне тех, кто друидами не является. Кроме этого, у каждого друидического ордена свои табу, указанные в его описании.

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

В вас течёт сила дикой природы. Вы заклинатель и можете творить заклинания первобытной традиции, используя занятие Сотворение заклинания (см. «Сотворение заклинаний»). При сотворении заклинаний как друид ваши слова силы могут быть обращением к природе или отголоском древних обетов, а направляющие магию жесты ваших рук могут быть подобны колеблющимся ветвям ивы или взмахам когтей. На 1 уровне вы каждое утро можете подготовить два заклинания 1 круга и 5 фокусов. Выберите их из числа обычных заклинаний из списка первобытных заклинаний либо из числа иных первобытных заклинаний, к которым у вас есть доступ и которые вы изучили с помощью Изучения заклинания.

Подготовленные заклинания остаются доступны, пока вы их не сотворите либо пока не будете снова подготавливать заклинания. Количество заклинаний, которые вы можете подготовить в день, называется вашими ячейками заклинаний.

По мере роста друида в уровне количество заклинаний, которые вы можете подготовить в день, будет увеличиваться, максимальный круг доступных для сотворения заклинаний также будет расти (см. таблицу).

Для определения эффективности некоторых заклинаний может потребоваться проверка атаки заклинанием или бросок врага против вашей СЛ заклинаний (как правило, испытание). Вашей ключевой характеристикой служит Мудрость, поэтому именно её модификатор используется для проверок атаки заклинанием и СЛ заклинаний.

Повышение заклинаний: Когда вы получите ячейки заклинаний 2 круга и выше, вы можете занять их усиленными версиями заклинаний низких кругов. При этом круг заклинания повышается до круга ячейки. Эффект многих заклинаний усиливается при повышении до определённого круга.

Фокусы: Фокусы — заклинания особого типа, не использующие ячейки заклинаний. Фокусы можно применять неограниченно, любое количество раз в день. Фокус всегда автоматически повышается до значения круга, равного половине вашего уровня (с округлением вверх), — как правило, это максимально доступный вам круг ячейки заклинания друида. Так, фокусы друида 1 уровня будут заклинаниями 1 круга, а фокусы друида 5 уровня — заклинаниями 3 круга.

ЧЕРТА НАРОДА

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Помимо повышения ключевой характеристики от класса, на 1 уровне вы получаете четыре универсальных повышения характеристик, которые можно применить к любым разным характеристикам.

На 5 уровне и каждые 5 уровней после этого вы получаете четыре универсальных повышения характеристик, которые можно применить к любым разным характеристикам. Если модификатор характеристики уже равен +4 или выше, для его увеличения требуются два повышения (сначала модификатор получает частичное повышение, и вы должны применить второе повышение на более высоком уровне, чтобы модификатор увеличился на 1).

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 2

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ЧЕРТА ДРУИДА

На 2 уровне и каждые 2 уровня после этого вы получаете классовую черту друида.

ЧЕРТА НАВЫКА

На 2 уровне и каждые 2 уровня после этого вы получаете черту навыка. Черты навыков обладают дескриптором «навык» и описаны в главе 5. Чтобы взять черту навыка, уровень умения в соответствующем навыке должен быть не ниже изученного.

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 3

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—

ЭКСПЕРТ СТОЙКОСТИ

Ваше тело невероятно стойкое. Ваш уровень умения в испытаниях Стойкости повышается до экспертного.

ЭКСПЕРТ ВНИМАНИЯ

Вы не теряете бдительности и постоянно высматриваете опасность. Ваш уровень умения во Внимании повышается до экспертного.

ОБЩАЯ ЧЕРТА

На 3 уровне и каждые 4 уровня после этого вы получаете общую черту.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

На 3 уровне и каждые 2 уровня после этого вы получаете повышение навыка. Повышение можно использовать либо для того, чтобы изучить один из неизученных навыков, либо чтобы увеличить уровень умения в навыке с изученного до экспертного.

Начиная с 7 уровня вы можете использовать повышения навыков, чтобы увеличить уровень умения в навыке с экспертного до мастерского, а начиная с 15 уровня вы сможете с их помощью увеличить уровень умения с мастерского до легендарного.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 4

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–

ЧЕРТА ДРУИДА

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 5

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–

ЭКСПЕРТ РЕАКЦИИ

Вы легко уклоняетесь от опасностей. Ваш уровень умения в испытаниях Реакции повышается до экспертного.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ЧЕРТА НАРОДА

Помимо выбранной при создании персонажа черты народа, вы получаете новую черту народа на 5 уровне и каждые 4 уровня после этого. Список черт вашего народа можно найти в его описании.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 6

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–

ЧЕРТА ДРУИДА

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 7

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–

ЗАКЛИНАТЕЛЬ-ЭКСПЕРТ

Вы стали лучше контролировать первобытные силы, и ваши заклинания стали более могущественными. Ваш уровень умения в атаке заклинанием и СЛ заклинаний повышается до экспертного.

ОБЩАЯ ЧЕРТА

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 8

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–

ЧЕРТА ДРУИДА

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 9

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАРОДА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 10

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ЧЕРТА ДРУИДА

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 11

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–

ЭКСПЕРТ ОРУЖИЯ

Вы обучились лучше владеть оружием. Ваш уровень умения для простого оружия и безоружных атак повышается до экспертного.

НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ

Вашу первобытную волю, словно величайшего зверя, невозможно укротить. Ваш уровень умения в испытаниях Воли повышается до мастерского. Когда вы получаете успех в испытании Воли, он считается для вас критическим успехом.

ОБЩАЯ ЧЕРТА

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 12

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	—	—	—	—

ЧЕРТА ДРУИДА

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 13

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	2	—	—	—

ЭКСПЕРТ СРЕДНЕЙ БРОНИ

Вы научились лучше защищаться от атак. Ваш уровень умения для лёгкой брони, средней брони и защиты без брони повышается до экспертного.

ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ

Вы научились наносить более серьёзный урон любимым оружием. Ваши безоружные атаки и атаки оружием, в которых вы умелы на экспертном уровне, дополнительно наносят 2 урона. Дополнительный урон увеличивается до 3, если вы мастер, и до 4 при легендарном уровне умения.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАРОДА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 14

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	—	—	—

ЧЕРТА ДРУИДА

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 15

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	2	—	—

ЗАКЛИНАТЕЛЬ-МАСТЕР

Вы подчинили себе силы первобытной магии. Ваш уровень умения в атаке заклинанием и СЛ заклинаний повышается до мастерского.

ОБЩАЯ ЧЕРТА

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 16

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	3	—	—

ЧЕРТА ДРУИДА

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 17

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	—

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАРОДА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 18

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	—

ЧЕРТА ДРУИДА

ЧЕРТА НАВЫКА**БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП****ДОПОЛНИТЕЛЬНО****УРОВЕНЬ 19**

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1

ИЕРОФАНТ ПРИРОДЫ

Вы повелеваете самыми могущественными силами первобытной магии и способны сотворить заклинание неслыханной мощи. Вы получаете одну ячейку 10 круга, в которой можете подготовить заклинание как заклинание друида. Вы не можете использовать ячейки 10 круга в сочетании со способностями, дающими дополнительные ячейки заклинаний или позволяющими творить заклинания без затрат ячеек. Повышая уровень, вы не получаете дополнительных ячеек 10 круга, но можете взять черту Могущество иерофанта, чтобы получить вторую такую ячейку.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ-ЛЕГЕНДА

Вы непревзойдённо владеете магией природы. Ваш уровень умения в атаке заклинанием и СЛ заклинаний повышается до легендарного.

ОБЩАЯ ЧЕРТА**ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА****ДОПОЛНИТЕЛЬНО****УРОВЕНЬ 20**

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ЧЕРТА ДРУИДА**ЧЕРТА НАВЫКА****БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП****ДОПОЛНИТЕЛЬНО**