

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS^R
2nd Edition Player's Handbook Rules Supplement

**Полное Руководство
Друида**

TSR[®]
1994

АВТОРЫ

Design: David Pulver

Editing: Sue Weinlein

Rus Translation: Stanislav Porosjuk (aka Valistan)

New Black and White Art: Jeff Easley

Color Art: Larry Elmore, Keith Parkinson, Alan Pollak

Typography: Andrelika Lokotz

Produktion: Paul Hanchette

Special Thanks To: Peter Donald, ChrisMurrey, Bruse Norman, and Tim Pulver.

TSR, Inc
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.

TSR, Ltd
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONS, SPELLJAMMER, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, and WORLD OF GREYHAWK are registered trademarks owned by TSR, Inc. PLANESCASKAPE, MONSTRUS MANUAL, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc.

All TSR characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc.

©1994 TSR, Inc. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A.

Distributed to the book and hobby trade in the United Kingdom by TSR Ltd. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of TSR, Inc.

От Переводчика

Это перевод всех глав книги Полное Руководство Друида.

Для тех, кто будет читать эту книгу, у меня есть несколько замечаний:

- Во-первых, я заранее извиняюсь за те ошибки и неточности, которые возможно остались в моем переводе.
- Во-вторых, при переводе английских терминов, я в основном следовал терминологической системе, установленной в переводах Ефанова Сергея, которому, кстати, огромная благодарность за воистину титанический труд по переводу основных книг Core Rules.
- И наконец, если у кого возникнет желание сообщить свои замечания и отзывы, присылайте их мне по адресу: valistanx@mail.ru.

Однако, из-за отсутствия постоянного доступа в Internet, вряд ли смогу ответить быстро.

P.S. Особое спасибо Петру «Piter Koff» Аверченкову за дружескую поддержку и советы во время моей работы над переводом.

Sir Valistan
1.05.2001г.

| | | |
|--|---------------|---|
| Полное Руководство..... | 1 | |
| Друида..... | 1 | |
| Авторы..... | 2 | |
| От Переводчика..... | 3 | |
| | Введение..... | 7 |
| Глава 1: Друиды..... | 8 | |
| Организация друидов..... | 8 | |
| Друид по Существо..... | 8 | |
| Друидические Ветви..... | 10 | |
| Портреты Ветвей..... | 11 | |
| Арктический Друид..... | 12 | |
| Пустынный Друид..... | 12 | |
| Серый Друид..... | 13 | |
| Лесной Друид..... | 14 | |
| Друид Джунглей..... | 14 | |
| Горный Друид..... | 15 | |
| Равнинный Друид..... | 15 | |
| Болотный Друид..... | 16 | |
| Мультиклассовые и Двуклассовые Друиды..... | 17 | |
| Сельское Хозяйство: Расширенные Правила..... | 18 | |
| Таблица 1: Производительность Фермы..... | 18 | |
| Таблица 2: Случайные События на Фермы..... | 18 | |
| Глава 2: Карьеры Друида..... | 20 | |
| Использование Карьер..... | 20 | |
| Обзор Карьер Друида..... | 20 | |
| Структура Карьеры..... | 21 | |
| Советник..... | 21 | |
| Мститель..... | 22 | |
| Друг Зверей..... | 22 | |
| Страж..... | 23 | |
| Хайвмастер..... | 24 | |
| Потерянный друид..... | 24 | |
| Натурфилософ..... | 25 | |
| Изгой..... | 25 | |
| Пацифист..... | 26 | |
| Дикарь..... | 26 | |
| Меняющий Форму..... | 27 | |
| Тотемист..... | 27 | |
| Деревенский Друид..... | 28 | |
| Странник..... | 29 | |
| Отказ от карьеры..... | 29 | |
| Изменение и создание карьеры..... | 29 | |
| Глава 3: Друидический Орден..... | 31 | |
| Круги..... | 31 | |
| Высокоуровневые Друиды..... | 32 | |
| Теневой Круг..... | 35 | |

| | |
|--|----|
| Создание Друидической Истории..... | 37 |
| Глава 4: Отыгрывание Друида..... | 39 |
| Друидическая Вера..... | 39 |
| Нейтральные Жизненные Ценности..... | 40 |
| Обязанности Друида..... | 41 |
| Стратегия Героя..... | 44 |
| Взаимоотношения с Остальными..... | 46 |
| Личностные Типы..... | 48 |
| Дипломат..... | 48 |
| Садовник..... | 48 |
| Идеалист..... | 48 |
| Загадочная Фигура..... | 49 |
| Спасатель..... | 49 |
| Сельчанин..... | 49 |
| Традиционалист..... | 49 |
| Фанатик..... | 50 |
| Мизантроп..... | 50 |
| Друидические Кампании..... | 50 |
| Глава 5: Друидическая Магия..... | 53 |
| Новые Заклинания..... | 53 |
| Заклинания Первого Круга..... | 53 |
| Заклинания Второго Круга..... | 55 |
| Заклинания Третьего Круга..... | 57 |
| Заклинания Четвертого Круга..... | 58 |
| Заклинания Пятого Круга..... | 60 |
| Заклинания Шестого Круга..... | 62 |
| Заклинание Седьмого Круга..... | 63 |
| Новые Волшебные Изделия..... | 63 |
| Травяная Магия..... | 68 |
| Глава 6: Священные Рощи..... | 71 |
| Особенности Священной Рощи..... | 71 |
| Освящение и Пробуждение Рощи..... | 73 |
| Волшебные священные рощи..... | 73 |
| Таблица 3: Свойства Младшей Рощи..... | 73 |
| | 74 |
| Таблица 4: Свойства Старшей Рощи..... | 74 |
| Оскверненные и Проклятые Рощи..... | 75 |
| Таблица 5: Свойства проклятых рощ..... | 75 |
| Стоячие Камни..... | 76 |
| Таблица 6: Свойства Стоячих Камней..... | 77 |
| Приложение А..... | 78 |
| Друиды Первой Редакции AD&D®..... | 78 |
| Таблица 7: Перворедакционные Уровни Опыта Друида..... | 78 |
| Таблица 8: Перворедакционные Уровни Опыта Иерофанта..... | 78 |
| | 80 |
| Таблица 9: Вызывание Элементалей..... | 80 |

| | |
|---|----|
| | 80 |
| Таблица 10: Прогрессия заклинаний друида..... | 80 |
| Приложение В..... | 82 |

Введение

Загадочный страж священных рощ, мудрый советник монархов, ловкий мастер множества превращений, друг животных и ужасный защитник девственной Природы – все это друид AD&D^R игры.

Хотя жрецы Кельтских племен Западной Европы времен Рима и называли себя друидами, друид AD&D^R игры не является Кельтским жрецом и не практикует тех кровавых ритуалов, которые сделали древних друидов столь печально известными в глазах Рима. Скорее всего, эти друиды были похожи на персонажи Викторианского романа и современной фэнтези литературы, так скажем Мерлин изображается почитающим Природу и имеющим власть над растениями, животными, погодой и стихиями.

Эта книга предназначена для того, чтобы осветить многочисленные способности друидов и показать, как нейтральный друид может наилучшим образом приключаться с партией преимущественно добрых героев. Также в ней говорится о том, что друид делает, когда не приключается и демонстрирует, как друид может стать центром новой захватывающей кампании.

Полное Руководство Друида добавляет множество новых возможностей классу друидов, описанном в *Руководстве Игрока*, включая друидов из регионов, отличных от леса, а также представляет особые друидические карьеры. Книга также содержит новые заклинания и магические предметы, равно как и правила для священной рощи друида.

Те, кто пользуется этой книгой вместе с Первой Редакцией AD&D^R игры должны знать, что ссылки данные в тексте соответствуют страницам *Руководства Игрока (PH)* и *Руководство Данжон Мастера (DMG)* 2-й Редакции. Перворедакционный класс друида дан здесь как приложение с добавлением справочной книги *Раскопанная Тайна*.

Глава 1: Друиды

Традиционный друид является стражем лесов. Однако природа обширна и разнообразна; поэтому друиды, описанные в этой книге, могут посвятить свои жизни защите дождевых лесов джунглей, арктической тундры или даже мрачного Подземья (Underdark). Поэтому здесь представлены несколько различных ветвей друидов – каждая, по сути, новый подкласс, построенный вокруг базовой концепции друида как класса. Игрок должен выбирать друидическую ветвь сразу после того, как решил играть за друида.

Организация друидов

Базовый друид, описанный в *РН*, означен здесь как «лесной друид». Названия других ветвей отражают их географическую специфику: арктические друиды, пустынные друиды и т.д.

Члены всех ветвей друидического ордена имеют одни и те же жизненные ценности – истинно нейтральные – и поклоняются Природе. Они придерживаются одной и той же этики и должны быть, по меньшей мере, номинально верны мировому Верховному Друиду. Но, как следует из бесконечного разнообразия Природы, каждая ветвь отличается в деталях и подходе к своей миссии. Способности и заклинания, которые Природа нашла подходящими для друида в одном регионе, часто не подходят для друида совершенно другого климата и территории.

К примеру, лесной друид, описанный в *РН*, имеет главный доступ к растительной сфере жреческих заклятий, в то время как ветвь пустынного друида обладает лишь младшим доступом к этой сфере, что отражает меньшую обильность растительной жизни в пустыне. Таким же образом способность лесного друида проходить через заросли в лесу, намного менее полезна для пустынного друида. Взамен этого ветвь пустынных друидов имеет способности, позволяющие им выживать в безводной местности.

Некоторое соперничество существует между разными ветвями друидов. В большинстве миров лесные друиды остаются доминирующей ветвью. Однако в некоторых мирах (например, в период ледниковой эпохи) другая ветвь может обладать большей властью. Более подробную информацию о соперничестве между ветвями можно узнать в Главе 3: Друидический Орден.

Данжон Мастер может ограничивать некоторые ветви для мастерских персонажей (NPC5) или даже запрещать их как не подходящие для данного окружения или хода кампании. К примеру, Данжон Мастер (DM) может решить, что серые друиды подземелья будут вызывающими противниками для героев. Так как игрок (PC), играющий за серого друида, смягчит столкновение с серыми друидами как с врагами, DM может запретить игрокам, выбирать эту ветвь. Позднее, походу кампании, уже после того, как партия столкнулась с серыми друидами, DM может открыть эту ветвь для игроков.

Так же некоторые ветви друидов будут выглядеть не очень логичными или полезными в определенных кампаниях. Мудрый DM отговорит игроков от выбора арктической ветви кампании, идущей в джунглях.

Друид по Существо

Некоторые характеристики и ограничения применяются ко *Всем* ветвям друидического ордена. Следующий раздел расширяет правила для друидов из *РН* (с. 35-38).

Жизненные Ценности и Этика

Все друиды имеют нейтральные жизненные ценности и разделяют этику, посвященную защите дикой местности, поддержанию природных циклов и баланса между добром и злом, (*РН* с.37, 47). Жизненные ценности и верования друидов детально обсуждаются в Главе 4: Отыгрывание Друида.

Опыт и Hit Dice

Все друиды должны использовать колонку друида в Таблице 23 «Уровни Опытности Священника» (*РН*, с. 35). Друиды, как и другие члены группы священников, используют восьмигранные кости для определения их хитпоинтов (HD), получая по 1d8 hp за каждый с 1^{го} по 9^{го}. После 9-го уровня друиды получают 2 хитпоинта за уровень, без специальных премий за высокое Телосложение.

Доступные Навыки

Друиды приобретают навыки, подобно другим священникам (*РН*, с. 50), начиная с двух боевых и четырех мирных навыков. Игроку, создающему героя – друида посредством этой книги, очень рекомендуется использовать необязательные правила по мирным навыкам. Разнообразные ветви друидов (а также друидические карьеры, описанные далее) широко используют систему мирных навыков для различения между типами друидов.

Напомним, что мирные навыки друида исходят из общей, жреческой и воинской групп. Друиды имеют доступ к воинской группе (хотя многие другие жрецы нет), так как она содержит множество навыков, связанных с умениями, необходимыми друиду для выживания в условиях дикой местности.

Деньги и Снаряжение

Друиды начинают игру с 3d6 x 10 золотых, которые могут быть потрачены на закупку снаряжения. Вся эта сумма, за исключением нескольких монет (менее чем 1 золотой), должна быть потрачена еще до начала вводной игры.

Если используются необязательные правила карьер друида, описанные далее, начальные деньги и снаряжение, позволенные герою, могут зависеть от выбранной карьеры.

Волшебные Изделия

Друиды могут пользоваться всеми магическими предметами, обычно разрешенными жрецами, за исключением написанных (книги и свитки), а также тех типов доспехов и оружия, которые обычно им запрещены. (Оружие и доспехи, позволенные членам каждой ветви и роли различны, но они остаются схожими с позволенными друиду PH).

Таким образом, друид, который нашел магическую кольчугу, не может ее носить, так как должен пользоваться только неметаллическими доспехами. Так же, друид не может сражаться волшебной булавой, так как булава не входит в число позволенного друиду оружия.

Секретный Язык

Все друиды могут разговаривать на секретном языке в дополнение к другим языкам, которые они знают. При использовании необязательной системы навыков, секретный язык не требует ячейки навыка.

Секретный язык друидов уходит своими корнями в Британскую традицию. Язык, называвшийся Тари и происходивший из Кельтских корней, был распространен на Британских Островах, среди небольшого числа странствующих сюда, такого как барды и бродячие ремесленники. Позднее он был заимствован некоторыми Цыганскими кланами в дополнение к собственному Индийскому языку Романи. Скорее всего, это произошло еще до начала Темных веков, и некоторые его элементы можно найти в Романи даже сегодня. Часть исследователей видят корни Тари исходящими из Газальского языка, связанного с Кельтскими ремесленниками гильдиями и историческими друидами. Еще DM хочет как-то назвать секретный язык друидов, то «Тари» будет исторически уместен.

Друиды могут использовать свой тайный язык не только для передачи паролей, но и для того, чтобы ввести в заблуждение посторонних подслушателей. Также он является точнейшим инструментом для обсуждения Природы; друид может выразить фразу «густой старый сосновый лес» в одном слове.

Секретный язык имеет специализированный и подробный словарный состав, ограниченный рассмотрением Природы и природных явлений, вне этой сферы он имеет базовый характер. Друид может воспользоваться секретным языком, чтобы поговорить о здоровье человека, животного или растения; обсудить погоду или указать точное направление в дикой местности. Язык также может описывать друидические заклинания, церемонии, способности любых естественных и сверхъестественных существ, известных друидам. Однако в нем нет слов для сложных человеческих эмоций, для большинства инструментов или артефактов (кроме тех, которые используются для охоты или сельского хозяйства), или для оружия и доспехов (кроме тех, которые применяются друидами). Этот язык так же содержит несколько слов, которые имеют отношение к цивилизованным существам, как-то: *собственность, правосудие, воровство* или *война*. Временные различия размазаны в этом секретном языке; обычно понятия, которые выражают друиды, носят либо вневременной характер.

Наконец, секретный язык друидов остается чисто разговорным языком. Несколько простых рун или меток (символизирующих *опасность, безопасную воду, безопасную тропу и т.д.*) существуют для обозначения троп и оставления сообщений, но язык не может передавать настоящие предложения и комплексные идеи в письменном виде.

Приведем пример того, как секретный язык работает на практике. Предположим, что два друида обсуждают магический предмет и хотят беседовать чисто на секретном языке, не используя слов, заимствованных из других языков. Один друид желает сказать:

Этот длинный магический меч был подарен Мелинде, жене короля Руперта, от его придворного колдуна Друфуса. Маг вложил в меч силу стрелять зарядами молний. Но затем Руперт стал завидовать Мелинде. Он казнил ее и забрал клинок себе. Вскоре Руперт умер, а клинок остался погребенным в подземельях его замка.

На секретном языке эта история выглядит следующим образом:

Этот магический ятаган был для Высокой Золотистой Женщины, самке Мужчины Вожака, от Держателя магии из Долины Белых Орлов. Он вложил в него силу вызывать молнии. Но Мужчина Вожак захотел его. Он убил Высокую Золотистую женщину и взял его себе. Он умер. Ятаган остался в пещере под его большой каменной человеческой берлогой.

Увидели разницу? В нем нет слова, обозначающего *длинный меч*, поэтому наш друид заменил его на «ятаган». (Все друидическое оружие имеет название). Идея *подарка* описывается в более простых понятиях. Кроме того, идея именованная не имеет место в этом языке Природной направленности; люди и существа известные по описанию, статусу или по месту происхождения.

Колдун стал более обобщенным «держателем магии». *Молния*, являющаяся природным феноменом, имеет эквивалент в секретном языке. Но секретный язык не может передавать человеческие эмоции, такие как *зависть* Руперта, поэтому друид воспользовался менее точной фразой. Также тайный язык не содержит понятия *казни*, поэтому друид использовал более обогащенный термин «убил». Наконец там нет понятий, обозначающих *замок* или *подземелье*, поэтому чтобы передать этот образ, друид пользуется другими словами – «пещера под его большой каменной человеческой берлогой». Конечно, друид не опасаясь, что его кто-то подслушивает, может смешивать слова секретного языка и нормальной речи в одном и том же предложении.

Секретный язык помогает связывать мировой друидический орден вместе. Все друиды из разных кругов (См. Главу 3: Друидический орден) или ветвей, разговаривают на одном и том же секретном языке. Хотя у них могут выработаться свои собственные региональные акценты или диалекты. Это может помочь слушателю определить регион друида или дать ключ к разгадке ветви говорящего.

В компаниях Spelljammer[®] или Planscape[®], а так же посредством определенных заклинаний и магических предметов, друиды из разных миров могут встретиться. DM должен будет решить: достаточно ли их секретные языки похожи друг на друга, чтобы позволить свободное общение.

Наконец, необходимо отметить, что секретный язык, будучи тайным, не является сверхъестественным, – теоретически любой может изучить его. Однако так как именно на этом языке друиды составляют свои кодовые фразы или пароли, они просто *не будут* обучать языку не друидов. Великий друид региона жестоко накажет любого, кто нарушит эту традицию.

Превращения

Персонажи, принадлежащие почти к любой друидической ветви по достижению 7-го уровня получают способность принимать разнообразные животные формы. Для более подробного руководства обратитесь к описанию способностей каждой конкретной ветви.

Обычно в зависимости от своей ветви друид может принимать лишь ограниченное число форм каждый день, как правило, выбор ветви ограничивает типы форм, в которые он может превращаться.

Превращение занимает один раунд, во время которого друид не может предпринимать никаких других действий. Друид может оставаться в новой форме сколько угодно долго – длительность превращения заканчивается только тогда, когда друид возвращается в свою исходную форму или принимает какую-то другую форму. Друид может превращаться из одной формы в другую без предварительного возвращения в человеческую форму.

Принимая новую форму, друид исцеляет от 10% до 60% (1d6x10) всех своих ранений (дробные числа округляются вниз). К примеру, друид, потерявший 15 хитпоинтов, выбрасывает 3 на 1d6. Следовательно, герой восстанавливает 30% от 15 HP, или 4.5 HP. После округления получаем 4 HP.

Животная форма, в которую превращается друид, может иметь размер от лягушки или маленькой птички до черного медведя. Если не указано иначе, друид может превращаться только в обычное (реальный мир) животное нормальных пропорций. Друид в животной форме обладает всеми физическими характеристиками, нормой передвижения, способностями, Армор Классом (AC), числом нападений и повреждением за атаку данного существа. Друид сохраняет исходные хитпоинты и спас броски.

Одежда друида, а также по одному предмету в каждой его руке также становятся частью его нового тела; они появляются вновь, когда друид возвращается в свою нормальную форму. Обычно друид, находящийся в животной форме не может пользоваться такими предметами, но в особо вызывающих кампаниях DM может позволить защитным устройствам, типа *кольца защиты*, функционировать нормально.

Поврежденный друид излучает сильную магию Изменения.

Изгнание Нежити

Друиды не обладают способностью изгонять нежить. Такие существа не принадлежат миру живых – единственному миру, к которому имеют отношения друиды, – поэтому члены этого класса не имеют контроля над ними.

Высокоуровневые друиды

Мировая организация друидов допускает существование лишь ограниченного числа друидов 12-го и более высоких уровней, определяя для них особые титулы слуг и ответственность. Друиды заработавшие достаточно опыта для достижения 12-го уровня могут продвинуться либо при наличии свободной вакансии в рядах Ордена либо заняв место другого друида победив его в поединке (см. Главу 3: Друидический Орден).

Только один друид 15-го уровня может существовать в любом мире кампании: Верховный Друид – глава всех друидов мира. Верховный Друид может происходить из любой ветви, хотя во многих мирах эту позицию занимает член обычно преобладающих лесных друидов. Верховный Друид, который уходит в отставку и продолжает получать опыт становится друидом иерофантом или иеродруидом, которых в мире может быть сколько угодно.

Правила для друидов 12-го и более высокого уровня даны в *PH* на с. 37-38 и применимы ко всем друидическим ветвям. Более детальную информацию по иерархии друидов и особых обязанностях высокоуровневых героев можно найти в Главе 3: Друидический Орден.

Друидические Ветви

Каждая ветвь в пределах ордена друидов эффективно действует как отдельный жреческий класс по стандартным друидическим правилам. Далее следует описание характеристик, дающихся для каждой ветви.

Минимальные Характеристики. Главные характеристики друида – Мудрость 12 и Обаяние 15, или немного измененные значения, являются минимумом, необходимым герою, чтобы выбрать какую-то конкретную ветвь.

Позволенные Расы. Стандартные (лесные) друиды обычно являются людьми или полу бэльфами, но представители других рас также могут выбрать некоторые друидические ветви. (Эти возможности более детально рассмотрены в *Полной Книге Гуманоидов*). Допустимые расы включают в себя следующее:

Дриады. Дриады слишком робки и неспособны, путешествовать далеко от своего домашнего дерева. Весьма необычные обстоятельства могут позволить дриаде герою стать друидом и странствовать в пределах большого леса, пользуясь магическими предметами, которые связывают ее со своим домашним деревом. Однако, весьма маловероятно, чтобы дриада развилась выше 4-го уровня. Журнал DRAGON® (# 109, «Копыта и Зеленые Волосы») внушает, что полу дриады (рожденные от союза мужчины – человека и дриады) могут достичь 7-го уровня или даже выше. Дриады и полу дриады всегда становятся лесными друидами.

Эльфы. Перворедакционная справочная книга, *Раскопанная Тайна* позволяет эльфам становиться друидами. Только лесные эльфы могут войти в братство друидов, возможно лишь в очень удаленных территориях, типа затерянных островов или других миров. Друиды – лесные эльфы могут достигать 12-го уровня (подобно обычным клерикам), а также могут брать карьеру Травника из *Полной Книги Эльфов* (с. 83-84). Они всегда попадают под ветвь лесного друида.

Заинтересованные игроки могут подогнать друидоподобную жреческую роль, такую как халфлингский Leafender, для эльфа. Хотя друу и не могут становиться друидами, эта возможность открыта для полу друу (как и для полу эльфов) они почти всегда становятся серыми друидами.

Гигантообразные. Фирболги и voadkin, описанные в *Полной Книге Гуманоидов*, могут становиться друидами в некоторых удаленных регионах компании. Они могут достигать 7-го уровня опыта. Опять же, игроки могут приспособить друидоподобную жреческую роль для этой расы.

Халфлинги. Первая Редакция AD&D игры позволяла халфлингам – мастерским персонажам достигать 6-го уровня. Раскопанная Тайна позволяла Героям полу росликам – друидам достигать и более высоких уровней. Во 2-ой Редакции AD&D Полная Книга Гномов и Халфлингов (с. 119120) предложила халфлинжским жрецам роль Leafender'a, которая сильно напоминает класс друида. Жрецы Leafender'ы обычно могут достигать 8-го уровня. Если халфлинги становятся истинными друидами. Они также могут достичь 8-го уровня, обычно в рамках лесной или равнинной ветви.

Лизардмены. Цивилизованная группа лизардменов сеттинга Spelljammer может иметь друидов в своих рядах. Хотя некоторые лизардмены на борту корабля Spelljammer (подробности

см. в *The Legend of Spelljammer boxed set*) достигают весьма высоких уровней клериче способностей, большинство лизардменов – друидов не поднимаются выше 7-го уровня. Эти существа становятся друидами джунглей или болот.

Сатиры. Как правило, сатиры заботятся лишь о собственных развлечениях и недостаточно серьезны, чтобы жить как друиды. Герой сатир – друид не может подняться выше 4-го уровня. Статья в журнале Dragon #109 «Копыта и Зеленые Волосы» позволяет полу сатирам (рожденных от человеческих женщин и сатира) достигать 6-го уровня или выше. Сатиры или полу сатиры всегда принадлежат к ветви лесных друидов.

Допущенное Оружие и Доспехи. Большинство друидов носят естественные доспехи (кожаные) и пользуются деревянными щитами. Другие доспехи, в особенности металлические, запрещены для всех друидов.

Большинство оружия, разрешенного друидам какой-либо ветви, имеет сходство с инструментами, применяемыми в животноводстве, охоте и земледелии, либо имеет для них символическое значение. К примеру, изогнутые ятаган и капеш похожи на серп, применяемый при сборе урожая, а также на серповидную луну, символизирующую рождение, смерть и возрождение в круговороте Природы.

Стандартный друид может использовать следующее оружие: дубина, серп, дарт, копье, кинжал, ятаган, праща и посох(опционально: коса).

Применение металлического оружия и инструментов обычно не запрещено, однако, доступность таких вещей в некоторых местах может быть проблематичной, особенно, если это арктическая тундра. Достаточно эффективное оружие может быть сделано и из неметаллических материалов со следующими модификаторами(в сравнении со сходными металлическими изделиями):

Кость: 30% стоимости, 50% веса, -1 повреждение, -1 к атаке.

Камень: 50% стоимости, 75% веса, -1 повреждение, -2 к атаке.

Дерево: 10% стоимости, 50% веса, -2 повреждение, -3 к атаке.

Модификатор повреждения уменьшает вред, который обычно наносит оружие, но не может сократить его ниже 1. Модификатор атакующего броска не применяется к стрелковому оружию, так как атакующий бросок отражает меткость героя и не является функцией материала, из которого сделано оружие. Однако модификатор повреждения применим также и к стрелковому оружию(missile weapon).

Зачарованное неметаллическое оружие должно также преодолеть свои отрицательные модификаторы; скажем, *костяной кинжал* +1 работает также как и обычный стальной кинжал.

В случаях, когда неметаллическое оружие наносит максимальное боевое повреждение, существует 1 к 10 шанс, что оно сломается и станет бесполезным(DM бросает d 20).

Мирные и Боевые Навыки. Друид какой-либо ветви должен иметь определенные навыки, требуемые данной ветвью. *Рекомендуемые* навыки являются лишь настоятельной рекомендацией. Если DM разрешает необязательные друидические карьеры из следующей главы, игрок может выбирать навыки только после того, как выбрал себе карьеру, так как она имеет свои требования к навыкам.

Если DM предпочитает использовать второстепенные умения, вместо мирных навыков, выбери соответствующее друидическое умение из Таблицы 36 в PH на с. 53.

Коса является оружием, доступным многим друидическим ветвям. Ее большое изогнутое лезвие, заостренное только с внутренней стороны, присоединено только к рукоятке, длиной 5-6 футов. Как сельскохозяйственный инструмент, коса применяется для сбора зерновых, стоит 5 золотых и весит 8 фунтов. Это оружие среднего размера(M) должно применяться двуручно. Она наносит колюще – рубящие (P/S) повреждения с фактором скорости 8. Коса причиняет 1d6 + 1 хитпойнтов вреда противникам маленького или среднего размера, или 1d8против больших оппонентов.

Сферы Доступа. Каждая ветвь позволяет своим членам доступ к разным клерическим сферам. (Звездочка обозначает сферу, к которой представители ветви имеют лишь младший доступ). Друиды получают премиальные заклинания за высокую Мудрость.

Особые Способности. Друид обладает большим разнообразием способностей, чем стандартный клерик, что компенсирует более ограниченный выбор сфер и худшее качество брони.

Специальные Ограничения. Некоторые ветви страдают от необычных недостатков. К примеру, теплота ослабляет арктического друида.

Святой Символ и Роща. Многие ветви используют растения в качестве святых символов и заклинательных компонентов; омела, к примеру, символизирует лесного друида. В местах, где омела недоступна (таких, как пустыни или арктические регионы), друиды могут использовать другие символы.

Лесные друиды совершают свои обряды в рощах древних деревьев, которые становятся для них святилищами, местами встреч, а также центрами силы. Для ветвей, чьи основные территории не благоприятствуют росту деревьев, альтернативные места богослужений могут заменить классические рощи. (См. Главу 6: Священные Рощи).

Портреты Ветвей

Следующий раздел этой главы описывает различные ветви друидов, которые могут существовать в мире кампании. При желании DM может свободно создать и другие ветви, также как, скажем космические друиды (wildspace druids) (из необычных миров кампании Spelljammer), морские друиды (стерегущие океаническую жизнь на континентальном шельфе), воздушные друиды (живущие на облачных островах) и т.д. Отметим, что карьеры функционируют в рамках и в дополнении к ветвям.

Арктический Друид.

Описание: Арктические друиды чувствуют себя как дома в морозной, полярной тундре или на склонах заснеженных гор и древних ледников. Время от времени они, рискуя собственными жизнями, странствуют по безжизненным льдам, чтобы спасти потерявшихся животных. Если Ледниковая Эпоха имела место в отдаленном прошлом, арктические друиды могут считаться принадлежащими к старейшей друидической ветви, отслеживая свое происхождение с тех времен, когда люди обитали в пещерах и охотились на мамонтов.

Глидо, типичный арктический друид (изображенный выше), больше заботится о животных, чем о растениях. Страж стад северных оленей, пингинов, чистиков, тюленей, полярных медведей и других субарктических животных, он безжалостно преследует тех, кто эксплуатирует животных, желая лишь нажиться на этом. Однако он верно помогает и поддерживает охотников и трапперов, которые с уважением относятся к земле и берут от нее не больше, чем им действительно нужно.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12, Телосложение 13, Обаяние 15.

Позволенные Расы: Человек, полу эльф. *Опционально* – аладжи (11).

Допущенное Оружие и Доспехи: Кожаный доспех, деревянный щит; дубина, кинжал, дарт, гарпун, нож, праща, копье, посох. Арктические друиды могут пользоваться металлическим оружием, если конечно, они его найдут, из-за того, что руда слишком редко добывается в арктических регионах – такие предметы очень редки.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – нож, гарпун, копье.

Мирные Навыки: *Необходимы* – (общие) разжигание огня, предсказание погоды; (воинские) выживание (Арктика); *Рекомендуются* – (общие) управление животными, дрессировка животных, ориентирование, ловля рыбы, плавание; (жреческие) древняя история, лечение; (воинские) выносливость, охота, альпинизм, выслеживание.

Сферы Достапа: Общая, Животная, Предсказательная*, Элементная, Лечение, Растительная*, Погодная. (Младший доступ арктического друида к Растительной сфере отражает меньшую обильность растительной жизни в Арктических регионах).

Особые Способности: Арктический друид типа Глидо обладает следующими особыми способностями:

- +2 бонус ко всем спас броскам против атак, основанных на холоде
 - Изучает языки разумных монстров, обычно обитающих в тундре, арктических и субарктических регионах.
- Для этих целей друид получает одну дополнительную ячейку навыка каждые три уровня (на 3-м, 6-м и т.д.). Такие языки включают языки эттинов, морозных гигантов, ледяных жаб, селкинов, вербиров (медведей-оборотней)
- Игнорирует эффекты морозной погоды по достижению 3-го уровня
 - С совершенной точностью идентифицирует арктические растения и животных, тонкий лед (лед, который треснет под весом человека или саней) и чистую воду по достижению 3-го уровня
 - Проходит по льду и снегу не оставляя следов по полной норме передвижения на 3-м уровне.
 - С 7-го уровня может превращаться до 3-х раз в день

Друид может принимать форму наземного млекопитающего, водного млекопитающего или птицы, которые обитают в Арктическом или субарктическом климате: караибу, полярного медведя, тюленя, северного оленя, снежной совы, волка, россомахи, и т.д. Друид не может принимать одну и ту же животную форму, более чем однажды в день.

Специальные Ограничения: Арктические друиды, привыкшие к холодному климату, испытывают – 1 штраф атаки, спас броскам и проверкам характеристик в окружении с температурой, выше 80 градусов по Фаренгейту.

Святой Символ и Роца: Глидо, как Арктический друид, использует в качестве святого символа кость арктического животного, вырезанную в форме ножа, свистка, флейты или другого инструмента. Если друид живет за арктической линией деревьев, в качестве роцы он, как правило, выбирает древнюю пещеру, обычно расположенную рядом с ледником, со стенами, покрытыми изображением доисторических животных.

Пустынный Друид

Пустыни, также как и арктические регионы. Предстает перед нами весьма неблагоприятными для нормальной растительной и животной жизни. Однако в глазах всемирного ордена друидов пусагни остаются полны жизни.

Пустынные друиды, такие как Отак (изображенный на стр. 11), являются либо членами местных кочевых племен либо отшельниками ушедшими в пустыни, чтобы скрываться от цивилизации. Они обычно сохраняют хорошие отношения с пустынными кочевниками, которые ценят их способности лечить больных животных (и людей) и находить/создавать питьевую воду. Хотя пустынные друиды глубоко почитают всю флору и фауну пустыни, от кактусов и скорпионов до грифов и верблюдов, они наиболее яростно защищать плодородные оазисы, которые приютили их священные роцы.

Пустынные друиды также могут проживать в зонах полупустынь, в горячем редколесье (А'ля Австралия) и чапареле. Если Данжон Мастер задумал кампанию в настоящей пустыне, эта ветвь лучше всего подойдет мастерских персонажей, которые могут встретиться партии, путешествующей через знойные пустоши. Многие пустынные друиды живут как отшельники, не ища беспокойств и волнений и могут оказаться как вспыльчивыми, так и совершенно эксцентричными. Однако никто не может превзойти их в знании пустынных территорий. Если партия что-то ищет в непроходимых пустынях или сама потерялась, встретила полную бурю или остались без воды и пищи, шанс встречи с пустынными друидами типа Отака может принести спасение.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12, Телосложение 12, Обаяние 15.

Позволенные Расы: Человек.

Допущенное Оружие и Доспехи: Кожаный доспех, деревянный щит, дубина, серп, дарт, копье, кинжал, копеш, ятаган, праща, короткий лук, посох.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – ятаган, короткий лук, посох.

Мирные Навыки: *Необходимы* – (общие) ориентирование, предсказание погоды; (воинские) выживание (Пустыня); *Рекомендуются* – (общие) верховая езда (наземная), (жреческие) лечение, местная история; (воинские) выносливость, выслеживание.

Сферы Достапа: Общая, Животная, Предсказательная, Элементная (Воздух, Земля, Огонь), Элементная* (Вода), Лечение, Растительная*, Погодная.

Особые Способности: Пустынный друид типа Отака имеет следующие дарованные силы:

- Получает +2 бонус против огненных или электрических атак
 - Может находиться без воды в течение одного дня за уровень, не испытывая жажды. Данная способность может быть использована снова лишь после того, как друид будет пить воду в нормальном объеме в течение времени, равного дням лишения.
 - Изучает языки разумных существ живущих в пустыне (медные драконы, dragonnes, ламии, три-крины и т.д.), получая одну дополнительную ячейку навыка каждые три уровня.
 - Безошибочно идентифицирует пустынных животных и растений; а так же чистую воду по достижению 3-го уровня
 - Видит сквозь не магические миражи на 3-м уровне, а так же получает +4 бонус к спас броскам против иллюзий заколдованных в пределах пустыни.
 - Начиная с 3-го уровня пересекает пешком пески и дюны, не оставляя следов и не теряя скорости.
 - Чувствует направление и дистанцию до ближайшего естественного источника воды, (колодец, ручей, море и т.д.), а так же его размер, если данный источник находится в пределах одной мили за уровень. Эта способность приобретает на 3-м уровне и может применяться один раз в день.
- Начиная с 7-го уровня получает способность превращаться до 3-х раз в день, по одному разу в млекопитающее, рептилию и птицу. Друид может превратиться только в существо, которое естественно обитает в пустыне. Распространенные пустынные животные включают в себя верблюдов, орлов, ястребов, ящериц, мышей, крыс, змей и грифов. А в остальном, эта способность функционирует так же, как это описано *РН* на с. 37.

Специальные Ограничения: Нет

Святой Символ и Роща: Роща пустынного друида обычно находится внутри прекрасного оазиса глубоко в пустыне. В качестве святого символа члены данной ветви используют фиал (флакон) воды из священного оазиса наполненный при свете полной луны.

Серый Друид

Немногочисленные серые друиды обитают и стерегут мрачные королевства скрытой жизни, которая существует без солнечного света – грибы, разнообразная плесень, слизи, а также ночные существа – вот, что обитает в темной подземной реальности. Серые друиды ближе всего связаны с землей, чем с другими элементами Природы. Хотя большинство из них живет в подземных пещерах или развалинах, они могут быть найдены в любом месте с обильной грибной растительностью на поверхности или под землей.

Серые друиды склонны противостоять подземным обитателям, особенно дварфам, которые, по их мнению загрязняют и варварски эксплуатируют подземную сферу. Однако, они поддерживают очень хорошие отношения с глубинными гномами и сносные отношения с дроу, которые, как им кажется, выказывают большее уважение к красотах Подземья, чем большинство дарфов или людей.

Но серые друиды далеко не всегда противопоставляют обитателям поверхности. Представим лабиринт пещер с развитой комплексной экологией: грибы, слизь, ржавые монстры, подземные ящеры, пурпурные черви и т.д. Затем, со своими ограми, там появляется злой колдун и начинает «зачистку» пещер, уничтожая монстров, чтобы приготовить место для своей подземной твердыни. В этой ситуации, серый друид Рибна (изображенный на с. 11) может нанять партию приключенцев – но не грабежа пещер (хотя Герои могут убрать сокровища колдуна), а с целью победы над войсками колдуна и спасения местной экологии от разрушения.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12, Обаяние 15.

Позволенные Расы: Человек, полу эльф(дроу).

Допущенное Оружие и Доспехи: Кожаная броня, деревянный щит; дубина, серп, дарт, кинжал, ятаган, праща, копье, посох.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – дарт, ятаган.

Мирные Навыки: *Необходимы* – (общие) ориентирование; (жреческие) травоведение; (воинские) бой в темноте. *Рекомендуются* – (общие) дрессировка животных; ловля рыбы, (жреческие) древняя история, лечение.

Сферы Доступа: Общая, Животная, Предсказательная*, Элементная(земля, вода), Элементная*(воздух, огонь), Лечения, Растительная, Погодная*.

Особые Способности: Серый друид типа Рибны обладает следующими дарованными способностями:

- Достигнув 3-го уровня с совершенной точностью идентифицирует чистую воду, грибы, подземных животных, слизней, пудингов, желе и мхов (включая монструозные типы) на 3-м уровне.
- Изучает языки подземных существ (орки, гоблины, троглодиты, ксорны и т.д.). Для этих целей друид получает одну дополнительную ячейку навыка каждые три уровня (на 3-м, 6-м и т.д.).
- На 7-м уровне получает способность контролировать грибы, желе, пудинги, мхи и слизней (неинтеллектуальных, либо с животным интеллектом). Друид может использовать эту способность раз в день, чтобы контролировать до 1 Hit Die существ за уровень. Она работает только в пределах 30-ти ярдового радиуса вокруг друида. К примеру, Рибна, друида 10-го уровня, может контролировать двух 5 DH слизней или одного 10 DH пудинга. Существа не получают спас бросков, но остаются под контролем, лишь пока остаются в пределах 30 ярдов от друида. Неконтролируемое существо возвращается к своей обычной модели поведения. Серая друида типа Рибны не может послать контролируемого монстра на верную гибель, если только это не делается ей с целью защиты подземной Экологии. Эта способность не оживляет и не дает новых способностей неподвижным организмам (Рибна может приказывать крикуну пронзительно визжать, затихнуть или двигаться, но она не может заставить его петь или говорить). Контроль длится в течении одного хода за уровень друида.

● Начиная с 7-го уровня она может превращаться в обычную рептилию, обычного млекопитающего, или в неядовитого гигантского паука; друида может принимать каждую форму раз в день. Друида может принимать форму только тех рептилий или млекопитающих, которые обитают под землей, таких как крот, барсук, тоннельная змея и т.д. В остальном эта способность идентична друидическому превращению, описанному в *РН*.

Специальные Ограничения: Заклинания серого друида из Животной сферы воздействуют только на животных обитающих под землей. Так, Рибна может примерить заклятье дружа с животными, на крысу, огромного паука или барсука, но не на волка или лошадь.

Серый друид имеет –2 антибонус к спас броскам против заклинаний, создающих яркий свет, таких как чара непрерывного света.

Из-за давней вражды, дварфы реагируют на серых друидов с –2 поправкой. (Хотя верно и обратное).

Святой Символ и Роща: Серый друид использует в качестве своего святого символа гриб – дождевик, выросший и собранный в полной темноте. Под рощу они отводят часть подземной пещеры с наиболее процветающей экосистемой.

Лесной Друид

Лесной друид, описанный в *РН*, служит стражам великих лесов дикой природы, а также небольших рощ и фруктовых садов, лежащих сразу же за обработанными полями сельхозугодий на равнинах, пересеченной местности и лесных холмах. Лесные друиды считают деревья (особенно ясень и дуб) священными и независимо от ситуации никогда не уничтожат лес или посевы (хотя друид может попытаться действовать с тем, чтобы, к примеру, изменить *природу* зачарованного злом леса, не уничтожая его). Лесной друид действует как живой мост между дикой природой и теми людьми (такими как охотники, лесорубы и трапперы), которые живут на ее границах.

Игрок может играть за один из двух видов лесных друидов: один из умеренных лиственных лесов, другой из субарктических хвойных. Первый тип лучше известен и более распространен в большинстве миров; хотя хвойные леса и занимают намного больше площади, они существуют часто во враждебном окружении и при недостаточном разнообразии дикой жизни, присущей более теплым лесам.

Для простоты руководства, информация по ветви друидов умеренных лесов, повторяется здесь наряду с рекомендуемыми навыками. Если не отмечено иначе, данная информация применима к друидам умеренных и холодных лесов.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12, Обаяние 15.

Позволенные Расы: Человек, полу эльф. *Опционально* – аладжи (11), кентавр (14), сауриал (9), майская лебедь (12). (Только люди, полу эльфы, аладжи и кентавры могут стать друидами холодных лесов).

Допущенное Оружие и Доспехи: Кожаный доспех, деревянный щит; дубина, серп, дарт, копье, кинжал, ятаган, коса, праща, посох.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – любые два из вышеперечисленного оружия.

Мирные Навыки: *Рекомендуются* – (общие) дрессировка животных; (жреческие) лечение, травоведение; (воинские) изучение животных, выживание (лес), отслеживание.

Сферы Доступа: Общая, Животная, Предсказательная*, Элементарная, Лечение, Растительная*, Погодная.

Особые Способности: Лесной друид обладает следующими дарованными способностями:

- +2 бонус ко всем спас броскам против атак, основанных на огне или электричестве
- Изучает языки лесных существ (кентавров, дриад, эльфов, сатиров, гномов, драконов, гигантов, лизардменов, мантикор, никси, пискси, спрайтов, энтов и т.д.). (Таежным друидам доступны языки гигантской рыси, гигантской совы, сосновых энтов, а также местных кентавров эльфов, гноллов, гномов, обитающих в этих холодных регионах).

- С совершенной точностью идентифицирует растения, животных и чистую воду на 3-м уровне.
- Начиная с 3-го уровня может проходить через заросли не оставляя следов по полной норме передвижения. К примеру, друид умеренных лесов Гарон (изображенный выше) может свободно двигаться через заросли колючего кустарника, кусты шиповника, сосновый лес, переплетения лоз и т.д. Он также иммунен к ядовитому плющу, ядовитому дубу и т.п. растениям. Чтобы использовать эту способность Гарон должен передвигаться пешком, а не верхом на животном.

- По достижению 7-го уровня получает иммунитет к заклятиям *обаяния* применяемым лесными существами типа дриад. Данный иммунитет не распространяется на charm заклятья используемые существами, которые лишь от случая живут в лесу или просто проходят через него (что-то типа живущих в лесу человека мага или вампира).

- По достижению 7-го уровня получает способность превращаться до 3-х раз в день в нормальную, существующую в реальном мире рептилию, птицу или млекопитающее, точно так, как это описано в *РН*. Каждая животная форма (рептилия, птица или млекопитающее) может быть использована только раз в день. Друид не может принимать гигантские формы.

Специальные Ограничения: См. «Святой Символ и Роща»

Святой Символ и Роща: Роща лесного друида – это просто роща свято чтимых деревьев. Друиды этой ветви, такие как Гата, являющийся таежным друидом (изображение на с.15), используют омелу в качестве святого символа. Для максимально полного эффекта Гата должен собирать омелу ночью при свете полной луны посредством золотого или серебряного серпа, специально изготовленного для этой цели. Если заклинание требует использования святого символа, а омела Гаты была собрана другими средствами, уменьшите повреждения и область поражения вдвое и добавьте +2 к спас броскам цели (если это применимо).

Друид Джунглей

Эти друиды, защищающие тропические дождевые леса, обычно вырастают в племенах, так как местная растительность, вредные насекомые и климат, препятствуют земледелию, скотоводству и градостроительству. Из-за того, что большинство членов племен живут в гармонии с миром дикой природы, друиды джунглей, в отличие от других друидов, с намного большей вероятностью могут принимать непосредственное участие в делах людей. Фактически друид джунглей типа Симы (изображенный на с.15) обычно очень уважаем и обладает большим авторитетом и властью.

Однако, в отличие от племенных жрецов и ведьм-врачевательниц (witch doctor), большинство друидов джунглей не связывают себя с каким-то отдельным племенем или группой людей. Вместо этого они занимают нейтральную позицию, выступая в роли посредников при межплеменной вражде и, налаживая отношения между человеческими племенами и обитающими в джунглях гуманоидами, полу людьми (demihumans) или разумными монстрами. В некоторых случаях, великий друид становится фактически «королем джунглей», удерживая власть над коалицией нескольких племен, полу людей и животных.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12, Обаяние 15.

Позволенные Расы: Человек. *Опционально* – сауриал (9)

Допущенное Оружие и Доспехи: Нет доспехов, деревянный щит; духовая трубка, дарт, нож, копье, посох.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – духовая трубка и нож.

Мирные Навыки: *Необходимы* – (жреческие) лечение, травоведение. *Рекомендуются* – (общие) предсказание погоды, дрессировка животных; (жреческие) местная история; (воинские) выживание (джунгли), отслеживание.

Сферы Доступа: Общая, Животная, Предсказательная*, Элементная, Лечения, Растительная, Погодная.

Особые Способности: Друид джунглей обладает следующими дарованными способностями:

- Передвигается через заросшие области, типа густых джунглей не оставляя следов и по полной норме передвижения.
- Изучает языки существ тропических лесов и болот (куата, лизардмен, нага, таслои, юан-ти, и т.д.). Получая каждые три уровня (на 3-м, 6-м и т.д.) одну дополнительную ячейку навыка для этих целей.
- С совершенной точностью идентифицирует растения, животных и чистую воду на 3-м уровне.
- По достижению 7-го уровня получает способность превращаться в обычную (не гигантскую) рептилию, птицу или млекопитающее, до трех раз в день. Каждая животная форма (рептилия, птица или млекопитающее) может быть использована только раз в день и может выбирать только тех животных которые обычно обитают в джунглях и тропических болотах.

Специальные Ограничения: Нет

Святой Символ и Роща: Друид джунглей в качестве святого символа использует там-там (барабан джунглей).

Горный Друид

Горный друид, обитает в областях изрезанных холмов, альпийских лесов, скал и пиков выше линии деревьев. Члены этой ветви, такие как Дансил (изображенный на с.19), обладают властью над окружающей средой, которую черпают в стихии огня и особенно в камне. Они так же черпают силу от погоды, в особенности от штормов и облаков. Дансил и его собратья защищают горы, а так же альпийскую флору и фауну от тех, кто хочет ее разрабатывать. Это часто приводит к конфликту с шахтерами, особенно с дварфами. Горные друиды часто сами вступают в союз со штормовыми и каменными гигантами, которые еще больше раздражены карликами.

Минимальные Характеристики: Сила 9, Мудрость 12, Обаяние 15.

Позволенные Расы: Человек, полу эльф.

Допущенное Оружие и Доспехи: Кожаный доспех, деревянный щит; дубина, серп, дарт, копье, кинжал, ятаган, праща, посох.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – дубина, праща, копье.

Мирные Навыки: *Необходимы* – (воинские) альпинизм, выживание (горы). *Рекомендуются* – (общие) дрессировка животных; (жреческие) лечение, травоведение; (воинские) изучение животных.

Сферы Доступа: Общая, Животная, Предсказательная*, Элементная (земля, воздух), Элементная* (огонь вода), Лечения, Растительная*, Погодная.

Особые Способности: Горные друиды обладают следующими дарованными способностями:

- +4 бонус ко всем спас броскам против электрических атак и к проверке навыка альпинизма.
- При применении в горах заклинаний из Элементной (земля, воздух) или Погодной сфер, получает +3 модификатор к уровню опытности.
- К примеру, Дансил, горный друид 5-го уровня, находясь в горных окрестностях, применяет Погодное заклинание *потемнение*. Это заклинание, чей эффект обычно продолжается 20 раундов (4 раунда за уровень), будет иметь измененную длительность в 32 раунда, как будто Дансил был бы 8-го уровня. Обычная область деятельности 50 на 50 футов (10 на 10 футов за уровень) также изменится и станет 80 на 80 футов.
- Чувствует камнепады снежные лавины и вулканические извержения за ход до того, как они произойдут, если игрок выбросил от 1 до 5 на 1d6. Эта способность также позволяет друиду обнаруживать ямы-ловушки (волчьи ямы, проваливающиеся полы и т.п.) падающие блоки при броске 1-3 1d6.
 - Изучает языки существ, обитающих в горах (таких как дварфы, красные драконы, каменные и штормовые гиганты, и т.д.).
 - Начиная с 3-го уровня с совершенной точностью идентифицирует растения, животных и чистую воду.
 - По достижению 7-го уровня получает способность превращаться до 3-х раз в день в нормальную, существующую в реальном мире рептилию, птицу или млекопитающее, точно так, как это описано в *РН*. Каждая животная форма (рептилия, птица или млекопитающее) может быть использована только раз в день.

Специальные Ограничения: Нет.

Святой Символ и Роща: Горный друид применяет орлиное перо как святой символ. Роща друида (такого как Дансил) обычно лежит высоко в горах, часто это поляна рядом с прекрасным водопадом на склоне или древний круг стоячих камней.

Равнинный Друид

Равнинный друид, живет в районе открытых лесов и пастбищ, где мало или вообще нет деревьев: в умеренных прериях и пампасах, горячих вельдах и саваннах, прохладных степях и т.п. Йалла является такой друидой. (См. иллюстрацию на следующей странице). Она часто находится в компании кочевых охотников и пастухов. По своим способностям и интересам она очень похожа на лесного друида, но ее больше интересуют погода и здоровье больших стад пасущихся в ее землях, чем деревья и злаковые. Это вторая после лесных друидов самая распространенная и известная ветвь.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12, Обаяние 15.

Позволенные Расы: Человек, полу эльф. *Опционально* – кентавр (14).

Допущенное Оружие и Доспехи: Кожаный доспех, деревянный щит; дубина, серп, дарт, копье, кинжал, ятаган, коса, праща, посох.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – дубина, праща, копье.

Мирные Навыки: *Необходимы* – (общие) верховая езда (наземная), предсказание погоды; (воинские) изучение животных, выслеживание. *Рекомендуются* – (общие) управление животными, дрессировка животных; (жреческие) лечение; (воинские) выносливость, охота, выживание (равнины/степи).

Сферы Доступа: Общая, Животная, Предсказательная*, Элементная (воздух, земля, огонь), Элементная* (вода), Лечения, Растительная, Погодная.

Особые Способности: Йалла типичная равнинная друида, обладает следующими дарованными способностями:

- +2 бонус ко всем спас броскам против атак, основанных на огне и электричестве (это из-за того, что данная ветвь должна противостоять таким естественным опасностям, как пожары прерий, грозовые молнии и т.д.).
- +4 бонус к проверке навыков управления животными, изучения животных или дрессировки животных в отношении равнинных, стадных или верховых животных.
- Изучает языки равнинных существ (таких как кентавры) получая для этого дополнительную ячейку навыка каждые три уровня (на 3-м, 6-м и т.д.).
- С совершенной точностью идентифицирует растения, животных и чистую воду на 3-м уровне.
- Начиная с 3-го уровня может разговаривать с любыми наземными животными, на которых человек может ездить, а также с равнинными стадными животными, как если бы она использовала заклятье *говорить с животными*.
- По достижению 7-го уровня получает способность превращаться в нормальную, существующую в реальном мире рептилию, птицу или млекопитающее, распространенную на равнинах до трех раз в день, точно так, как это описано в *РН*. Йалла может использовать каждую животную форму (рептилия, птица или млекопитающее) только раз в день, и не может принимать гигантских форм.

Специальные Ограничения: Нет.

Святой Символ и Роща: Равнинные друиды обычно надевают свой символ: диадему или браслет, сотканный из степной травы, собранный ночью при полной луне. В качестве своей рощи они часто избирают круг стоячих камней на открытом лугу.

Болотный Друид

Роль болотного друида заключается в охране трясин, топей, низин и прочих болот, а также обильной растительной и животной жизни в их пределах. Вилу обычный болотный друид (изображенный на следующей странице), напоминает нормального лесного друида, но образ его жизни и место обитания сделали его менее социально приемлемым. Он противостоит всем, кто желает высушить его болото во имя «прогресса», даже, если эта земля необходима для земледелия или городского строительства. Болотные друиды часто живут как отшельники; наиболее общительные иногда выполняют роль священников среди изгнанников, прячущихся в болотах или среди лизардменов, которым не хватает своих собственных шаманов.

Минимальные Характеристики: Мудрость 12, Обаяние 12.

Позволенные Расы: Человек. *Опционально* – сауриал (9).

Допущенное Оружие и Доспехи: Кожаный доспех, деревянный щит; дубина, серп, дарт, копеш, копье, ятаган, коса, праща, посох.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – любые два из вышеперечисленного оружия.

Мирные Навыки: *Необходимы* – (общие) плавание; (жреческие) травоведение; (воинские) выживание (болото). *Рекомендуются* – (общие) судовождение (для маленьких лодок), предсказание погоды; (жреческие) лечение; местная история; (воинские) изучение животных.

Сферы Доступа: Общая, Животная, Предсказательная*, Элементная (земля, вода), Элементная* (воздух, огонь), Лечения, Растительная, Погодная.

Особые Способности: Болотный друид обладает следующими дарованными способностями:

- Иммунитет к болезням, переносимым насекомыми и распространенными на болотах, типа малярии, и +2 бонус ко всем спас броскам против любых других болезней.
- +1 Модификатор к реакции нормальных животных живущих на болотах и к реакции монстров, обитающих на болотах и топлях, типа черных драконов, булливугов и лизардменов.
- Изучает языки разумных гуманоидов и монстров, обитающих на болотах (черные драконы, булливуги, лизардмены, живые кучи, болотные огоньки и т.д.), получая для этих целей одну дополнительную ячейку навыка каждые 3 уровня (на 3-м, 6-м, и т.д.). (Заметим, что для того, чтобы «разговаривать» с болотными огоньками, болотный друид нуждается в источнике света, типа закрытого фонаря, чтобы сигналить им).
- С совершенной точностью идентифицирует растения, животных и чистую воду на 3-м уровне.
- Начиная с 3-го уровня продвигается через заросшие территории и грязь не оставляя следов по полной норме передвижения. Болотный друид может использовать эту способность, чтобы пересекать зыбучие пески и не тонуть в них.
- Начиная с 5-го уровня способен использовать заклинание *дружба с животными* (которое обычно воздействует только на обычных или гигантских животных), чтобы влиять на полу интеллектуальных и животного интеллекта монстров, обитающих на болотах. Таким образом, эффект заклятия распространяется и на катоблепас, гидру, лернаенскую гидру, пирогидру. Друид, желающий подружиться с монстром не будет использовать его в качестве пушечного мяса.
- По достижению 7-го уровня получает способность превращаться до 3-х раз в день в обычную, рептилию, птицу или млекопитающее. Друид может принимать форму только тех существ (реальный мир), которые обитают в болотах и низменностях (крокодил, жаба, болотная птица, змея и т.д.). Друид может превращаться в каждую форму (рептилия, птица или млекопитающее) только раз в день.
- Начиная с 7-го уровня способен раз в день применять *тучу насекомых* (как заклинание). Эта способность работает только, если друид находится в пределах своего болота или топи.

Специальные Ограничения: Одежда Вилу, как и всех болотных друидов часто выглядит забрызганной грязью и пропитана капающей болотной водой. Вокруг него всегда вьет слабый запах болота. Его недостаток чистоты и

опрятности вызывает –1 штраф к реакции простых людей и –3 штраф в отношении представителей высших классов, типа дворян и прочей знати.

Святой Символ и Роцца: Роцца обычно лежит глубоко внутри болота и представляет собой прекрасные мангровые деревья, плакучие ивы, болотные дубы или что-нибудь подобное. Многие роццы в действительности являются островками, иногда окруженными естественными ловушками типа зыбучих песков или смертельных трясин. В качестве святого символа болотный друид использует виал воды из священной болотной роццы.

Мультиклассовые и Двуклассовые Друиды

Этот раздел специально разработан для игроков, желающих играть за мультиклассовых или двуклассовых друидов. Мультиклассы и описания собраны из разнообразных источников, включая *PH* и *DMG*.

Мультиклассовый Друид

Только полу эльфы могут быть мультиклассовыми друидами. Мультиклассовыми друиды должны четко придерживаться ограничений их ветви по оружию, щитам и доспехам. Руководство *игрока* (с. 22, 44) отмечает, что полу эльф может быть друидом файтером, друидом/рейнджером, друидом/магом и друидом/файтером/магом. (Некоторые ранние издания ошибочно переводят лишь одну комбинацию друида/файтера на с. 44)

Друид/Файтер. Основные правила AD&D допускают этот мультикласс.

Друид/Рейнджер. Основные AD&D правила допускают мультикласс друида/рейнджера. Полное Руководство Рейнджера на с.79 дает руководящие принципы по игре за таких героев: Должно существовать Божество Природы добрых жизненных ценностей, чьи специальные жрецы все будут друидами. Это жречество должно быть в союзе группы рейнджеров. Любой полу эльф друид/рейнджер должен подчиняться ограничению роста уровня для полу людей (*DMG*, с. 15), что делает маловероятным достижение такими героями высоких уровней друидической силы. Многосторонние интересы друида/рейнджера противоречит консерватизму друидов, и герой часто будет испытывать проблемы из-за раздельного подчинения (Можно подобного героя с меньшими проблемами дав друид/файтеру, карьеру Мстителя или Друга Зверей описанную в следующей главе).

Друид/Маг и Друид/Файтер/Маг. Основные правила AD&D допускают друида/мага и друида/файтера/мага. Несмотря на то, что такая комбинация возможна, она остается достаточно редкой и требует специального разрешения Данжон Мастера. Такие персонажи не могут носить доспехи или щиты, к тому же друидические ограничения оружия распространяются и на них.

Двуклассовые Друиды

Все обычные правила для двуклассовых героев применимы и для друидов. Нейтральные жизненные ценности друида ограничивают его выбор следующими вариантами: бард/друид, файтер/друид, волшебник/друид и вор/друид. Некоторые друиды предпочитают видеть высшие ряды Ордена, состоящими только из «чистых» друидов, которые посвятили свою жизнь исключительно Ордену. Двуклассовые герои иногда сталкиваются с предвзятым отношением к себе со стороны других друидов.

Файтеры/друиды. Зачастую выступая странствующими стражами Природы и деревенского люда (очень похоже на нейтральных рейнджеров), файтеры/друиды также могут стать рыцарями-отшельниками, живущими вдали от общества и защищающими свои роццы всю жизнь. Файтеры, которые становятся друидами часто поступают так потому, что ищут духовного роста, либо испытывают отвращение к миру людей, а иногда в поисках покаяния в каком-либо поступке.

С другой стороны, друиды становятся файтерами, либо хотят принимать более непосредственное и прямое участие в деле защиты диких земель, либо стремятся к гармонии с Природой через приобретение власти над своим телом, применяя восточные стили боевых искусств, зачастую становясь загадочными воинами-мистиками дзеновского толка.

Волшебники/Друиды. Большинство друидов смотрят на волшебников/друидов через призму недоверия и подозрительности. Консервативные элементы внутри организации друидов часто пытаются заблокировать достижение волшебниками/друидами 12-го уровня. Если их собственные попытки терпят неудачу, они намеренно подстрекают молодых друидов вызывать на дуэль именно двуклассовых героев.

Волшебники обычно становятся друидами по философским причинам: либо из страха, что неумеренное использование магических или божественных сил угрожает космическому балансу, либо из желаний научиться друидическому искусству, чтобы понять как работает Природа. Друиды, изучающие волшебную науку часто видят в магии другую часть Природы, которую можно изучить и овладеть.

Воры/Друиды. Такая комбинация достаточно редка, из-за того, что город служит оптимальной базой и домом для вора. Как и в случае с волшебником/друидом люди склонны не доверять вору/друиду. Друид, который становится вором, обычно поступает так после сильного разочарования в друидическом ордена. Вор обычно становится друидом, в результате необычных обстоятельств, так скажем изгнанник, бежавший в дикую пустошь мог подружиться с местным друидом, возлюбить Природу и решить вступить на новый путь жизни.

Высокоуровневые Двуклассовые Друиды. Двуклассовый герой, достигший высокого уровня как файтер или волшебник перед тем как стать друидом имеет преимущество в дуэлях, которые ожидают друида при передвижении выше 11-го уровня. Справедливости ради, орден обычно запрещает таким героям вызывать друидов более высокого уровня на дуэли инициации; они могут прогрессировать выше 11-го уровня только в порядке заполнения вакансий.

Данжон Мастер, склонный к политическим интригам, может сделать исключение, если герой получит специальное разрешение от друидического ордена. Это означает, что двуклассовый друид должен иметь поручителя: в теории – это друид более высокого уровня, который ручается за верность и обязательства героя перед Орденем. На практике поручитель часто является друидом, желающим избавиться от опасного соперника и верящего что герой с двойным классом имеет хороший шанс преуспеть в этом деле. Однако, в случае с волшебником/друидом Орден часто запрещает использование волшебных чар во время поединка.

Странная ситуация может получиться, если герой, достигший 12-15 уровня, как друид, затем перейдет в другой класс. Такие герои как бы «выпадают» из Ордена. Хотя и не являясь активными как друиды, они сохраняют свой предыдущий Hit Dice и хитпоинты. Когда они захотят применять свои друидические способности опять (когда в своем новом классе они достигают на один уровень больше, чем их друидический уровень), они должны будут в поединке возратить себе друидический ранг, которым раньше обладали.

Герой двойного класса, проигравший состязание как обычно должен потерять уровень, но затем могут последовать еще и еще вызовы на поединок, не зависимо от того, выиграл он или проиграл, пока герой либо завоюет позицию окончательно, либо не опустится до 11-го уровня. Из-за этой опасности двуклассовые герои обычно стараются поменять класс, либо перед достижением 12-го уровня, либо после 15.

Сельское Хозяйство: Расширенные Правила

Данжон Мастер может использовать это расширение навыка сельского хозяйства в случае, если друиды помогают небольшой деревне пережить трудные времена или, если герои решили заняться фермерством. По этим правилам можно вычислить процветание целой деревни, если DM объединит местные фермы вместе и использует оценку навыка деревенского лидера или друида с Таблицами 1 и 2. Перед тем, как применять следующие правила, Данжон Мастер должен решить, какое количество людей данная ферма потенциально может обеспечить.

Средневековая ферма нуждается в руководителе с навыком сельского хозяйства. На оптимальном уровне, ферма имеет одного рабочего на каждые двух человек, которых она обеспечивает. Ферма с большим числом рабочих может произвести небольшой излишек; если рабочих меньше – произведенный продукт будет меньше, так как бригада будет иметь больше ртов, чем рук. Каждый ребенок от 7 до 11 лет считается как пол рабочего, дети от 12 и старше считаются полноценными работниками.

Как Работает Ферма?

Чтобы быстро определить успешность ведения хозяйства фермы (сада или деревни) за год, DM должен рассмотреть число людей, которых она может обеспечивать. К примеру, семейная ферма может производить продукт, достаточный для содержания 6 человек. Если семья состоит из 5 членов – ферма дает прибыль. Если из 6 – ферма явно в затруднительном положении. Семья из семи человек начинает голодать.

Вычисление Рентабельности Фермы

Данжон Мастер, желающий более точных деталей о работе фермы может следовать данным шагам:

1. Вычислите Базовый Навык. Каждый год DM 1d6 и прибавляет полученный результат к счету Интеллекта фермера. Затем DM находит по Таблице 1 модифицированную оценку навыка сельского хозяйства (базовый счет).

Таблица 1: Производительность Фермы

| Базовый Счет | Рентабельность Фермы |
|--------------|----------------------|
| 1-5 | Бедственный год |
| 6-10 | Слабый урожай |
| 11-16 | Средний урожай |
| 17 и выше | Большая урожайность |

2. Примените Рабочий Модификатор. Число рабочих фермы изменяет базовый счет навыка. За каждые 10% недостающего до оптимального числа рабочих фермы, DM применяет -1 штраф к базовому счету по Таблице 1. Если ферма имеет на 20% рабочих больше, чем оптимально необходимо, прибавьте +1 премию к Базовому Счету в Таблице 1. (Еще большее количество рабочих не дает дополнительных премий).

3. Вычислите Модификатор Случайных Событий. Любой крестьянин скажет вам, что фермерская жизнь не была бы столь интересной, если бы вечное упрямство Природы – случайные события. DM должен обратиться к Таблице 2, чтобы узнать, что ожидает ферму, затем применить модификатор случайных событий и измененному базовому счету.

Таблица 2: Случайные События на Фермы

| D 20 | Событие | Модификатор проверки |
|-------|---------------------------|----------------------|
| 1 | Бедственная погода | -6 |
| 2-3 | Плохая Погода | -4 |
| 4-6 | Болезнь животных | -2 |
| 7-8 | Повреждение строений | -2 |
| 9 | Хищники | -1 |
| 10 | Браконьеры или разбойники | -1 |
| 11-14 | Никаких плохих новостей | 0 |
| 15-17 | Посеяны хорошие семена | +1 |
| 18-19 | Хорошая погода | +2 |
| 20 | Специальное | DM |

Заметим, что действия фермеров (или героев им помогающим), а также доступность жреческих или друидических заклятий часто могут уменьшить штрафы от случайных событий. Смотри нижеследующие описания:

- Бедственная погода может включать в себя наводнения или длительную засуху. Успешная проверка навыка предсказания погоды, сделанная фермером, ополовинивает штраф. (То есть фермер был заранее предупрежден и подготовился к такой погоде). Если фермер знает друида, способного применить чару *контроль погоды*, DM может отменить штраф.

- Плохая погода может означать ранние заморозки легкую засуху или чрезмерные дожди. Навык предсказания погоды и заклятие *контроль погоды* работают как и в случае с «бедственной погодой», описанной выше.

- Болезнь вспыхивает среди домашних животных фермы. Успешная проверка навыка лечения (только одна попытка), сделанная фермером, ополовинивает штраф; заклятие *лечение болезни* отменяет штраф.
 - Повреждение строений может быть вызвано сильной бурей, пожаром или каким-то другим бедствием. Штраф применяется, только если фермер не может восстановить постройки и, применяется каждый год, пока ремонт не будет сделан. Заплатите по 10 золотых за каждого человека, кормящегося на ферме, «ремонтируя» каждую единицу штрафа.
 - Хищники, разбойники и браконьеры часто крадут еду и животных с фермы. Если Герои договорятся, отбросят или уничтожат угрозу (угрозы) – штраф не должен применяться.
 - Специальное событие означает, что что-то необычное случилось. Возможна, война колдунов или нашествие драконов разорили ферму – примените – 10 модификатор ко всем проверкам за этот год! Если аватор божества снизошел и благословил посевы, прибавьте +5 к броскам фермы.
- Примечание: Заклинание *рост растений* может увеличить годовой урожай на 20-50% (PH, с. 212).

4. Найдите Рентабельность Фермы. После применения рабочего модификатора и модификатора случайных событий к значению базового навыка, DM определяет рентабельность, используя Таблицу 1. Бедственный год означает, что ферма произвела продукта на 50% меньше, чем обычно. Слабый урожай – производительность на 20% меньше обычного. Средний урожай означает, что ферма произвела обычный объем продукта. Наконец, большая урожайность приносит продукта на 20% больше среднего объема. (Нормальный урожай эквивалентен объему продукта, необходимому, чтобы прокормить людей, живущих за счет фермы).

Денежная Оценка Урожая

Данжон Мастер также может подсчитать денежное значение продуктивности фермы. Оценка урожая равна количеству людей, которых ферма может обеспечить, умноженному на 36 золотых (минимальная годовая стоимость жизни в запущенных условиях – DMG, - с. 34.). Данжон Мастер вычитает годовую стоимость жизни фермера и рабочих от оценки урожая, получая доход фермы. Посредством этой информации DM может узнать, есть ли голодающие семьи и насколько велика должна быть помощь, чтобы поставить деревушки на ноги.

Определение рентабельности фермы может предоставить множество ролевых возможностей для друидов партии. Руководящие принципы многих ветвей и ролей предписывают друидам предоставлять фермам и деревням помощь, если они в ней нуждаются. По ходу оказания помощи друид может столкнуться с множеством приключений и сюжетных поворотов. Данжон Мастера могут даже разработать целые кампании вокруг попытки партии поднять бедствующие деревни на ноги.

Глава 2: Карьеры Друида

Карьера (kit) – это совокупность навыков, ограничений, недостатков и выгод, предназначенная сделать фигуру друида более яркой и колоритной.

Использование Карьер

Друидическая карьера (или попросту кит) отлично работает как с базовым друидом из *Руководства Игрока*, так и с любой из ветвей, описанных в предыдущей главе. Таким образом, пустынный друид может быть Дикарем (происходя из первобытного племени), Странником (путешествуя по безлюдным пустыням), Стражем (защищая центральный оазис), или кем-то еще (список китов можно продолжить).

Ветвь и Карьера

Создавая вашего героя - друида вначале выберите ветвь, так как она имеет требования к счету определенных характеристик. Затем возьмите любую из подходящих карьер. Однако, не забудьте убедиться, что имеете достаточно ячеек навыка, чтобы взять мирные и боевые навыки, требуемые как ветвью, так и карьерой – хотя во многих случаях, требования ветви кита к навыкам частично совпадают.

Мастерские Ограничения

Прежде чем разрешать игрокам выбирать карьеры, Данжон Мастер должен рассмотреть каждую из них и решить, подходит ли она его кампании. Данжон Мастер может захотеть ограничить некоторые карьеры для мастерских персонажей или запретить их для всех.

Также ДМр может пожелать внести изменения или добавить материала в некоторые карьеры, чтобы они соответствовали условиям данной кампании. Возьмем, к примеру, друида Дикаря. Если в кампании уже фигурирует первобытное племя, скажем, ловцов жемчуга. ДМр может модифицировать роль Дикаря чтобы она, к примеру, соответствовала установленным деталям культурного окружения, так, ДМр может сделать плавание требуемым или премиальным навыком.

Премии и Штрафы к Реакции

Друидические карьеры иногда получают премии или штрафы к проверкам на реакцию, как часть их специальных выгод и недостатков. Модификатор реакции из-за требований друидической карьеры или очень высокого значения Обаяния выражается как премия (+1, +2, и т.д.) или штраф (-1, -2, и т.д.). Когда бросают 2d10 на реакцию при столкновении (Таблица 59 DMG, с. 103), ДМр должен вычесть премию или прибавить штраф, но не наоборот. К примеру, друид Снапдрагон имеет совокупный +7 модификатор реакции за его высокое Обаяние и друидическую роль. Из-за принципа, по которому построена Таблица 59 в DMG, Данжон Мастер вычитает 7 из 2d10 броска на реакцию при столкновении.

Карьеры и Листок Персонажа

- Добавьте название карьеры друида сразу следом за его ветвью. К примеру, друид с карьерой Хайвмастера и равнинной ветвью должен быть записан так: равнинный друид (Хайвмастер).
- Записывая навыки героя, ставьте звездочку за теми навыками, которые, благодаря друидической карьере, получены им бесплатно. Это поможет вам и вашему Данжон Мастеру всегда помнить, сколько навыков герою положено иметь.
- Где-нибудь (на обратной стороне листка персонажа или на отдельной бумажке) запишите специальные выгоды, недостатки или любые другие особенности роли, к которым вы хотели бы иметь быстрый доступ. Также вы можете использовать место, оставленное на копии друидического листка персонажа.

Обзор Карьер Друида

Этот раздел кратко объясняет структуру описания карьеры. Сами описания следуют в алфавитном порядке.

Структура Карьеры

Каждое описание начинается с вводной информации и обсуждения характера карьеры, а также перечисления всех специальных требований к герою, желающему ее выбрать. (Например, чтобы жить как друид-Дикарь, герой должен родиться или быть усыновлен в первобытном племени). Так же в описании дается архетипный персонаж, специально разработанный, чтобы продемонстрировать основные отличительные черты карьеры, но *не для того*, чтобы служить вашим собственным персонажем или отыгрываться в кампании.

Описание карьеры так же включает в себя следующие подразделы:

- **Роль.** Здесь даны рекомендации по особенностям ролевой игры за друидов разных карьер и значении каждой из них в масштабе кампании.
- **Ограничение Ветви.** Если представитель определенной ветви не может взять данную карьеру, эта информация фиксируется именно здесь.
- **Боевые Навыки.** Друид с данной карьерой может взять рекомендуемые и обязан взять необходимые навыки.
- **Второстепенные умения.** Если ваш Данжон Мастер использует правила по второстепенным умениям, вы можете выбрать их из Таблицы 36 (*PH*, с.53) или из данного здесь списка в дополнение к умениям, подходящим друидической ветви героя.
- **Мирные Навыки.** Данная друидическая карьера обычно требует, чтобы герой выбрал определенные мирные навыки. Иногда навыки просто *рекомендуются* – герой не обязан их брать. Часто роли предлагают премиальные навыки, которые не расходуют ячеек навыка. Друид может брать как воинские, так и жреческие навыки по их обычной стоимости (*PH*, с.54-55).
- **Снаряжение.** Некоторые друидические карьеры ограничивают тип и количество снаряжения, которое герой может изначально иметь, приобретать или использовать.
- **Специальные выгоды.** Этот параграф дает детальную информацию о дополнительных способностях друида с данной карьерой.
- **Специальные недостатки.** Этот подраздел обсуждает любые ограничения и недостатки карьеры.
- **Богатство.** Не обязательный пункт. Обычно герой стартует с жреческим стандартом в 3d6x10 золотых.

Советник

Как друид, ваш герой может действовать в качестве (или пытаться им стать) советника правителя – возможно, местного рыцаря или самого короля. Вспомните о Мерлине, которого старинные истории изображали как друида.

Советник типа друида Элама (изображенного выше) пытается стать незаменимым для своего лорда. Высокое Обаяние друида почти гарантирует, что правители прислушиваются к его советам, а общеизвестная нейтральность класса не даст усомниться в их беспристрастности. Элам может использовать свои «глаза в дикой местности» (описанные в Главе 4: Отыгрывание Друида), чтобы снабдить своего хозяина своевременной и насущной информацией.

В то же время друид, служа собственным целям, обычно тонко манипулирует своим хозяином. Например, Элам может вдохновить своего лорда на охоту в прекрасном лесу, который друид желает защитить. Почему? Просто Элам знает, что лорд завистливый человек. Единжды увидев прекрасный лес и его замечательных животных, лорд обязательно издаст указ, превращающий лес в королевский заповедник. В результате, лесничие лорда будут препятствовать браконьерам и не дадут крестьянам рубить деревья. Правительства и его свита будут охотиться лишь раз или два в год, что явно не является серьезной угрозой для животных.

По схожим причинам Советник-друид типа Элама может принимать участие в обучении детей лорда, якобы преподавая им растеневедение, историю, выживание и др. подобные предметы. В действительности же он лишь пользуется удобным случаем, чтобы воспитать в них уважение к природе и нейтральный взгляд на мир и, возможно, вдохновить их стать друидами, когда они вырастут.

Роль: Как Советник, Элам – человек проницательный и скрытный. Он редко говорит без важной на то причины, и всегда тщательно обдумывает и взвешивает свои слова перед тем, как что-то сказать. Обычно не оставаясь надолго при дворе лорда, он наблюдает за происходящим с дистанции, часто используя животных, чтобы присматривать за лордом. Он склонен неожиданно появляться, когда в нем нуждаются или меньше всего ждут, останавливаться на день или месяц, а затем исчезать в чащобе.

Всегда охочий до информации, Элам часто бродит, переодевшись в обычного путешественника (или, на высоком уровне, превратившись в животное), слушая болтовню крестьян, торговцев и тавернеров, чтобы лучше служить интересам своего лорда и своим собственным. Как Герой, он внимательно рассматривает цели, возможные последствия и долгосрочные перспективы каждого приключения, а также настаивает на осторожной подготовке и сборе информации перед началом активных действий.

Ограничение Ветви: Нет.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – посох.

Второстепенные Умения: Писец.

Мирные Навыки: *Премия* – этикет. *Рекомендуются* (общие) геральдика, предсказания погоды; (жреческие) лечение, местная история, определение магии; (мошеника, двойная стоимость), чтение по губам; (мошеника, одна ячейка, из-за «Специальных Выгод») гримировка.

Снаряжение. Советник не обязан тратить все стартовые деньги на снаряжение, но может сохранить любую оставшуюся от покупок сумму.

Специальные Выгоды. Как Советник, Элам может купить воровской навык гримировки по обычной, а не по двойной стоимости. Он может свободно останавливаться в крепости властителя (не платя за жилье) и иметь прямой доступ к правителю.

Данжон Мастер должен разработать правителя – мастерского персонажа для друида-советника. Помогите Данжон Мастеру придумать причину, почему правитель доверяет Герою (не считая, что он друид и все такое). Возможно, Элам является родственником (кузеном и младшим сыном, которому не досталось наследства и, поэтому он вступил в Друидический Орден), или учеником (недавно заболевшего) старшего друида, который был наставником лорда. Для игрового баланса, ДМ должен назначать героя 1-го уровня, лишь как одного из нескольких советников лорда небольшого домена – возможно, рыцарского манора или баронства. (Если Вы, игрок, очень хотите играть за Советника короля, сделайте его королем в изгнании, пытающимся вернуть свою корону). Задачей Героя станет повышение влияния своего лорда.

Специальные недостатки: Люди домене лорда (а также во владениях непосредственных соседей) легко узнают в Эламе придворного друида. Если лорд благоволит к нему или, если он популярен в народе за свои добрые советы – многие будут просить его ходатайствовать за них перед лордом. Кроме того, он может стать целью нападок врагов лорда и завистников из числа враждебных придворных.

С другой стороны, если Элам перестанет удовлетворять своего повелителя, он может оказаться в опале при дворе: Он получи минимум –1 штраф к реакции от лорда и придворных, а, возможно, и от всех в регионе (если его плохой совет привел к ужасному провалу, типа поражения в битве). В зависимости от характера лорда, Советник, впадавший в немилость, может быть изгнан или того хуже, до тех пор, пока не загладит свою вину, тем или иным способом.

Богатство: 3д6 х на 10 золотых.

Мститель

Друид-Мститель своими глазами видел, как Природа пострадала от великого зла. Возьмем, к примеру, случай друида Торренса. (См. иллюстрацию). Он надеялся жить как Страж или Деревенский Друид (рассмотрены далее в этой главе). Однако, во время его ученичества, какие-то силы осквернили территорию, которую он защищал и убили его наставника. Возможно, он считает, что был слишком мягок, слишком слаб. Но не в этом дело. Он не позволит этому случиться еще раз.

Торренс-Мститель больше не печется о защите. Вместо этого он скитается по миру, ища несправедливость, чтобы еще исправить, и врагов, чтобы сразиться с ними. И, будь его противник жестоким королем, срубившим древний лес на постройку своего военного флота, или же злой вампир, угрожающий деревне мирных халфлингов – Мститель сделает все, чтобы остановить его. Навсегда.

Роль: Этот друид является мрачным и безмолвным воином дикой природы. Торренс не имеет много времени на что-то, кроме своей миссии, хотя, в осуществлении своих планов, он чем-то напоминает терпеливого паука, плетущего тонкую, но смертоносную сеть. Являясь одиночкой, он избегает любви или дружбы, так как опасается, что это может поставить под угрозу всю его миссию; если он и объединяется с партией приключенцев, то обращается с ними, скорее, как с союзниками, чем как с друзьями.

Мститель редко говорит с людьми и полу людьми, больше, чем это действительно необходимо (хотя он может общаться с лесными расами типа лесных эльфов). Он никогда не побеспокоится объяснить или оправдать свои действия. Мститель не любит подолгу оставаться в одном и том же месте и, поэтому часто передвигается, закончив с каким-то делом.

Ограничение Ветви: Нет.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – ятаган, копье.

Второстепенные Умения: Охота, изготовление оружия.

Мирные Навыки: *Премия* – выслеживание. *Рекомендуются* (общие) дрессировка животных; (жреческие) травоведение; (воинские) изучение животных, выносливость, установка ловушек, выживание.

Снаряжение: Друид должен потратить все свое начальное золото целиком на снаряжение, иначе он теряет любые не потраченные стартовые деньги, за исключением 1 золотого.

Специальные Выгоды: Мститель получает одну дополнительную ячейку боевого навыка, которую может потратить на любой навык, позволенный его ветвью.

Специальные недостатки: Мрачный вид и безмолвие друида дает герою –1 штраф к реакции при встречах с людьми. Торренс, как и все мстители, не может иметь оруженосцев, наемников или слуг, пока не достигнет 13-го уровня. Он может иметь сколько угодно сокровищ или снаряжения, но оно не должно быть больше, чем он может унести с собой – любой излишек должен быть пожертвован на достойное дело.

Богатство: 3д6 х на 10 золотых.

Друг Зверей

Глубокие, возможно инстинктивные, знания свойств, особенностей и повадок животных приходят, естественно к Друиду Зверей. Лассел, типичная представительница этого кита (изображенная на следующей странице) чувствует, что защищена животными и в тоже время жестоко наказывает тех, кто без причины вредит им. Она не имеет ничего против людей, охотящихся ради пищи (ведь животные поступают также), но, считает охоту, как спорт, отвратительным занятием, а использование животных в гладиаторских играх – самым ужасным из преступлением.

Роль: Друзья Зверей, типа Лассел, Тратят большую часть своего времени, находясь в кампании животных. Фактически, большая часть ее повседневной жизни, проходит в кругу животных, поэтому ей иногда не достает социального такта в отношениях с людьми.

Многие Друзья Зверей грубовато и враждебно настроены, предпочитая живым человекоподобным компанию искренних созданий природы; другие любят людей, но чувствуют робость или косноязычие, находясь среди них и иногда ведут себя не совсем адекватно. Лассел, как и большинство обитателей этого кита, обычно путешествует одна, чаще в компании животных, к которым чувствует особую привлекательность.

Ограничение Ветви: Нет.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – посох.

Второстепенные Умения: Грум, охотник.

Мирные Навыки: *Премия* – выслеживание. *Рекомендуются* (общие) управление животными, дрессировка животных, верховая езда (наземная), верховая езда (воздушная);(жреческие) лечение.

Снаряжение. Друид должен потратить все свое начальное золото целиком на снаряжение, иначе он теряет любые не потраченные стартовые деньги, за исключением 1 золотого.

Специальные Выгоды. Если Лассел, как Друг Зверей, осторожно, но не показывая страха, приблизиться к прирученному или дикому животному, она может попытаться изменить его реакцию. Друид может воздействовать только на естественных животных – т.е. тех, которые могут быть найдены в реальном мире (медведи, волки, змеи и т.д.), а также на гигантские или магически увеличенные версии нормальных животных. Имея дело с невраждебным или домашним животным, друид может приблизиться и подружиться с ним автоматически. Дикие звери или животные дрессированные для боя (типа боевых псов или венных коней) получают спас бросок против железа с минимальным штрафом –1. Кроме того, дополнительный –1 штраф применяется за каждые 4 полных уровня друида: -2 на 4-м уровне, -3 на 8-м и так далее. (Однако, эта способность друида сама по себе не является магической). Если животное заваливает спас бросок, друид может изменить его реакцию на одну категорию в любом направлении по Таблице 56 (*DMG*, с.103).

Друг Зверей получает +4 бонус при проверке навыков изучения животных, дрессировки животных и управления животными. Если она не имеет данных навыков, она может действовать, как будто бы, они у нее были, но без +4 бонуса.

Если Лассел, как и всякий Друг Зверей, применяет заклинание из Животной сферы на животных, цели делают спас броски с –2 штрафом.

Благодаря своему знанию животных, Друг Зверей может при успешной проверке навыка изучения животных узнавать ликантропию. Друг Зверей замечает тонкую разницу в поведении ликантропа в животной форме, отличающего его от нормального животного; она так же подсознательно фиксирует движения и поведение ликантропа в человеческой форме, подчеркивающие его животную природу. Друг Зверей может делать проверку навыка только находясь в присутствии ликантропа более одного раунда.

Специальные недостатки: Друг Зверей пойдет на все, что бы помочь и вылечить раненое или освободить замученное плохим обращением животное, она убьет животное, лишь чтобы прервать предсмертные страдания. Друг Зверей который пришел, чтобы познать животное не может вредить ему, и позволить другим издеваться над ним или послать его на путь, заведомо ведущий к гибели. Друг Зверей обычно не набирает животных специально в качестве своих телохранителей и охранников, скорее она накапливает друзей и любимцев, которые могут чем-то помочь ей. Например, выследить кого-то или защитить ее. В ответ, друида укрывает и кормит их, лечит их раны и спасает их от неволи.

Из-за недостатка специального такта Лассел как и все Друзья Зверей, не может изучать навык Этикета и имеет –1 штраф к реакции становления с представителями ее собственной расы (исключая других друидов с такой же карьерой).

Богатство: 3d6x на 8. Друзья Зверей мало заинтересованы во благах цивилизации типа денег и редко суются в города.

Страж

Некоторые друиды становятся стражами определенных мест – гнездовой вымирающих видов, рощ, древних деревьев, логова дриады или священной рощи. Часто друид охраняет священную рощу обладающую магическими свойствами, которая является лакомым кусочком для посторонних с эгоистическими или злыми целями.

Данжон Мастер должен установить степень ответственности и уровень обязанностей Стража (обычно один друид защищает не более нескольких акров девственной природы), а так же определить, почему территория нуждается в особом внимании друида. Например, вершина коры может служить гнездовьем редкой породы ястребов, которые ценятся знатно не менее тренированных соколов, что вынуждает друида постоянно защищаться против желающих покрасть птенцов или яйца.

В течении своей жизни друид с карьерой Стража может быть протектором нескольких мест. Скажем, орден друидов поставил Вазира, низкоуровневого друида – Стража, сохраняя не магическую рощу. Если он исправно выполняет свои обязанности (и достиг по меньшей мере, 3-го уровня), орден может доверить ему волшебную рощу, в то время, как другой низкоуровневый друид займет его старое место.

Чтобы отказаться от этой карьеры, Страж типа Вазира должен найти кого-то еще (обычно друида такого же уровня и передать ему свои обязанности). Он будет вынужден независимо о своей воли отказаться от кита, если кто-то уничтожит или неоправимо осквернит его рощу. В этом случае Страж становится либо Потерянным Друидом, либо посвящает свою жизнь мщению в качестве Мстителя.

Роль: Страж живет глубоко в чащобе, далеко от человечества. Как и большинство Стражей, Вазир обычно недоверчив к посторонним, подозревая, что они пришли с намерением эксплуатировать или угрожать тому, что он охраняет.

Некоторые Стражи становятся яростными защитниками. Если Вазир был свидетелем вымирания определенных видов растений или животных, последние представители которых живут теперь только в его роще, он может превратиться в яростного и безжалостного защитника.

Другие Стражи, просто тихие отшельники, которые с радостью встретят добрых визитеров. Возможно, Вазир живет как одинокий, посвященный Страж; он потерял контакт с другими людьми, но сильное чувство долга не дает ему оставить свой пост без защиты.

Зачастую, Страж в течении многих лет не видит других людей, единственными друзьями Вазира могут быть только животные или нечеловеческие обитатели его протектората. В результате, он может показаться эксцентричным или неуклюжим в отношениях с людьми, и даже с другими друидами.

Ограничение Ветви: Нет.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – посох.

Второстепенные Умения: Охотник.

Мирные Навыки: *Премия* – местная история (того места, которое он охраняет). *Рекомендуются* (жреческие) травоведение, древняя история, религия; (воинские) изучение животных, установка ловушек.

Снаряжение: Друид должен потратить все свое начальное золото целиком на снаряжение, иначе он теряет любые не потраченные стартовые деньги, за исключением 1 золотого.

Специальные Выгоды: Сражаясь для защиты вверенной ему территории, друид получает премию +1 к спас броскам и атаке. Враги же испытывают –2 штраф к своим спас броскам, пока остаются в пределах его протектората.

Как Страж, Вазир уважает другими друидами его круга (+1 модификатор реакции). (Для большей информации о кругах, см. Главу 3: Друидический Орден).

Хотя и не все Стражи служат хранителями священных или магических рощ, некоторые получают такую ответственность (Более детально об этих особых местах см. Главу 6: Священные Рощи). Герой друид низкого уровня не должен охранять рощу более, чем одной младшей силой. Кроме того, Данжон Мастер должен найти хорошую причину, объясняющую, почему магическая роща попала в руки к низкоуровневому друиду; возможно, предыдущего Стража, наставника героя, постигла печальная судьба, в то время как герою, еще не закончившего ученичество, пришлось взять обязанности мастера в свои руки.

Не смотря на то, что роща может обладать любыми специальными свойствами, Данжон Мастер всегда должен заботиться о том, чтобы ограничить силу, данную друиду. К примеру, роща, содержащая волшебное грушевое дерево с уникальными золотистыми фруктами, дающими съевшему эффект микстуры *нахождения сокровищ*, может разбалансировать

кампанию. Возможно, дерево дает только одну такую грушу в год – оставшиеся фрукты вполне обычны, хотя и очень сочны. Когда особый плод созревает, друид должен отдать его посланцу главного друида.

Специальные недостатки: Друид должен охранять место, содержащее нечто, что могут хотеть другие. Данжон Мастер должен вдохновлять игрока посвящать время придумыванию обороны места, постановке магических и обычных ловушек, использованию животных-шпионов и т.д.

Если Вазир или любой другой Страж терпит неудачу в выполнении своих обязанностей, он впадает в глубокую депрессию. Он получает –1 штраф ко всем спас броскам, а также проверкам способностей и навыков, пока не оправится от своей потери. Также он теряет свое место в Ордене (-2 штраф к реакции других друидов в регионе, вместо предыдущего +1 бонуса). Вазир не может выйти из этой депрессии, пока не пройдет 1d4+1 года и он не совершит поступок, искупающий его неудачу.

Например, если дракон уничтожил рощу древних деревьев, охраняемых Вазиром, он должен либо победить дракона, либо найти способ возродить лес к жизни.

Богатство: 3d6 x на 10 золотых.

Хайвмастер

Хайвмастер – друид живет ради пестования инсектоидов и арахноидов (насекомых и паукообразных), где бы они не существовали. Большинство низко уровневых хайвмастеров, таких как Кагуа (изображенная на следующей странице) работают пчеловодами и т.д.

Роль: Хайвмастера выглядят несколько загадочно. Многие из них пытаются привить своим последователям положительные качества, свойственные насекомым, такие как терпение, усердная работа, тесное взаимодействие. Некоторые высокоуровневые Хайвмастера даже пытаются оказать влияние на человеческое общество, чтобы сделать его коммунальную модель, похожей на улей или муравейник. Другие, величающие себя Вебмастерами или Хозяевами паутины, берут шефство над смертоносными представителями хищных арахноидов, или инсектоидов, таких как: стрекозы или пауки, безжалостно выслеживая (или готовя западню) врагов организаций друидов. Роща Хайвмастера часто находится в месте, обжитом существами, к которым друид особенно не равнодушен – лес, покрытый паутиной, поле с ульями и т.д.

Ограничение Ветви: Нет.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – ятаган, посох.

Второстепенные Умения: Фермер, столяр/плотник.

Мирные Навыки: *Рекомендуются* (общие) сельское хозяйство; (воинские) изучение животных, выносливость, установка ловушек.

Снаряжение: Друид должен потратить все свое начальное золото целиком на снаряжение, иначе он теряет любые не потраченные стартовые деньги, за исключением 1 золотого.

Специальные Выгоды: Хайвмастер получает +4 бонус к спас броскам против жалящих ударов или укусов ядовитых насекомых или паукообразных, включая и их гигантские версии.

Друид также получает +4 премию к проверке навыков сельского хозяйства, дрессировке животных и изучение животных, касающихся инсектоидов и арахноидов, а также может применять навык дрессировки животных к гигантским насекомым и паукообразным.

Хайвмастер типа Кагуа может невредимым пройти сквозь паутину любого вида, включая версию, создаваемую заклятием *паутины*. Когда она применяет заклинания *вызывания насекомых*, *увеличения насекомого*, *ползучей погибели* или *тучи насекомых* – уровень их эффективности повышается на 3.

По достижению 7-го уровня друида получает способность превращаться в гигантское насекомое или, арахнида какого-нибудь типа раз в день. Она может принимать форму не ядовитого гигантского муравья, гигантской сороконожки, гигантского паука или гигантской осы. Однако, Хайвмастер принимает эту инсектоидную форму вместо одной из обычных форм превращения (птица, млекопитающее или рептилия). Например, Кагуа может сегодня отказаться от формы птицы, в пользу инсектоидной формы, но завтра она может не превращаться, скажем, в рептилию. Друида все еще может превращаться только трижды в день, аналогично с нормальной друидической способностью к превращениям. Примечание: Серые друиды с китом Хайвмастера могут принимать форму инсектоида вместо любой из их обычных форм превращений, т.е. вместо млекопитающего, рептилии или не ядовитого гигантского паука.

Специальные недостатки: Заклятия Хайвмастера *дружба с животными*, *говорить с животными* и *вызывание животных*, позволяют ей вызывать или общаться только с насекомыми, гигантскими насекомыми или арахнидами. Хайвмастера получают –3 штраф, когда используют животные навыки (изучение животных, дрессировка животных и т.д.) на существ не являющихся насекомыми или паукообразными.

Богатство: 3d6 x на 10 золотых.

Потерянный друид

Самые странные члены друидического ордена – Потерянные Друиды находят, что многие другие друиды не считают их своими. Потерянные Друиды приходят из мест, которые были злонамеренно уничтожены – из полностью сожженных лесов, осушенных болот, разрушенных и выработанных гор. Вместо того, чтобы попытаться восстановить утраченное или двинуться дальше Потерянные Друиды типа Струмы (изображенного на следующей странице) позволяют темноте заполнить свои сердца и пользуются странной магией, что бы мстить.

Из-за крайне сильного стресса (и по усмотрению DM'ра) друид может навсегда потерять свою предыдущую карьеру и стать Потерянным Друидом. Друиды второго и более высоких уровней теряют в результате перемены один уровень, но не испытывают никаких других штрафов. Отметим, что это исключение из правил о отказе от карьеры (стр. 42), таким образом DM может решить ограничить его для мастерских персонажей.

Роль: Потерянные Друиды всегда чувствуют горечь и ожесточение. Иногда они становятся безумными, их сердца заполняет неутолимое, зачастую невыполнимое желание мести тем, кто уничтожил их землю. К примеру, скажем, Струма обнаружил свой лес уничтоженным орками. Он может задумать гибель всей оркской расы и смерть абсолютно каждого орка. Большинство Потерянных Друидов – одиночки, но иногда объединяются вместе часто в рамках зловещего Теневого Круга (См. Главу 3: Друидический Орден).

Ограничение Ветви: Нет.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – ятаган, посох.

Второстепенные Умения: Охотник, кузнец-оружейник.

Мирные Навыки: *Рекомендуются* (жреческие) травоведение, определение магии; (воинские) изучение животных, выносливость, установка ловушек, выживание.

Снаряжение: Потерянный Друид, типа Струмы, должен потратить все свое начальное золото целиком на снаряжение, иначе он теряет любые не потраченные стартовые деньги, за исключением 1 золотого.

Специальные Выгоды: Друид получает младший доступ к некромантной заклинательной сфере. Достигнув 6-го уровня, он получает дополнительную силу – способность оживлять животных-мертвецов. Рассматривайте эту способность, как жреческое заклинание *оживление мертвеца*; однако, друид может применять ее только раз в день, поднимая до Hit Dice нормальных (реальный мир) животных за свой уровень.

Специальные недостатки: Потерянный Друид применяет только обратные версии заклинаний *лечения* или *исцеления*. Как Потерянный Друид, Струма никогда не сможет достичь статуса Верховного Друида и перейти затем в ранг иерофанта. Герой со статусом Верховного Друида или иерофанта никогда не сможет стать Потерянным Друидом.

Все рейнджеры и друиды с другими карьерами реагируют на Потерянных Друидов с –4 штрафом, обычно со смесью жалости и страха. (Другие Потерянные Друиды имеют только –2 штраф к реакциям столкновения). Большинство друидов считают Потерянных Друидов врагами и стараются изгнать, пленить или убить их.

Богатство: 3d6 x на 10 золотых.

Натурфилософ

С юных лет неукротимое любопытство Натурфилософов вело их к познанию разных сторон такой очаровательной и таинственной природы. Разнообразные вещи, начиная от характеристик растений и животных и до принципов работы природных сил типа молнии и погоды, а также древней истории друидов – всегда приковывали их внимание. Для этой карьеры, кроме обычного счета характеристик, друиду необходим Интеллект не ниже 15.

Роль: Ксения, будучи типичным Натурфилософом, испытывает огромное наслаждение, изучая новые виды растений и животных. Она без размышлений отважится посетить призрачный лес, лишь чтобы наблюдать круг редких поганок или наведается в драконье логово, дабы своими глазами узреть чудо появления драконьих «птенов». Она редко надоедает объекту своих исследований, предпочитая скорее наблюдать и делать эскизы, чем приносить домой образцы и экспонаты.

Натурфилософы часто предпринимают авантюры, просто из явного любопытства. Эта роль хороша для друида – мастерского персонажа: Ксения (ковыляющая старая ведунья или юная стройная студентка) нанимает партию приключенцев, чтобы сопровождать ее в опасной научной экспедиции на живой остров, замеченный в океане, контролируемом саухагинами. Партия может также отправиться с ней экологию саламандр на Элементном Плана Огня или проверить слухи, что представители ранее вымершего вида гигантских сов, теперь обитают в лесах, рядом с замком.

Ограничение Ветви: Арктические и джунглевые друиды не могут выбрать эту карьеру, так как их домашний климат и территория вынуждают скорее к выживанию, чем к научным изысканиям.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* –посох.

Второстепенные Умения: Охотник, навигатор, писец.

Мирные Навыки: *Премия* древняя история. *Рекомендуются* (общие) артистизм, языки (современные), предсказание погоды, (жреческие) травоведение, языки (древние), чтение/письмо; (воинские) изучение животных.

Снаряжение: Друида должна потратить все свое начальное золото целиком на экипировку, иначе он теряет любые не потраченные стартовые деньги, за исключением 1 золотого.

Специальные Выгоды: Натурфилософ может тратить ячейки боевых навыков на мирные навыки. Это позволяет Ксении посвящать несколько ячеек одному навыку (такому как изучение животных, травоведение или предсказание погоды), делая ее экспертом в зоологии, ботанике или метеорологии.

Специальные недостатки: Отыгрывая Натурфилософа не забывайте отражать его ненасытное любопытство. Например, Ксения будет скорее изучать нового монстра, чем убьет его или убежит прочь. Она находит головоломки и загадки непреодолимо интересными и, скорее всего, рискнет своей жизнью, чтобы найти ответы.

Богатство: 3d6 x на 10 золотых.

Изгой

В регионах, где силы зла одержали победу и захватили власть в свои руки, добрые люди, оказывающие сопротивление, превращаются в изгоев, стоящих вне закона. Из своего изгнания в диких местах, эти люди ведут партизанскую войну против жестоких победителей, в манере Робин Гуда и его веселых братков. Так как равновесие было нарушено в пользу сил зла, друид свободен действовать как военачальник, сражаясь ради свержения угнетателей. В некоторых случаях, сама друидическая организация может оказаться вне закона; в этой ситуации друид-изгой может столкнуться с широкими гонениями своих последователей, а так же с сожжением священных рощ.

Роль: Так как банды изгоев часто орудуют в дикой местности (устраивая засады вдоль лесных дорог или защищаясь от патрулей), способности и умения друида естественно становятся незаменимыми на «передовой». Маккой (изображенный на этой странице) является одним из друидов-изгоев. Вне пределов сражения он оказывается бесподобен при сборе информации и применении своих жреческих сил. В зависимости от природы и жизненных ценностей тех, кто входит в отряд, Вы можете отыгрывать Изгоя либо как обычного члена группы, либо как духовного (или настоящего) лидера банды.

Ограничение Ветви: Нет.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – ятаган, праща, посох.

Второстепенные Умения: Фермер, охотник, лесник, кузнец-оружейник.

Мирные Навыки: *Премия* - установка ловушек, *Рекомендуются* (общие) дрессировка животных, пивоварение, использование веревки, пение, предсказание погоды; (жреческие) лечение, травоведение, местная история, религия; (мошеника, двойная стоимость) гримировка; (воинские) изучение животных, отслеживание.

Снаряжение. Друид, должен потратить все свое начальное золото целиком на снаряжение, иначе он теряет любые не потраченные стартовые деньги, за исключением 1 золотого.

Специальные Выгоды. Нет.

Специальные недостатки: Местные власти всегда преследуют Изгоев типа Маккоя. В случае, если его схватят, это будет означать тюрьму или что-нибудь похуже.

Богатство: 3d6 x на 10 золотых.

Пацифист

Друид-Пацифист верит в священность любых форм жизни, особенно это относится к существам с животным или более высоким интеллектом.

Роль: Ограничение свободы действий друида делают игру за эту роль действительно вызывающим и непростым делом, так же она лучше всего работает внутри партии приключенцев добрых жизненных ценностей. Что бы дать, играющему за Друида-Пацифиста шанс отличиться, Данжон Мастер должен разработать приключения, в которых герой посредством переговоров может дипломатически решить кризис между соседствующими лордами или, в которых члены партии могут победить через переговоры и моральное убеждение.

Например, представим себе племя гоблинов, угрожающее землям людей. Только Данжон Мастер знает, что в действительности, гоблины изгнаны из своих старых пещер злым вампиром и вернуться обратно, если кто-нибудь его уничтожит. Подобные сценарии дают доброму Друиду-Пацифисту, такому как Ларк, шанс поговорить с гоблинами, выяснить причину их вторжений в людские земли, а затем убедить партию объединиться с гоблинами против вампира.

Ограничение Ветви: Нет.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – посох.

Второстепенные Умения: Фермер, грум.

Мирные Навыки: *Премия* – лечение. *Рекомендуются* (общие) пивоварение, приготовление пищи; (жреческие) травоведение, религия, определение магии; (воинские) изучение животных, выживание.

Снаряжение: Пацифистка, типа Ларс, не может покупать оружия, за исключением дартов или посоха. Она должна потратить все свое начальное золото целиком на снаряжение, иначе он теряет любые не потраченные стартовые деньги, за исключением 1 золотого.

Специальные Выгоды: Пацифистка может тратить все или только часть ячеек на покупку мирных навыков.

Пацифисты типа Ларк, обладают способностью говорить умиротворяющие слова, что бы уменьшать раздражение и утихомиривать диких зверей. Эта сила может снять эффекты заклятия *страха*, успокоить взбесившееся животное или умиротворить враждебную толпу людей. Ларк может пользоваться этой способностью столько же раз в день, сколько у нее уровней опыта. При использовании успокаивающих слов, происходит один из следующих эффектов:

- С конкретной жертвы снимаются эффекты одного заклятия *страха* (или сходной способности монстра);
- У определенного существа исчезает ярость берсерка; или

● Временно утихомиривает нескольких животных, людей или монстров (чьи совместные уровни или Hit Dice суммарно не больше, чем уровень друиды умноженный на 2). Успокоенная группа остается в таком состоянии на 1d4+1 раунда, если другие воздерживаются от враждебных действий против них, их союзников или их собственности. За это время друида может попытаться спастись бегством или договориться о разрешении ситуации.

Специальные Недостатки: Вы, как игрок, должны отыгрывать такого друида, как старого пацифиста. Герой типа Ларк не всегда противостоит тем, кто причиняет вред по необходимости – ведь животные тоже убивают ради пищи. Однако, сама она никогда не повредит человеку или животному. Кроме того, она убеждает своих товарищей применять минимум необходимой силы во время столкновений: просить врагов сдаться перед тем, как атаковать их, позволять отступающим врагам скрыться, если они не представляют потенциальной угрозы и т.д.

Применение травяных отваров или магии, не причиняющей непоправимого вреда, наиболее приемлемо для них. Например, Ларк может *запутать* врагов, превратить их в деревья, применить усыпляющий яд и т.д. Кроме того она никогда не позволит причинить вред пленникам или невинным, находящимся на ее попечении; фактически она будет применять свои способности и даже рискнет своей жизнью, чтобы защитить их.

Кодекс друида-пацифиста против насилия не распространяется на злую нежить. Эти существа уже умерли, но им нужно помочь найти окончательное упокоение; другими словами, друид уничтожит их.

Как и все Пацифисты, Ларк ест только вегетарианскую пищу. (Вы как игрок, должны сами решить, ест ли ваш друид рыбу). Она не препятствует другим есть мясо, но обычно выражает свое неодобрение.

Высокоуровневые друиды, пытающиеся продвинуться в уровне, оказываются в очень не выгодном положении, так как победа в состязании друидов обычно требует насильственного поведения. Однако, если Ларк желает повысить свои шансы на победу, она может либо договориться с противником не применять насилие, либо победить посредством безвредных трюков или магии.

Наконец, герой не может выбрасывать на кубиках или выбирать следующие второстепенные умения: бронник, охотник, траппер/скорняк или кузнец-оружейник.

Богатство: 3d6 x на 10 золотых.

Дикарь

Этот друид живет в первобытных племенах Каменного Века, обычно в дождевых лесах. Харо, типичный друид – Дикарь (изображенный на следующей странице), отличается от дикарских жрецов, шаманов, или ведьм врачевательниц тем, что относится к мировой организации друидов и, конечно же к друидической ветви. Некоторые друиды – Дикари живут в первобытных племенах как миссионеры из более развитых культур.

Роль: Друид-Дикарь не ассоциирует себя с каким то конкретным племенем, как это делает большинство шаманов или ведьм-врачевательниц. Вместо этого он занимает нейтральную позицию, выступая в роли посредника в межпланетной вражде и наживая отношения между человеческими племенами и соседними гуманоидами, полу людьми и разумными монстрами. Большинство Дикарей живут как отшельники в диких местах, хотя если Харо достигнет высокого ранга, он может контролировать коалицию людских племен, не гуманоидов и животных.

Если Харо присоединится в более цивилизованных землях, он занимает Аутсайдера и наблюдателя. Герой Дикарь должен отыгрывать и озадаченность и замешательство некоторыми аспектами более продвинутых цивилизаций: восхищаясь

одним, забавляясь с другим и чувствуя отвращение к третьему. Реакция Дикаря на большие города вряд ли будет восторженной.

Ограничение Ветви: Нет.

Боевые Навыки: Выбор Дикаря ограничен духовой трубкой, дубинкой, кинжалом, гарпуном, ножом, копьем или посохом. Побывав в более цивилизованных землях(и получив минимум один уровень приключаясь там), они могут научиться и другим навыкам.

Второстепенные Умения: Охотник.

Мирные Навыки: *Премия* – разжигание огня, и выживание. *Рекомендуются*-(общие) ориентирование, ловля рыбы, плавание, предсказание погоды; (жрические) лечение, травоведение, местная история, музыкальный инструмент; (воинские) изучение животных, выносливость, альпинизм, быстрый бег, установка ловушек, выслеживание.

Снаряжение: Дикарь не может приобретать доспехов(за исключением деревянного щита) и может купить то оружие которое приведено в списке «Боевых навыков». Он должен тратить все свои наличные деньги на экипировку, так как неистраченные деньги будут потеряны.

Специальные Выгоды: Тело друида-Дикаря покрыто церемониальными шрамами и татуировками. При применении заклинаний они заменяют Харо святой символ его ветви – то есть его татуировки и другие метки столь же эффективны как и святые символы применяемые другими друидами.

Специальные Недостатки: Внешний вид Харо, как и большинство других друидов – Дикарей, не очень необычен и производит глубокое впечатление. Хотя он может без труда поменять свои первобытные одежды, его странный акцент и закаленный вид, татуировки и шрамы при путешествии в цивилизованных землях сразу выдадут в нем чужестранца. Это обеспечивает ему -2 штраф к реакции более цивилизованных мастерских персонажей; игроки могут сами решать как их Герои будут реагировать.

Богатство: 3d6 x 5 золотых. Друиды-Дикари начинающие приключатся еще незнакомы с деньгами и монетной системой; все их стартовое богатство в действительности является эквивалентной стоимостью в товарах.

Меняющий Форму

Меняющие Форму (или Шейпшифтеры) овладевают искусством превращаться на более низких уровнях опыта, чем друиды. Эта способность является особым даром (возможно родовое древо друида отмечено кровью, серебряного дракона или позором ликантропии) и проявляется через упорные тренировки. Но те кто особо настойчив, как, например, Рими (изображенная на следующей странице) достигают необычных способностей к метаморфозам.

Роль: Меняющие обладают очень живым и деятельным характером. Хотя они и не хаотичны, их настроение с легкостью меняется от гнева до радости, от смеха до слез. Как и большинство Меняющих Форму, Рими может быть отличным шпионом или посланцем, а также имеет хороший шанс быть избранной в слуги высоко уровня друида, архи друида или главного друида.

Ограничение Ветви: Только лесные, равнинные и горные друиды могут выбирать эту карьеру, так как друиды других ветвей имеют ограничения к способности превращения.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – посох.

Второстепенные Умения: Охотник, грум.

Мирные Навыки: *Премия* – изучение животных. *Рекомендуются*-(жреческие)определение магии; (воинские) выносливость, выслеживание, выживание.

Снаряжение: Друида должна потратить все свои исходные деньги на снаряжение, так как она потеряет любую неистраченную сумму кроме 1-го золотого.

Специальные Выгоды: Как Меняющая Форму, Рими получает способность к превращениям на первом уровне, а не на седьмом. Однако, до достижения 7-го уровня друида может принимать форму только естественных существ, чей суммарный Hit Dice не превышает половины ее уровня. (На 1-м уровне Меняющая может принять форму существа с ½ HD). Рими может превращаться в *два раза чаще*, чем ее ветвь обычно позволяет, то есть число ее ежедневных превращений удваивается. Однако, применяя эту способность более, чем три раза в день, она может оказаться в серьезной опасности. (См. «Специальные недостатки»)

На 7-м уровне Рими может трансформировать части своего тела вместо того, чтобы превращаться в рептилию, она может дать себе змеиные клыки, которыми она может нападать и наносить 1d2 повреждения укусом плюс яд. Вместо превращения в птицу она может трансформировать свои руки в птичьи крылья и летать с нормой передвижения 21. Не превращаясь в медведя (или другое млекопитающее), она может вырастить из своих пальцев медвежьи когти, которыми можно атаковать, нанося каждым 1d3 единицы повреждения плюс премия Силы. Каждое из этих действий считается как одно превращение в день.

Специальные Недостатки: Меняющая Форму восстанавливает свои хитпоинты только когда принимает человеческую форму и получает только 1d4 хитпоинта. Если жизнь друиды упала до 0 хитпоинтов или меньше, возврат в человеческую форму не дает никаких выгод.

Если Рими пользуется своей способностью Менять Форму более чем 3 раза в день, она должна сделать спас бросок против заклинания, после каждого дополнительного использования. Завал спас броска запирает ее в текущей форме до наступления следующего дня, когда она может сделать следующий спас бросок. Однако, за каждую заваленную попытку, друида получает -1 штраф к следующему спас броску. Если Рими заваливает три спас броска, она навечно остается в ее текущей животной форме, как если бы она была реинкарнирована в это существо. Только *полиморфирование любого объекта, ограниченное желание* или *желание* могут вернуть ей человеческую или какую то другую форму.

Богатство: 3d6x5 золотых. Меняющие тратят слишком много времени, находясь в животной форме, чтобы думать о таких вещах как деньги.

Тотемист

Тотемист тесно отождествляет с определенным видом млекопитающих, рептилий и птиц. Хотя Ваньер, типичный Тотемист, не закичивается на почитании своего тотема, он верит, что это животное олицетворяет его дух. Друид-Тотемист в качестве своего тотема берет нормального (реальный мир) дикого млекопитающего, рептилию или птицу. Это существо не может быть больше чем медведь или меньше чем мышь. Обычный набор тотемов включает черного медведя, рысь, змею,

волка, гремучею змею, сову и бобра. Кроме того, тотемное животное Ваньера должно соответствовать его ветви; если Ваньер принадлежит к ветви пустынных друидов, он может выбрать в тотема только животных естественно обитающих в пустыне.

Роль: Друиды-Тотемисты склоны перенимать характерные черты ассоциируемые со своим своими тотемными животными. Они чувствуют особую защитную силу их тотема и хотят расположить к себе этих существ. Как Друид-Тотемист, Ваньер старается поддерживать интересы тотемного вида и его отдельных представителей.

Даже если татем традиционно является жертвой(к примеру дичь), Ваньер никогда не охотится на этих животных и не ест их мяса. Хотя он обычно не препятствует охоте на животных своего тотема (исключая случаи когда вид находится на грани вымирания), он противостоит тем кто практикует жесткую и опустошительную охоту.

Ограничения Ветви: Нет.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – посох.

Второстепенные умения: Грум , охотник.

Мирные Навыки: *Премия* – выслеживание. *Рекомендуется* – (общие) управление животными, дрессировка животных; (жреческие) лечение, травоведение; (воинские) изучение животных, выживание.

Не забудьте, что Друид-Тотемист имеет уменьшенное число ячеек навыка (См. Специальные недостатки).

Снаряжение: Друид должен потратить все свои исходные деньги на снаряжение, так как она потеряет любую неистраченную сумму кроме 1-го золотого.

Специальные выгоды: Ваньер, как и любой тотемист, может принимать форму своего тотемного животного. В числе раз в день разном его уроне, разделенному на три (округлить вниз), плюс один. Таким образом, 3-го по 5-й уровень, такой Друид может превращаться в тотема два раза в день, с 6-го по 8-ой три раза в день и т.д. Эта способность аналогична обычной друидической способности к превращениям, за исключением того, что друид не восстанавливает хитпоинтов превращаясь или возвращаясь из тотемной формы; дух друида остается так близко связан с тотемом, что он полностью испытывает любое повреждение которое получено им в животной форме. Друид-Тотемист может применять эту способность в *дополнение* к своим обычным способностям менять форму.

Тотемист может свободно общаться с нормальными или гигантскими представителями тотемного вида (как при заклинании *говорить с животными*). Он получает +4 к премии к проверкам навыка лечения, дрессировки животных, изучения животных или управления животными в отношении тотемных животных. Друид, не имеющий одного из этих навыков может поступать как если бы он его знал, но без +4 премии, когда имеет дело с животными своего тотема.

Специальные недостатки: Тотемист, проводя, слишком долгое время в животной форме, мирного навыка меньше чем обычный друид. Так, Ваньер начинает с тремя ячейками вместо четырех.

Богатство: 3бх5 золотых. Друиды Тотемисты, как и Меняющие Форму, мало нуждаются в деньгах, так как большую часть своего времени они находятся в животной форме.

Деревенский Друид

Деревенский Друид Кабил (изображенный на следующей странице), тесно связывает себя с простым селом или деревушкой. По мере получения опыта его влияние может распространяться на графство, баронство или целый регион. Однако, сельская местность всегда остается в центре его внимания. Деревенский Друид всегда хочет видеть простой народ живущим в гармонии с Природой.

Как Деревенский Друид он имеет двойственную цель: удержать людей от чрезмерной эксплуатации Природы (из-за недалековидной сельскохозяйственной практики и т.д.), а так же уберечь и защитить селян, следующих правильному друидическому пути. Таким образом, хотя он и не оставит дикую природу в опасности, его основные интересы вращаются вокруг местного урожая, домашних животных и своих собственных последователей. Кабил использует друидические умения и магию для защиты всего живого в районе своей деревни от врагов, болезней, засухи, лесных пожаров и др. природных бедствий.

Роль: Деревенский Друид обычно заменяет традиционного жреца или клерика в деревнях, где большинство обитателей придерживаются друидической этике. Кроме предоставления защиты и руководства, друид возглавляет граждан в церемониях и ритуалах, посвященных рожденьям (людей или животных), смертям, свадьбам, урожаям, смене сезонов, и так далее (См. Главу 4: Отыгрывание Друида для большей информации).

Эта карьера особенно подходит для Героев, когда Данжон Мастер устраивает свою кампанию в сельской местности, находящейся под угрозой и, возможно, рядом с неисследованными развалинами.

Ограничение Ветви: Нет.

Боевые Навыки: *Необходимы* серп или коса. *Рекомендуется* – посох.

Второстепенные Умения: Фермер, лесник, грум.

Мирные Навыки: *Премия* – сельское хозяйство. *Рекомендуются*- (общие) дрессировка животных, пивоварение, использование веревки, предсказание погоды; (жреческие)лечение, травоведение, местная история, религия.

Снаряжение: Друид должен потратить все свои исходные деньги на снаряжение, так как она потеряет любую неистраченную сумму, кроме 1-го золотого.

Специальные Выгоды: Вместе с Данжон Мастером решите, какую деревню друид типа Кабила будет защищать; а так же живет ли он внутри или рядом с деревней. Местные жители очень уважают Кабила и снабжают его информацией о том, что случается в округе. Пока он усердно выполняет обязанности, Кабил получает +2 премию к реакции от людей и домашних животных, живущих в деревне. Кроме того, селяне материально помогают Кабилу, поддерживая его благосостояние на уровне среднего класса (DMG, с. 34). Это является скорее выражением гостеприимства, а не церковной десятиной, и показывает великодушие и благородность людей, желающих обеспечить своего Деревенский Друида лучшим из того, в чем он может нуждаться, чтобы жить среди них.

Специальные Недостатки: Являясь Деревенским Друидом, Кабил испытывает недостаток свободного времени. Местные жители постоянно обращаются к нему за помощью по всем своим проблемам, начиная от набегов разбойников и до ребенка, потерявшегося в лесу. Кроме того, друид должен тратить по меньшей мере 1 день в неделю, занимаясь деревенскими делами: выслушивать жалобы, разрешать споры, находить потерявшуюся скотину, заботиться о животных, давать советы о посевах и сборе урожая, лечить болезни, принимать роды и т.д. Если он пропустил неделю, его премия реакции снижается на 1 (минимум 0) и его доход уменьшается на шаг (от среднего класса к бедному, от бедного к убогому), так как люди становятся менее гостеприимными. Друид может избежать этих штрафов, если договориться с кем-нибудь еще (с другим друидом или рейнджером) присматривать за деревней в свое отсутствие.

Односельчане Кабила так же рассчитывают, что он защитит их от серьезных опасностей. Если он потерпит неудачу или, по меньшей мере, никто не увидит его искренних усилий, DM может уменьшить или совсем отменить его премии и другие выгоды, пока поселчане будут обижены на него. Потерянное уважение может быть возвращено Деревенскому Друиду в ходе

ролевой игры; Кабил может быстро восстановить потраченную премию реакции и другие выгоды, совершив какое-то великое дело на пользу деревни, или сделать это медленно, просто выполняя свои обязанности в течении нескольких месяцев

Богатство: 3d6x10 золотых.

Странник

Несмотря на то, что большинство друидов обычно селятся в определенном месте, Странники постоянно путешествуют, восхищаясь вечным разнообразием жизни, присуще Природе. Они обычно имеют более лучшее, чем другие друиды, представление о «большой картине» мира поддерживают хорошее отношение с местными бардами и рейнджерами. Лидеры друидов часто используют Странников качестве посланников или миссионеров.

Роль: Странники типа Файф (справа), являясь более общительными, чем большинство друидов, любят встречаться и разговаривать с людьми, особенно с простым народом. Несмотря на то, что Файф действует беззаботно, за этой маской скрывает свой острый ум и сильный интерес ко всему происходящему вокруг. Многие Странники имеют компаньонов – животных.

Ограничение Ветви: Нет.

Боевые Навыки: *Рекомендуется* – посох и какое-нибудь оружие.

Второстепенные Умения: Охотник, новигатор.

Мирные Навыки: *Премия* – ориентирование. *Рекомендуются* (общие) дрессировка животных, пение, предсказание погоды; (жреческие) лечение, травоведение, религия; (воинские) альпинизм, быстрый бег, выживание, выслеживание.

Снаряжение: Друид должен потратить все свое начальное золото целиком на снаряжение, иначе он теряет любые не потраченные стартовые деньги, за исключением 1 золотого.

Специальные Выгоды: Странница типа Файф получает +1 премиальный модификатор к реакции от бардов, рейнджеров и странствующего люда, такого как бродячие ремесленники и цыгане.

Путешествуя на дальние дистанции Файф покрывает расстояние по норме передвижения на одну треть больше, чем у обычного путешественника – так обычный человек за день может пройти 24 мили (без форсированного марша), а друида, прилагая столько же усилий – 32 мили. Файф, как и все Странники, просто более привычна к ходьбе на длинные дистанции, плюс она знает кратчайшие пути и секретные тропы. (Эта повышенная скорость кумулятивна со способностью многих друидов 3-го и более высоких уровней передвигаться через заросли и другие труднопроходимые места без штрафов).

Партия со Странником во главе может увеличивать скорость путешествия на одну шестую, таким образом, не перегруженная команда, возглавляемая Странником будет проходить 28 миль в день, а не 24.

Специальные недостатки: Постоянно путешествуя, Странница никогда не позволяет себе быть обремененной. Файф не может иметь вассалов оруженосцев, наемников или даже слуг, пока не достигнет 12-го уровня (это ограничение не распространяется на животных компаньонов, путешествующих с ней). Друида не может иметь больше сокровищ, чем сама может унести, она должна либо конвертировать излишек в портативную форму (алмазы и т.д.), либо пожертвовать его на достойное дело, такое как друидический орден.

Богатство: 3d6 x на 10 золотых.

Отказ от карьеры

Герой, начавший с какой-либо друидической карьерой, позже может отказаться от нее. Однако, в самой кампании должна быть хорошая причина, объясняющая это решение. Например, Советник, чей лорд умер или чьи интриги были расстроены, может решить оставить политику в пользу более личного соединения с Природой. Также, Изгой, заслуживший прощение больше не может оставить его Изгоем.

Обсудите вопрос отказа от текущего кита с вашим Данжон Мастером. Если это решение зависит от специфического события, произошедшего с *Героем*, поменяйте друидическую карьеру так скоро, как представится удобный случай. С другой стороны, если Вы просто устали *отыгрывать* определенную карьеру, Данжон Мастер должен позаботиться о сценарии, чья сюжетная линия предоставляла бы герою хорошую причину для отказа карьеры.

Представим, например, что вы играете за Мстителя-друида который стал Мстителем потому, что орки уничтожили его лес. Вполне может надоесть играть за героя, чьей единственной целью является возмездие. Существует несколько возможностей отказаться от карьеры:

- Данжон Мастер договаривается о сценарии, по которому Мститель уничтожает лидера орков, а затем понимает, что уталил свою жажду ко мщению.

- DMp устраивает приключение, в котором Мститель натывается на деревню, которой угрожают разбойничающие монстры. После спасения селян он решает и дальше защищать их, а не охотиться за своими сиюминутными врагами.

- DMp разрабатывает историю в которой Мститель, влекомый своей маниакальной жаждой мщения, подходит слишком близко к причинению вреда безвинным людям или дикой природе. В результате Мститель решает изменить свой подход к жизни.

Игрок чей друид отказывается от карьеры должен отыгрывать свое решение и любые последствия из проистекающие. Друид теряет все выгоды и недостатки, даруемые китом. Герой не теряет премиальных навыков (помеченных звездочкой), но они больше не являются премиальными. Так экс-Мститель из вышеприведенного примера должен оплатить их так скоро как это будет возможно, тратя на них следующие ячейки навыка которые он получил.

Изменение и создание карьеры

Вы и ваш Данжон Мастер можете изменять киты чтобы приспособить их для мира вашей собственной компании, или даже ограничивать их доступность для мастерских персонажей. Так же не стесняйтесь создавать абсолютно новые карьеры.

Для подробного руководства обратитесь к правилам по созданию карьер в *Полном Руководстве Файтера* (РН, с. 37-38). Однако, не забудьте что никакой кит не должен быть более мощным чем любой из приведенных в данной книге.

Глава 3: Друидический Орден

Друидический орден, часто называемый просто Орден, может быть определен как федерация региональных жречеств, которая формирует свободно организованную мировую религию, все члены которой почитают Природу и следуют схожей этической философии.

Друиды делят мир на регионы, здесь названные доменами. Домен – это четко определенная географическая область, ограниченная горами, реками, морями или пустынями; друиды обычно разделяют достаточно большой континент на 3-4 домена. Это деление не основывается на национальных, расовых или этнических границах; домен может охватывать несколько стран, рас или народностей.

Например, в фэнтези мире, основанном на нашей Земле, первый европейский домен может включать в себя Англию, Ирландию, Шотландию, Вейлс и Нормандские острова; второй может состоять из Западной Европы (территория к Западу от Рейна и к северу от Альп и Пиренеев, ограниченная Английским каналом на севере и Бискайским заливом на западе); третий может содержать Южную Европу (область к югу от Альп, ограниченная Средиземным морем и рекой Дунай); и, наконец, четвертый будет включать Иберийский полуостров.

Северная Америка может быть разделена на Атлантический домен (к востоку от реки Миссисипи и к югу от реки Святого Лаврентия и Великих Озер), Тихоокеанский домен (к западу от Скалистых Гор), Центральный домен (между двумя предыдущими доменами, примерно южнее реки Миссури), Карибский домен, Южный домен (южнее Рио-Гранде и восточнее Скалистых Гор) и Северный домен (вся Северная Америка, севернее рек Миссури и Охайо и восточнее Скалистых гор).

Круги

Все друиды, живущие в пределах домена организованы в *круг*. Круги обычно носят название тех географических областей, которые занимает их домен, но иногда в названиях отражаются основатели или боги, которых друиды почитают (если они служат богам, а не самой Природе). К примеру, друиды могут формировать «Круг Драконовых Островов» или «Круг Дану».

Члены круга берут на себя ответственность за благополучие дикой местности и продолжения надлежащих циклов природы в пределах их домена. Это не означает, что круг остается безразличен к происходящему в других доменах; формируя круги, друидический орден просто признает, что друиды, живущие в определенном регионе, могут наилучшим образом заботиться и защищать его, а следовательно, должны нести формальную ответственность за домен.

Круги действуют в пределах очень расплывчатой структуры. Они не используют больших храмов или монастырей, так как редко более чем несколько друидов живут вместе. Когда же они так поступают, их жилище обычно имеет весьма скромный не бросающийся в глаза вид: маленькие коттеджи или хижины в стиле местных охотников или фермеров. Все друиды круга принимают одного главного друида как своего лидера и признают его моральный авторитет. По сравнению с большинством религиозных лидеров, главный друид дает членом круга большую свободу. Друиды придерживаются скорее неформальной иерархической культуры и требуют от своих послушников сохранять верность основному этосу друидического ордена и уважать старших друидов.

Несколько традиций, описанных в этой главе, предназначены для управления гармоничной работой круга: посвящение, дуэль, отлучение, вече и назначение аколитов. Все друиды. От смиренного начинающего до главного друида, могут свободно следовать собственной интерпретацией друидических верований, работая, однако, на достижение единой цели – наилучшего служения Природе.

Друидическая Демография

Типичный домен (в котором, с одной стороны, присутствуют жреческие верования, а с другой стороны друиды не подвергаются гонениям) в среднем содержит одно друида на каждые 10 кв. миль сельхозугодий или 100 кв. миль слабозаселенной, дикой местности или степи. Друидами обитающими в сельских областях обычно являются начинающие (в основном 1-го – 8-го уровня). Те, кто обитает в дикой местности, обычно достигают более высоких уровней опыта, зачастую 7-го – 11-го уровня. Круг может включать максимум 9 друидов 12-го уровня, 3-х друидов 13-го уровня и 1-го друида 14-го уровня. Часто круги вообще не имеют высокоуровневых друидов.

Ниже 12-го уровня число друидов каждого нижеследующего уровня увеличивается вдвое. Так, типичный круг может включать 18 начинающих 11-го уровня, 36 начинающих 10 уровня и т.д. до 18,000 первоуровневых начинающих. Таким образом, весь круг состоит из более чем 36,000 друидов. В домене один друид может приходиться на 500-1,000 граждан, хотя эта статистика дает искаженную картину, так как друиды сосредоточены в одних местах и редки в других.

Круги и Ветви

В первой главе рассматриваются различные ветви Ордена: лесные друиды, пустынные друиды и т.д. Данный круг обычно охватывает домен, достаточно обширный для того, чтобы включать членов нескольких, но, как правило, всех ветвей. Домен с умеренным климатом может содержать круг, составленный из лесных, болотных и горных друидов. Для сравнения, круг в тропическом домене с равнинным рельефом может состоять из джунглевых, равнинных, пустынных и болотных друидов.

Все друиды, независимо от ветви, должны обладать равнозначным числом преимуществ и недостатков. Равенство, однако, никогда не гарантировано. В большинстве фэнтези миров лесные друиды пользуются наибольшим влиянием. Благодаря лесным ресурсам и влиянию людей вырубить лес под фермы, лесные друиды склонны рассматривать свои проблемы как наиболее неотложные. Приоритеты Ордена часто отражают такое положение: круги, в которых преобладают лесные друиды, пытаются делать все, чтобы член именно этой ветви заканчивал как Верховный Друидо-лидер друидического ордена. Так как друиды джунглей и болотные друиды разделяют многие заботы лесных собратьев, они часто становятся собратьями.

Уравновешенный друид рассматривает каждую ветвь как часть единого дерева, причем все ветви равно важны. К сожалению, думается далеко не все друиды разделяют этот взгляд. Члены неофициальной коалиции лесных – равнинных – болотных – джунглевых друидов не редко смотрят с высоко на пустынных и арктических собратьев из-за бесплодности ледовых и тропических пустынь. Иногда друиды заходят слишком далеко в любви к своей собственной части мира; лесные друиды, которые считают деревья началом и концом всего в природе могут держать арктических, пустынных и серых друидов в подчиненном положении. Жертвы таких предубеждений могут в ответ обижаться на лесную ветвь. Главные друиды тех немногих кругов, в которых преобладают пустынные или арктические ветви, часто объединяются, пытаясь не дать лесному друиду стать Верховным Друидом; однако, в большинстве случаев они терпят неудачу.

Начинающие

Друиды круга с 1-го по 11-ый уровень называются начинающими. Их роль в круге определяется уровнем их опыта.

Типичный начинающий 1-го или 2-го уровня (мастерский персонаж) часто работает какое-то время Деревенским Друидом. Обучаясь под руководством высокоуровневого друида-наставника, он также занимается и сельским хозяйством (пчеловод, фермер, пастух и т.д.). Лишь редкие индивиды (герои) являются исключением из этого стереотипа. Обычному человеку весьма трудно опознать начинающих друидов, так как многие из них очень похожи на простых крестьян.

Начинающие между 3 и 6 уровнем получают большинство дарованных способностей к превращениям. Являясь краеугольным камнем друидического ордена, они посвящают все свое время своей вере. Они обычно живут в каменных, деревянных или земляных домиках и служат защитниками небольших участков диких земель – леса или речной долины, большого села или группы деревушек. Большинство друидов с таким статусом имеют кит Деревенского Друида или Стража, кроме того, те, кто вступили на путь защиты деревьев, обычно становятся уважаемыми главами общин.

Начинающие между 7 и 11 уровнем получают все дарованные способности своей ветви. Такие друиды живут просто, но территория их влияния значительно увеличивается, возможно, они становятся стражами целых лесов или гор, или, скажем, всех деревьев баронства. Эти друиды часто живут рядом со священной рощей, окруженной несколькими акрами девственной Природы и являющейся заповедником для редких и волшебных растений, животных и сверхъестественных существ. Это природное окружение так же может быть магически защищено. Светские правители области уважают (или боятся) друидов такого уровня.

Высокоуровневые Друиды

Лишь только ограниченное число друидов данного круга может достичь *внутреннего круга* - т.е. войти в ранг девяти друидов, трех архидруидов и одного великого друида. Никакой персонаж не может заместить одного из этих друидов, не набрав достаточно опыта. Кроме того, вакансия должна быть свободна, или же поднимающемуся друиду для получения нового ранга придется победить текущего высокоуровневого персонажа на друидической дуэли.

Некоторое напряжение существует между друидами внутреннего круга, так как они постоянно знают, что подчиненный может готовить вызов на поединок. В отличии от клериков, которые в этой точке своей карьеры обычно остепеняются, высокоуровневые друиды продолжают приключаться: с одной стороны, выполняя свои обязанности, а с другой, поддерживая свою форму и готовясь ответить на вызов.

Друиды

По достижению 12-го уровня герой получает официальное звание *друида*, которых в круге никогда не может быть больше 9 (хотя многие и называют низкоуровневых героев «друидами», технически они являются «начинающими»). Роль друида в круге похожа на роль начинающих 7 – 11 уровня, однако, есть несколько отличий.

На 12-м уровне друид получает доступ к чаре *объединение с природой*, которую, наряду с другими друидическими ресурсами он должен использовать для искоренения возникающих угроз дикой природе внутри домена. Друиды заседают Высшем Вечном Совете (описанном далее в этой главе) и всегда действуют, основываясь на потребностях круга как единого целого. Главный друид круга время от времени советуется с друидами 12-го уровня и посылает их на миссии во благо круга.

Однако, жизнь друида является более чем просто чередой приключений и авантур – работа наставника так же отнимает много времени. Основной ответственностью тех, кто достигает ранга друида становится подбор молодых людей для обучения в качестве будущих друидов. Каждый год друиды (и прочие члены внутреннего круга) избирают самых достойных из своих учеников, чтобы посвятить их в Орден, как друидов 1-го уровня (для большей информации о посвящениях, см. Главу 4: Отыгрывание Друида).

Архидруиды

Друид 13-го уровня называется *архидруидом*. Каждый круг может иметь только трех архидруидов и достичь этого статуса можно либо заняв освободившуюся вакансию, либо победив текущего архидруида на дуэли.

Роль архидруида очень похожа на роль друида, за исключением двух вещей. Архидруиды более озабочены поддержанием равновесия Природы, следя за тем, чтобы ни один элаймент или этос не стал слишком доминирующим в домене. Так же архидруиды тратят время, тренируясь войти в роль великого друида. Для достижения обеих целей они посвящают большую часть своего времени путешествиям, стремясь расширить и углубить свои познания в географии (людской, природной и магической) домена.

Вече. Три архидруида так же как и друиды ответственны за посвящение новопришедших в Орден. Кроме того, каждый из них обладает правом созывать Вече: общий сбор всего круга, традиционно проводимый во время солнцестояний и равноденствий. Согласно древнему обычаю вече созывается четыре раза в год по этим узловым датам, по одному разу каждым архидруидом и один раз (обычно весной) Главным друидом. Сбор вече в нетрадиционную дату означает, что созвавший увидел нечто, сугубо неладное в домене, что должно быть как можно быстрее обсуждено целым кругом.

Эти сборы позволяют кругу праздновать смену сезонов, беседовать и обмениваться информацией о делах домена и проводить друидические дуэли перед зрителями. Друиды в это время совершают церемонии в честь природы, чествуют умерших, венчают пары молодых друидов и проводят посвящение новых друидов первого уровня. Наряду с этими вечевыми церемониями небольшие группы исчезают на некоторое время в чаще, чтобы спокойно пообщаться, собирая травы или оملу.

Кульминацией любого такого сбора является *Высший Вечевой Совет*; девять друидов, три архидруида и главный друид круга собираются в секретном месте, что бы обсудить состояние домена, и, если необходимо, решить, как лучше сплотить круг для решения какой-то проблемы. Иногда послы соседних кругов (обычно персонажи с рангом не ниже друида) или эмиссары Верховного Друида посещают совет. Эти персоны приносят новости и приветствия, а иногда и просьбу о помощи. По окончании высшего Совета главный друид (или архидруид) обращается ко всему собранию, отвечает на вопросы и выслушивает предложения.

Чтобы созвать вече, архидруид (или главный друид) отправляет посланцев по всему домену, дабы донести это известие до друидов всех ветвей. Все члены круга выше 7-го уровня должны присутствовать на вече или как-то объяснить свое отсутствие. Члены от 3-го до 6-го уровней могут посещать собрание, хотя обычно делают это, если, путешествуя, оказались рядом, или имея дело к кому-то из присутствующих. Начинаящие же 1-го или 2-го уровней могут присутствовать на вече лишь с позволения членов внутреннего круга.

Вече обычно начинается через 2 недели после того, как созывающий разослал извещения, давая всем друидам достаточно времени, чтобы привести в порядок свои дела и добраться до места. Такой сбор обычно проводится в священной

роще, чьим хранителем является созывающий. Хотя, как правило, вече длится около 4 дней, собрание не может быть закрыто, пока созвавший его архидруид или главный друид не распустят его.

Барды, эльфы, рейнджеры, майские лебеди и другой лесной народ часто приглашаются на вече, но его место остается тайной для всех остальных. В беспокойные времена, эльфы, рейнджеры, дружественные звери или лесные существа могут патрулировать окрестности сбора и задерживать непрошенных гостей.

Если круг домена находится в хороших отношениях с местными рейнджерами, весеннее или осеннее вече может проводиться совместно с рейнджерским сбором. (См. Главу 10: Сборы в *Полном Руководстве Рейнджера*). Однако, так как друиды так же как и рейнджеры, предпочитают собираться сами по себе, такое сотрудничество, обычно происходит из личной дружбы главного друида с выдающимися рейнджерами, или означает отчаянный союз против величайшего из врагов.

Главные Друиды

Как уже говорилось ранее, круг возглавляется главным друидом. Как и другие члены внутреннего круга, главный друид занимает свой пост, победив на дуэли и, продолжает сохранять свою власть победы для других претендентов. Однако, некоторые великие друиды становятся столь уважаемыми (или устрашающими!), что подчиненные архидруиды отказываются вызывать их на поединок, предпочитая пойти в услужение Верховному Друиду или дожидаться, пока текущий главный друид поднимется в уровень.

Все друиды круга знают имя своего главного друида – даже если они никогда не встречали его лично, так как эта фигура обладает определенной властью над их жизнями. DM должен решить, сколь велико влияние великого друида на членов круга. Например, друид, которого любят, уважают или страшатся, обладает большей властью над друидами – мастерскими персонажами, чем, скажем, слабый и непопулярный лидер. Хотя герои и свободны преследовать свои собственные цели противостоя политике сильного главного друида, они вряд ли могут рассчитывать на помощь старших друидов. С другой стороны, поддерживая политику лидера, младшие друиды могут добиться похвалы и помощи сверху.

Круг, управляемый слабым или непопулярным главным друидом, может быть свергнут в хаос беспорядка и суматохи, так как вышестоящие архидруиды будут состязаться за главный пост или, игнорируя советы лидера, следовать своим собственным планам. При таком развитии событий герои лишь изредка смогут получить помощь от внутреннего круга, в большинстве же случаев, они предоставлены сами себе.

Главный друид имеет такую же цель, как и у архидруидов, власть посвящать кандидатов в друиды и созывать вече. Кроме того, он заботится о сохранении гармоничных отношений между всеми друидами круга – предотвращает фракционные баталии и стычки, выходящие за рамки разрешенной друидической дуэли. Для этой цели главный друид смеет специальный инструмент: отлучение от круга.

Отлучение. Главный друид может налагать сильную ненасильственную санкцию на тех, кто совершил проступок перед кругом. Все должны избегать и сторониться того, на кого она пала; ни один друид круга не будет помогать, разговаривать или объединяться с отлученными. Когда анафема падает на целый город или деревню, ни один друид не может войти туда и разговаривать с кем-то из местных жителей. Кроме того, некоторые союзники друидов также следуют обычаю отлучения от круга. Например, клан спрайтов или кентавров, находящихся в хороших отношениях с кругом, может получить известие об отлучении и с уважением соблюсти его.

Главный друид имеет право отлучить любого друида круга. Чтобы выразить недовольство круга, отлучение может налагаться на недруидов, на целые общины или на гостей друидов из других доменов (исключая Верховного Друида и его личных слуг).

Чтобы объявить отлучение, главный друид выступает на ткущем вече и предоставляет и предоставляет перед собравшимися причины, по которым оно налагается. Затем отлучаемый (если он присутствует на вече), отвечает на обвинение перед ассамблеей. Наконец, Высший Вечевой Совет обычно на заходе солнца открыто голосует за решение по делу. Если же нет, то главный друид должен начать приглядывать за архидруидами круга – так как отклонение отлучения скорее всего отражает предстоящий вызов на дуэль.

Отлучением друид наказывается либо за нарушение догматов и принципов друидического ордена, либо за действия, которые не выходя за рамки этики друидов, все же противоположны интересам Ордена. Например, представим рассерженного друида, вырезавшего обитателей людской деревушки только за то, что они не выдали ему двух охотников, которые убили оленя в священной роще. Друид действовал в пределах границ друидической этики, но главный друид может посчитать это огульное мщение несообразным преступлению, добавив при этом, что такие убийства вызовут у местных жителей страх и ненависть ко всем друидам круга. Таким образом, главный друид налагает отлучение и как наказание и как стимул к исправлению. Недруиды значительно реже становятся жертвами отлучения – обычно главный друид находит прямые действия против нарушителей более эффективным. Однако, если местное население зависит от услуг друидов по лечению и проведению религиозных церемоний более, чем от других жрецов, отлучение, полученное ими означает неодобрение и осуждение со стороны ордена. Кроме того, отлучение иногда может служить символическим жестом против слишком мощного или влиятельного субъекта, чтобы противостоять ему прямо – к примеру барона или короля.

Отлучение от круга обычно длится 10 лет. Однако, внутренний круг может проголосовать за досрочное снятие или (если срок закончился) дальнейшее продление санкции. Действие этой меры не распространяется за пределы домена, поэтому наказанные друиды обычно предпочитают уйти в изгнание – вероятно, наиболее желаемый для главного друида результат.

Дуэль. Традиции Ордена ограничивают численность внутреннего круга тремя архидруидами и одним главным друидом. Если герой набрал достаточно опыта для получения официального уровня друида, но свободная вакансия отсутствует, единственный путь к дальнейшему продвижению – это церемониальный поединок: друидическую дуэль.

Дуэль остается одной из древнейших друидических традиций. Она отсеивает слабых и самодовольных, гарантируя, что высшие эшелоны друидического ордена будут состоять только из сильных и ловких личностей.

Руководители ордена друидов не являются политиками, но скорее мужчинами и женщинами действия. Они верят, что дуэль, выводя амбиции на поверхность, позволяет избежать некоторых наихудших излишеств лицемерия и закулисных игр власти, имеющих место в других религиях.

Главный друид круга в любой момент ожидает вызова на дуэль со стороны одного из архидруидов, в тоже время как архидруиды не спускают глаз с развивающихся друидов. В свою очередь, имеющие ранг друида, наблюдают за амбициями неосфитов 11-го уровня. Эта система приносит постоянное напряжение в высшие ряды ордена: тяжело сохранять хорошие отношения с теми, кто хочет занять твое место и в конечном счете вызовет тебя на поединок, чтобы его получить. В результате, большинство дружб и союзов формируется между друидами равного уровня или среди героев с разницей в несколько уровней. Все друиды внутреннего круга прилагают максимум усилий, чтобы выглядеть сильными и не быть похожими на легкую мишень. Многие активно прикладываются, чтобы повысить свою репутацию стать сильнее, посредством приобретения волшебных изделий и опыта. Другие пытаются оставаться популярными среди других членов Ордена. Если член внутреннего круга занимает непопулярную или спорную позицию, собратья по Ордену могут решить вдохновить амбициозных выбрать его в качестве своей цели; замещение такого друида может стать очень желаемо.

Дуэль проводится по заранее согласованным правилам: Герои, преступившие букву правил не повышают уровень, как если бы они потерпели поражение. Поединки всегда проводятся один на один, участие в дуэли слуг или животных компаньонов не разрешается.

Во-первых, стороны должны согласовывать время дуэли – если они не могут договориться, она назначается на следующее вече. Друиды считают невежливым назначать поединок за пределами вече, хотя это иногда делается.

Во-вторых, для дуэли необходим свидетель – друид, чей уровень равен или превышает уровень посылающего вызов. Друиды Иерофанта (описанные в этой главе), так же как друиды или архидруиды, приехавшие из других кругов или от самого верховного Друида очень хороши в качестве свидетелей. Это лицо должно засвидетельствовать условия поединка и соблюдение правил сражающимися. Главный друид круга всегда назначает свидетелей, даже если сам вызван на поединок.

В-третьих, условия проведения устанавливаются по взаимному согласию. Единожды согласованные и засвидетельствованные условия уже не могут быть изменены. Если стороны не могут согласовывать условия, свидетель сам определяет их и объявляет бой до сдачи или неспособности одной из сторон продолжать поединок.

Обсуждаются следующие условия:

- Размер поля боя. Покинувший границы сражения считается проигравшим. Чтобы битва не продолжалась слишком долго, длина и ширина поля составляет не более дюжины ярдов.

- Позволено ли оружие, волшебные изделия, дарованные способности и заклинания. (Примечание: Недруидические заклинания *не могут* использоваться). Большинство споров возникает вокруг использования оружия и заклинаний, хотя запрет на магические предметы очень распространен. Некоторые памятные дуэли разрешали *только* дарованные способности – никаких заклятий или оружия. Сражающиеся пользовались только когтями и клыками своих разнообразных животных форм. Некоторые дуэли вообще исключали использование любого оружия и магии – они превращались в бойцовские матии.

- Изменять ли обычные, ориентированные на бой условия дуэли. Хоть и редко применяемые, методы более строгие, чем настоящий бой, также всегда уважались, если оба соперника являлись друзьями. Такие нетрадиционные форматы включают забег, сборку мусора, состязание по победе над определенным монстром, соревнование по литрболу (друид, который первым завалил три проверки Телосложения, считается проигравшим), или даже игру в прятки.

Поединок начинается с взывания свидетеля к Природе (или к божеству друидов), просящего у нее наблюдать за дуэлью. Это значит, что вызывающие победившие путем обмана, будут неспособны получить уровень, а мошенничающие носители искомого титула потеряют уровень. После того, как свидетель закончил инвокацию, друиды вступают на поле битвы с противоположных концов и состязание начинается.

Назначение Аколитов. Главные друиды, архидруиды и друиды обладают традиционным правом выбирать себе слуг из числа начинающих. Их число и уровень зависит от уровня и положения члена внутреннего круга (для большей информации см. *Руководство Игрока*, с. 37.). Эти избранные начинающие называются аколитами.

Аколиты, избранные из числа друидов высокого ранга своего круга, ограничены службой только определенному члену внутреннего круга. Выбирающий друид должен определить, кто из подходящих начинающих будет ему служить.

Друид внутреннего круга обычно тайно обращается к подходящему кандидату и предлагает ему положение аколита. Затем начинающий решает, принять ли данный пост. Хотя служба аколита приносит уважение, она также влечет за собой потерю свободы. Поэтому решение во многом зависит от многих факторов. Типа репутации члена внутреннего круга.

Аколит приносит клятву верности: он клянется быть лояльным и покорным, не держать секретов от своего господина, но хранить его секреты в тайне. Аколит, нарушивший эту клятву, сталкивается с гневом высоко рангового друида. Кроме того, если аколит не сможет доказать, что приказы мастера противоречили духу друидического этоса, его обычно ждет отлучение от круга.

Преимуществом служения аколитом является то, что герой получает покровительство, а, возможно, и дружбу могущественного друида. Это положение увеличивает престиж начинающего в глазах всего круга. Кроме того, аколиты, раненные или иначе пострадавшие от врага, могут ожидать помощи от своего мастера.

А недостатки? Герой, постоянно находящийся в расположении своего хозяина, теряет личную свободу. Аколит исполняет все обычные обязанности верного слуги, но, что более важно, действует как эмиссар и представитель друида внутреннего круга. Так как высоко уровневый друид не может быть везде одновременно, аколиты часто совершают длинные путешествия, выполняя приказы своих мастеров. Независимо от того, включает ли миссия поиск и вручение болотному неофиту-отшельнику известия о дате и месте следующего вече или доставку королю дварфов резкого ультиматума прекратить свои рудные разработки или столкнуться с гневом ордена, аколит, скорее всего, посетит много интересных, хотя и не всегда приятных, мест.

Срок службы аколита длится до тех пор, пока уровень опытности его хозяина изменится, либо он сам получит новый уровень. В последнем случае, аколит оставляет службу, а член внутреннего круга должен искать замену.

Верховный Друид

Самое высокое место в Ордене занимает фигура *Верховного Друида*, который является друидом самого высокого ранга (хотя и не самого высокого уровня) в мире. Верховный Друид (персонаж 15-го уровня) достигает своего положения не через дуэль, а посредством выборного процесса. Так как только одна персона может носить титул Верховного Друида, каждый мир может иметь только одного друида 15-го уровня одновременно.

Обязанности Верховного Друида. Первое и наиболее важное, Верховный Друид действует как политик, ответственный за поддержание гармонии между главными друидами каждого из доменов, а также между разнообразными друидическими ветвями.

Верховный Друид также спланирует круги против редко возникающих угроз Природе или космическому балансу. Это всегда оказывается трудной задачей, так как многие круги очень привязаны к своей автономии, веря что каждый должен оставаться самостоятельным и не вмешиваться в дела других доменов. Немногие домены добровольно вышлют помощь другим кругам, если не будут абсолютно уверены. Что опасность угрожает так же им самим. Кроме того, напускная гордость многих кругов мешала им принять помощь от «иностранных» друидов. В результате, часто единственной вещью, могущей гарантированно Орден объединить усилия, является уничтожение целого круга. К счастью, такие случаи очень редки и случаются не часто.

Верховный Друид и его окружение (подробности см. ниже) тратят много времени, посещая разнообразные регионы и беседуя с главными друидами, архидруидами, друидами и изредка с низко уровневыми начинающими. В частности, этот лидер выступает в роли дипломата и миротворца, посредничающего в спорах между соседними кругами и борьбе, включающей членов таинственного Теневого Круга (описанного далее в этой главе).

Обычно круги действуют автономно. Однако, если круг оказывается в большой беде, например, враги перебили большую часть его членов или вынудили уйти их в подполье – Верховный Друид может попытаться сплотить круг или набрать помощь в других доменах. Если круг был полностью уничтожен, Верховный Друид может решить возродить на пустом месте. Выбрав в соседнем домене поднимавшегося архидруида, могущего вступить в ранг Главного Друида, Верховный Друид помогает набрать добровольцев из ближайших доменов, чтобы сформировать круг. Часто эта задача оказывается трудной и опасной; то, что уничтожило предыдущий круг, вероятно затаилось рядом, готовясь напасть на новый, еще не набравший силу круг.

Слуги Верховного Друида. Как и другие друиды внутреннего круга, Верховный Друид имеет личных слуг: окружение из 9-ти друидов разнообразного уровня. Эти друиды больше не обязаны сохранять верность своим

первоначальным кругам, но подчиняются теперь только Верховному Друиду. Все друиды считают высшей честью служить лидеру Ордена, честью, которая приносит великую ответственность, но дает друиду престиж и влияние вне рамок, доступных другим друидам сходного уровня. Любой друид любого уровня может искать Верховного Друида и просить взять его в услужение. Эти отношения длятся так долго, как желаемо обеим сторонам, часто многие годы, и могут закончиться по взаимному согласию в любое время.

Три архидруида, часто называемые Эмиссарами, всегда служат главе Ордена. Они действуют как личные агенты Верховного Друида – его глаза, руки и голос. Как помощь к своей службе, каждый из них получает четыре дополнительных уровня заклинаний (одно заклинание 4-го круга, два заклатья 2-го круга и т.д.), которые они используют по своему усмотрению. Чтобы держать Верховного Друида информированного о деятельности кругов в разных землях, они бродят по миру, навещают разные круги, как и другие места, интересующие их мастера. Появление Эмиссара часто совпадает с утверждением нового главного друида. Выражая уважение со стороны главы Ордена, архидруид оценивает мероприятие нового лидера и сообщает о них Верховному Друиду. Эти слуги так же посещают круг, доводя до него просьбу Верховного Друида оказать помощь.

Путешествующие Эмиссары обычно радушно принимаются и вообще считаются желанными гостями, так как их визит позволяет кругу узнать новости из отдаленных мест. Эмиссар также может предупредить о грозящей опасности или принести просьбу помочь Верховному Друиду или близлежащему ему кругу.

Но Эмиссары так же должны быть готовы встретиться лицом к лицу с проблемами внутри круга, которые главный друид не смог адекватно разрешить – это и широко распространенные конфликты между друидами и коррупция в рядах руководства. В таких случаях, священной обязанностью Эмиссара является принятие мер по разрешению проблемы, или, при недостатке собственных сил, рапорт Верховному Друиду. По этой причине некоторые круги, особенно те, в которых тайно доминирует безжалостный Теневой Круг, относятся к визитам Эмиссара с глубоким подозрением. В своей роли агентов Верховного Друида эти архидруиды иногда напоминают шпионов.

Немало Эмиссаров нашли свой таинственный и загадочный конец при посещении предположительно дружественного круга.

Кроме Эмиссаров, Верховный Друид имеет еще 6-ых слуг. Эти друиды обычно 7-го-11-го уровня, несмотря на принадлежность к разным ветвям, доказали свою преданность Ордену. Многие Верховные Друиды были известны тем, что иногда брали в помощники низко уровненых друидов, либо из-за необходимости свежего взгляда, либо из-за особой ценности конкретного индивида. Эти 6 разно уровненых друида действуют как слуги, советники, телохранители и полезные объекты.

Избрание Верховного Друида. Одной из обязанностей Верховного друида является назначение собственного приемника, который всегда является действующим главным друидом. Обычно, после минимум 4-х летней службы, Верховный Друид слагает свои полномочия, чтобы позволить приемнику принять мантию власти.

Теоретически, избрание нового Верховного Друида производится единолично последним Верховным Друидом. Но на практике, политика друидического Ордена играет главенствующую роль в этом деле. Например, если лесные друиды удерживают пост Верховного Друида в течении нескольких поколений они могут посчитать это «своим правом». Однако, во имя справедливости и гармонии, друиды из других ветвей могут образовать лобби и попытаться убедить текущего Верховного Друида избрать приемника из другой ветви. С другой стороны, избрание Верховного Друида из младшей ветви может отдалить большие сегменты друидического ордена, даже в случае очень компетентного Верховного Друида.

В результате, когда Верховный Друид стареет, вопрос предстоящего выбора преемника становится объектом многочисленных сплетен, лоббирования и интриг со стороны архидруидов, великих друидов и друидов иерофантов. Например, главный друид, опасющийся, что вместо него выберут его соперника, может вдохновить мощного, амбициозного архидруида вызвать своего конкурента, надеясь вывести его из предвыборной гонки, перед тем, как Верховный Друид сделает окончательный выбор.

Друиды Иерофанты

Иерофанты составляют уникальную часть ордена друидов. Некоторые из них заходят так далеко, что говорят, что они и есть Орден, и, что другие ранги являются просто тренировкой перед принятием статуса иерофанта. Подробности о получении статуса иерофанта (изображенного на следующей странице) и приходящих с ним способности можно узнать в *Руководстве Иерока* на с. 38.

Друиды иерофанты живут как свободные представители ордена. Они сохраняют уважительное отношение к Верховному Друиду, но не обязаны повиноваться его предписаниям или действовать в границах какого-либо круга. Хотя некоторые иеродруиды и оседают в определенных рощах, многие из них становятся знаменитыми странниками, другие планы или (посредством Spelljamming's) отдаленные мира. Они часто путешествуют маскируясь или применяя свои способности изменять внешность. Куда бы они не шли и, чтобы они не делали, их главной целью является содействие распространение этики и ценностей друидического ордена.

В отличие от младших друидов, иерофанты как правило имеют глобальные задачи и перспективы. Их интересует подъем и закат империи, миграция народов, распространение и затухание видов и роль каждой расы в судьбе мира. Некоторые из них посвящают свои жизни какому-то определенному делу, такому как например, восстановление лесов целого континента, зараженного злом, или выполнение роли личной «немециды» для тех, чьи действия угрожали мировому балансу.

Иерофанты являются пресловутыми закулисными манипуляторами. Они используют свой долгий срок жизни, чтобы плести тонкие интриги с далеко идущими замыслами, на исполнение которых могут уйти десятилетия, но которые по их мнению в конечном счете помогут их делу. Друидическая способность 17-го уровня к анабиозу позволяет большинству из них казаться фактически бессмертными: некоторые иерофанты закладывают начальные элементы схемы, погружаются в анабиоз, затем, десятилетие спустя пробуждаются не сколько не постарев, чтобы перевести игру в новую стадию. Такие друиды могут становиться покровителями одаренных семейств авантюристов, обращаясь к последующим поколениям когда им нужны герои.

Существование иеродруидов делает жизнь великих друидов и Верховных Друидов очень нервной, так как они представляют силу вне их контроля, а иногда и вне их понимания. О принадлежности друидов иерофантов к Теневому Кругу ничего не известно.

Теневого Круга

Орден друидов терпимо относится к широкому диапазону философии, нашедших место под зонтиком своей свободно организованной структуры. Многообразие разных ветвей наглядно демонстрирует этот размах. Это относится и к существованию Теневого Круга (Shadow Circle).

Теневой Круг являясь секретным обществом друидов внутри основного друидического ордена, принимает членов, рассматривающих Природу как враждебную, очищающую силу, которое обеспечивает естественный отбор и выживанием самых достойных. В соответствии с этой философией, цивилизация, особенно строящая города и поселки, ослабляет человеческие и полу человеческие расы.

Методы

Теневой круг считает человеческих варваров и представителей более примитивных рас, более жизнеспособными, чем цивилизованные люди. Поэтому, Теневой Круг часто вступает в союз с варварскими племенами или с враждебными гуманоидами типа орков, великанов и гоблинов, особенно с теми из них, которые обитают в лесах или горах, и ведут дикарский образ жизни. Они сознательно стараются вдохновить людей отказаться от цивилизованного «декаданса» и возвратиться к более естественному существованию охоты и собирательства.

Но не смотря на свои нейтральные намерения, методы Теневого Круга содействуют хаосу и злу. Однако их действия, объясняются не злой натурой, этих друидов – их врагами могут быть как злые вампиры, так и добрые королевства. Скорее они считают, что их жестокие деяния работают в интересах эволюции и самой Природы. Например Теневой Круг может оказать магическую поддержку ордам варваров стремящихся разграбить город или возглавить набеги племен гуманоидов на поселения людей или дварфов.

Правда иногда Теневой Круг даже помогает делу добра. Например его члены могут рассматривать город-государство распространяющий вокруг себя рабство как достойную цель, и будут с рвением законно-доброе паладина стремиться поддержать восстание рабов, в надежде взять город. В чем разница? Теневой Круг будет вдохновлять рабов на восстание чтобы те сожгли город до тла, а сами затем стали простыми фермерами и охотниками.

Низкоуровневые члены Теневого Круга, часто ведущие компании террора против небольших поселений, обычно работают за сценой. Их любимыми марионетками являются разумные монстры типа злых ликантропов.

Членство

Члены Теневого Круга, поддерживая параллельную «круговую» иерархию хранят свою верность в тайне от других друидов. Например, архидруид Теневого Круга так же является архидруидом основного круга. Друиды Теневого Круга 11-го или более высоких уровней следуют обычной друидической практике получения новых уровней через дуэль; фактически они вдохновляют друг друга вызвать не членов из рядов основного круга. Эти дуэли почти всегда заканчиваются кровопролитием.

Ответвления Теневого Круга существуют в любом домене, в котором обитают друиды и его члены могут происходить из любой друидической ветви, как правило, один из пяти начинающих, и один из трех друидов 12-го или более высокого уровня, тайно принадлежит к Теневому Кругу. Главный друид обычно не является его членом, но об этом нельзя сказать с полной уверенностью. В некоторых беспокойных доменах, особенно тех, где друиды столкнулись с гонениями и природа варварски уничтожается населением людских городов, большинство друидов могут примкнуть к Теневому Кругу.

Друиды Теневого Круга принимают секретные имена, чтобы скрыть свои настоящие личности друг от друга. Они встречаются либо находясь в животной форме, либо одевая маски хищников, распространенных в данном домене. Такая секретность очень важна. Несмотря на то, что эмос Теневого Круга соответствует Орденскому, большинство друидов пренебрегают групповыми методами и, следовательно, его членами.

Другие друиды враждебно относятся к разоблаченным неопитам Теневого Круга, которых скорее всего ожидает отлучение, наряду с гневом местных властей. Растущие друиды более низкого уровня постоянно вызывают разоблаченных теневых друидов 12-го и более высокого уровня, стремясь сместить, а возможно и уничтожить отступников.

В свою очередь Теневой Круг часто служит источником волнений внутри Ордена. Например, чтобы пополнить свои ряды новыми друидами, они тайно разжигают вражду между друидическими ветвями (скажем, между преобладающими лесными друидами и менее влиятельными ветвями). Герои могут узнать о Теневом Круге, разоблачая заговор, возбуждающий волнения среди друидов разных ветвей.

Заметьте, однако, что, не смотря на свои методы, эта группа друидов-экстремистов не является злой и их антицивилизационные настроения не изменяют их нейтральных жизненных ценностей.

Теневой Мастер. Самый высокоуровневый друид Теневого Круга, как правило архидруид или друид, управляющий группой называется Теневым Мастером. Если два или более друидов равного уровня претендуют на этот пост, их дуэли обычно продолжаются до смерти одного из них, хотя один из сражающихся, обычно более молодой, может согласиться служить под началом другого. В отличии от полу автономных основных кругов, Теневой Круг поддерживает строгую дисциплину в своих обширных ответствиях. Теневой мастер пользуется абсолютным авторитетом среди своих подчиненных.

Внутренний Круг. Теневой Мастер возглавляет внутренний круг, который состоит из всех друидов (12-ый уровень) и архидруидов (13-ый уровень) друидического ордена, одновременно состоящих в Теневом Круге. (Теневой Мастер отдельно от внутреннего круга). Теневой Мастер вместе с внутренним кругом формирует политику и руководит начинающими. Только Теневой Мастер знает настоящие имена членов внутреннего круга – даже столь высокие члены напрямую не знают друг друга.

В отличии от более независимых неопитов основных кругов, начинающие 1-го - 10-го уровней в этом тайном обществе должны беспрекословно повиноваться всем, приказам членов внутреннего круга и Теневого Мастера. Нарушение этого правила карается смертью.

Вступившие в тень. Начинающие, достигшие 11-го уровня, приобретают особый статус в Теневом Круге. Эти неопиты являются обычными инструментами Теневого Мастера и известны как «Вступившие в Тень». В частности, именно они выполняют роль боевиков и убийц, охотясь за теми, кто ослушался их грозного лидера или был изгнан из этого таинственного общества. Теневой Мастер иногда поощряет Вступивших в Тень служить посланцами в ответвлении Теневого Круга, действующие в других доменах. Вступившие в Тень, автоматически попадают во внутренний круг тайного общества, когда достигают 12-го уровня в основном круге.

Шедовклейв

Члены Теневого Круга работают тайно, притворяясь обычными друидами. К примеру, они посещают друидическое вече. Но каждый сезон каждое ответвление Теневого Круга также проводит свою тайную встречу – Шедовклейв. Встреча продолжается три ночи, во время которых они проводят свои собственные версии друидических церемоний и получают новые приказы от Теневого Мастера и внутреннего круга. Пленники Теневого Круга, взятые в течение сезона, вместе с непокорными членами, содержатся живыми до Шедовклейва. Здесь внутренний круг пытается и публично казнит их, чтобы еще раз напомнить членам, что случается с предателями и врагами Теневого Круга.

Вербовка

Теневой Круг не принимает добровольцев – он сам находит себе новых членов. Попаст туда можно только получив приглашение лично из рук Теневого Мастера и внутреннего круга, которые всегда высматривают друидов, готовых принять безжалостную теневую философию.

Например, если друид вырезал группу путешественников, рискнувших сунуться в священную рощу, Теневой Круг вскоре начнет наблюдать за таким перспективным кандидатом. Другим хорошим претендентом мог бы быть герой, уничтоживший деревню за то, что местные крестьяне отважились расчистить лес под пашни.

Вступивший в Тень шпионит за потенциальным кандидатом в течение нескольких недель или месяцев, часть используя животных шпионов для дополнительного надзора. Если дела и слова друида сходны с целями Теневого Круга Вступивший (или Вступившие в случае с кандидатом 11-го уровня и выше), может навестить такого героя накануне следующего Шедовклеива. Вступивший в Тень объясняет цели группы и приглашает новичка присоединиться. Конечно, в случае отказа или сомнений, кандидат вскоре «случайно» погибает.

Тем же, кто согласился присоединиться, завязывают глаза, выдают маску и берут с собой на Шедовклеив. Там Теневой Мастер дает каждому из них тайное имя. После произнесения клятвы верности, Теневой Мастер формально принимает новых членов в Теневой Круг и приказывает им выполнить некоторое символическое, но опасное задание, доказывающее их преданность и безжалостность. (Трудность задания зависит от текущего уровня персонажа).

Подобные миссии обычно включают в себя убийство, определение врага Теневого Круга, типа дворянина или жреца в городе, который группа планирует уничтожить. Однако, задание физически может быть значительно проще – скажем, отравление городского колодца. Вступивший в Тень, который завербовал друида, будет тайно следить за ним, готовый убить новичка, показавшего слабость, рискующего быть плененным или пытающегося предать группу. Те же, кто успешно справились с заданием, становятся полноправными членами Теневого Круга.

Создание Друидической Истории

Друидический Орден и иерархия, представленные здесь, разработаны в качестве базовой системы. Многие круги друидов имеют свои собственные обычаи, а во многих мирах Друидический Орден имеет свою уникальную историю, которая формирует его структуру.

Данжон Мастер, начинающий кампанию, включающую друидов, всегда должен понимать историю Друидического Ордена. Типичный Орден, подобный описанному в этой главе, является древней организацией, чье происхождение теряется в смутных глубинах прошлого. Однако, такое положение не является правильным. В место этого, происхождение ордена могло бы быть известно из истории или мифа. Такая предыстория должна объяснять откуда взялись первые друиды, почему они почитают Природу (или особое божество Природы), почему они защищают дикую местность, и их цели, стоящие на пересечении добра и зла. Происхождение друидов может быть отражено в правдивой истории, в легенде, чья истинность точно не известна, или же в соединении того и другого. В любом случае подобная история должна иметь глубокий эффект на то, кем друиды видят себя в кампании.

В качестве примера более детализированной истории зарождения Друидического Ордена далее мы представили три возможных начала для ордена друидов.

Изгнание

Тайными основателями друидизма была команда космического (Spelljamming) судна давным-давно изгнанного из мира, который не принимал их нейтральной философии, стремясь к окончательному триумфу добра или зла. (Однако, изгнание было наиболее предпочтительным исходом для представителей побежденного элаймента). Существующая организация друидов унаследована от этих отверженных.

Жертвы несбалансированного мира, изгнанники, их потомки, их последователи дали обет защищать изменчивое соотношение между добром и злом в принявшем их мире. Они считают, что такой баланс лучше всего демонстрируют силы Природы. В дополнении своим обычным друидическим обязанностям, члены ордена сохраняют готовность защищаться против вторжения из родного мира их предков.

Новая Вера

Друидизм принадлежащий к относительно новым религиям, был основан одним харизматичным жрецом Природы менее 20 лет назад. Этот поразительный лидер так же учил, что старые боги составляют лишь старый аспект Природы.

Активная миссионерская деятельность, харизма основатель и простота орденского вероучения привлекают к друидизму все больше и больше новообращенных из старых, надоевших политеистических религий. Но большие враждебные религии считают друидизм угрозой; их жрецы пытаются убедить местных правителей начать гонения на этих «безбожных сеятелей смуты».

Миф о Великой Войне

Почти две тысячи лет назад ужасная война разразилась между двумя могущественными гильдиями колдунов, одной доброй и одной злой, которые повелевали великими империями. Волшебники обеих сторон, стремясь стереть своих врагов с лица земли, поклялись сражаться до полного триумфа.

Сражаясь в течении веков они применяли ужасную магию и армии драконов, но ни одна из этих сторон не могла победить окончательно.

В процессе войны колдуны вызвали в мире кошмарные разрушения, – леса сжигались, острова уходили под воду, целые расы вымирали. В конце концов, великая богиня Природы пробудилась ото сна и узрела этот дикий конфликт. Потрясенная разрушениями, она послала видение одному человеку: женщине, которая стала Верховной Друидой.

Через видение эта избранная поняла, что должна основать друидический орден чтобы защищать хрупкие остатки мировой экологии. Под руководством богини Орден вырос и усилился достаточно, чтобы вмешаться в войну колдунов. Армия юных друидов объединила свои силы и вместе победила членов двух враждующих гильдий, превратив сражающихся в безобидных диких зверушек. Бывшие колдуны, теперь ставшие не способными понимать концепцию борьбы добра и зла, уползли в свои разрушенные обиталища, Орден же начал залечивать раны мира.

С тех пор орден друидов прилагает все силы, что бы подобное разрушение не произошло снова. Друиды дали обет не допускать воин добра и зла, оскверняющих драгоценную землю. Но у ордена остались злобные враги – те члены воюющих гильдий, которым случайно удалось избежать судьбы своих товарищей. Каждая гильдия утверждает, что была на грани победы и непременно победила бы, если бы друиды не вмешались.

Каждая из этих предысторий, или предыстории, которую ты, игрок, можешь создать вместе со своим Данжон Мастером, дает друидам мира историю, цели и некоторую идею о том, кто может быть их врагами. Добавьте к этому больше

деталей, чтобы объяснить победы и поражения ордена, историю отношений с другими религиями и, возможно, попытки фракций внутри организации друидов отклониться от первоначальных целей.

Глава 4: Отыгрывание Друида

И так, теперь, узнав о друидическом ордене и, выбрав себе ветвь и карьеру, вы думаете, что уже готовы принять вызов ролевой игры за этот ролевой класс? Хорошо, осталось еще довольно много интересного, что можно узнать о друидах. Например:

- На что похоже мировоззрение друида?
- Как друид может подойти к нормальному приключению?
- Как отыгрывать нейтральные жизненные ценности?
- Как члены Ордена относятся к другим?
- Каковы типичные обязанности друидов?
- Могут ли друиды становиться центром целых кампаний?
- Каких стратегий придерживаться друидам как чемпионам Природы и равновесия?
- Как игрок может сделать своего друида не похожим на остальных?

Друидическая Вера

Друиды, организованы в иерархию всемирного Ордена, который поддерживает хорошо – разработанный этос, все же дающий каждому своему члену значительную свободу действия. Эта свобода делает друида намного более отличными от других жреческих классов, что отражается в разнообразных друидических ветвях и карьерах, которые преследуют свои цели и к их достижению своими собственными путями.

Друиды служат силе Природы и надлежащим природным циклам, таким как рождение, рост, смерть и возрождение (РН, с. 37). Хотя некоторые друиды избирают служение Природе, воплощенной в каком-то определенном боге, Природа, как сила не имеет определенной формы или индивидуальности (*Полное Руководство Жреца*, на с. 11 определяет силу как процесс естественный или неестественный, который влияет на мир).

Магическая сила, генерируемая процессами Природы, может быть перехвачена и использована священнослужителями. Неудача в выполнении церемонии и отказ следовать принципам друидизма, приводят друида, так же как и других неверных жрецов, к разрыву связи с Природой и потере доступа к заклинаниям.

Друиды, Которые Служат Богам

Не все друиды почитают Природу как силу. Некоторые воспринимают ее персонифицированной в великом божестве Природы, часто бесформенным, либо обладающим множеством форм.

Хорошим примером наиболее распространенного появления друидического божества Природы является Великая Богиня – Чантия и Мать Земля в мире Забытых Королевств, или Бьери в Мире Грейхока. Великая Богиня олицетворяет Природу посредством множества аватар, представляющих ее разнообразные аспекты: юная охотница, зрелая мать и древняя старуха.

Великая Богиня иногда имеет Консорта (часто выглядящего как рогатый охотник), являющегося второстепенным лордом охоты, смерти и животных. Последователи часто поклоняются Богине и Консарту, как единой силе, а не как двум разным божествам.

Жизнь после Смерти

Из-за своего взгляда на мир, как на цикл или серию циклов, друиды склонны верить, что жизненная сила человека (особенно того, кто следует друидической вере) перерождается опять и опять. Реинкарнованное существо не помнит своей прошлой жизни, но обладает сходной индивидуальностью, и личными чертами.

Все друиды верят, что душа умершего может воплотиться в разумное существо но и в животное, что дает им еще один повод с почтением относиться ко всем живым существам.

Правы ли друиды? Это зависит от природы вселенной каждого конкретного Данжон Мастера.

Природа и Боги

Друиды расходятся в своем отношении к «не-Природным» богам. Перед началом новой кампании вам и вашему Данжон Мастеру весьма важно установить позицию круга по отношению к другим богам. Некоторые возможные варианты могут быть следующими:

Природа как Высший Абсолют. Эти друиды считают Природу выше просто богов. Другие веры существуют, но они просто аспекты великого целого. Таким образом, служение одной из них просто чествование какого-то фрагмента Природы (типа грома, океана или смерти), а не единого целого, как это делают друиды.

Большинство друидов в мирах AD&D используют именно этот подход. Они верят, что их собственная вера является чем-то превосходящим, но активно не противопоставят другим религиям и даже могут вступать в союз с последователями природных, сельскохозяйственных или других божеств.

Природа как Прародительница. Последователи этой философии рассматривают Природу как неотъемлемую часть пантеона богов. В этом случае, друиды рассматривают других богов как «детей Природы», возможно, рожденных неким мистическим путем. Например, друиды могут учить что во времена до сотворения мира сперва возник хаос и вне его появилась Природа. Из Природы родилась Великая Богиня, которая вышла замуж за Небо и родила множество детей: всех других богов.

Природа под Другим Именем. Друиды могут определять Природу как один из аспектов существующего бога – обычно могущественного и первоначального божества земли и Природы. К примеру, если мир Данжон Мастера включает

богов греческой мифологии, Природа может почитаться как Великая Богиня земли Гея, безо всяких изменений в поведении друидов. Этот подход позволяет напрямую связать друидов с существующим пантеоном божеств.

Природа это Все. Других богов не существует! Друиды, которые придерживаются такого мнения, считают, что другие жрецы либо занимаются самообманом, либо служат Природе под другим именем. Если друиды не правы (в случае их правоты ни какой другой класс жрецов не может функционировать в кампании), эта философия делает их веру весьма недальновидной и лишает ее гибкости. Друиды могут жить вдали от общества, как отшельники, или работать в качестве миссионеров, привлекая людей в «единственно правильную веру». Вполне возможно, что последователи других религий будут иметь весьма холодное отношение к таким друидам, так как никто не хочет, чтобы его веру называли ложью!

Боги Угрожают Природе. Другие боги признаются могущественными сущностями, но друиды считают их *неестественными* – непрошеными гостями из внешних планов или существами и философиями, созданными верой глупых смертных. Последователи агрессивных, прозелитических религий, которые ведут активную миссионерскую деятельность, обращая в свою веру и начиная религиозные войны становятся опасными для общественного порядка. Друиды с таким мнением склонны враждебно относиться к представителям большинства других вер, рассматривая их инструментами «внешнего влияния», которое угрожает балансу Природы!

Природа Равна Другим Силам. Эти друиды верят, что другие первоначальные основные силы существуют на том же уровне, как и Природа, таком как Магия или Энтропия. Жрецы этих сил могут становиться либо противниками, либо союзниками друидов.

Нейтральные Жизненные Ценности

Истинно нейтральный, самый неправильно понимаемый из всех элайментов, часто вызывает у игроков наибольшие проблемы. Наиболее распространенной ошибкой нейтральных героев, таких как друиды, является поиск равновесия путем чередования хаотических злых и законно добрых дел. Такое поведение делает героев непредсказуемыми, а совокупный эффект содействует распространению хаоса более чем чего-то еще.

Друиды считают любой из элайментов равноценным в космическом смысле. Они пытаются оставаться беспристрастными и не связывать себя с какой-либо, правовой или философской системы выходящей за пределы основных принципов друидического ордена. Из-за того, что основные друидические обязанности, касающиеся растений, животных и планетарной экологии, в сущности, слабо связаны с какими-либо жизненными ценностями или этикой, герой свободен пользоваться почти любыми средствами, необходимыми для их защиты.

Глава 4 в *Руководстве Иерока* обсуждают вопрос жизненных ценностей в общем смысле; друидический орден работает на поддержание естественного равновесия между этими жизненными ценностями. (См. «Хранитель Равновесия» далее в этой главе). Однако, друиды осознают, что большинство индивидуальных действий, включая их собственные, не оказывают значительного влияния на космический баланс. Друиды рассматривают противоречия между различными жизненными ценностями, как движущую силу мира. Хотя большинство друидов лично могут *предпочитать* жить среди добрых людей, они понимают, что существование зла удерживает разумных существ от стагнации.

Несмотря на свой нейтральный статус, друиды не боятся быть вовлеченными в борьбу между жизненными ценностями. Нейтральные личности не испытывают недостатка заинтересованности, амбиций или страсти – они ценят благополучие своих друзей, своих любимых и свое собственное. Они могут страстно биться во имя своих собственных интересов или интересов других, и в то же время испытывать не меньшее сострадание, охватывающее все что составляет Природу, которую они поклялись защищать. Никогда не сомневайтесь, что друиды будут действовать ради своих собственных и Орденских интересов.

Например, друида Ребекка не будет иметь никаких философских возражений помочь группе законно-добрых паладинов и клериков победить злого дракона, если они конечно предьявят хорошую причину. Она не согласится убить дракона просто «потому, что он злой». Но она может помочь, если дракон вредит или угрожает ее друзьям, лесу или деревне под ее защитой. Она также может предложить свою помощь просто из-за осознания опасности, исходящей от мощного и непредсказуемого злого существа, живущего рядом и склонного вызвать опустошение в окружающей природе. Наконец, она может присоединиться к партии в обмен на обещание помочь защитить дикую местность от желающих заняться ее эксплуатацией и разработкой; либо, стремясь получить сокровища и магические предметы, необходимые, чтобы самой сделать эту работу.

Совершенно ясно, что отыгрывание истинно нейтральных жизненных ценностей друида не такая уж простая задача. Герой должен осторожно рассмотреть все возможности и варианты в ситуации перед началом активных действий. Помните, что, столкнувшись с трудным выбором, друид обычно выбирает решение, которое, в *конечном счете* лучше всего служит Природе. Так, Ребекка может иметь одинаково убедительный довод присоединиться к банде злых авантюристов, охотящихся на законно-доброе дракона, так и к доброй партии, охотящейся на злого дракона. Хотя золотой или серебряный дракон вряд ли станет угрожать Ребекке или ее священной роще, она может желать воспользоваться его сокровищами, чтобы купить снаряжение для борьбы с большей опасностью или завоевать доверие злой партии, которую можно будет использовать в своих собственных целях.

Конечно же, друиды понимают, что другие могут и не разделять столь прагматический взгляд. Ребекка знает, что партия приключенцев не будет довольна, обнаружив, что ее стараниями их усилия потрачены в пустую. Борьба жизненных ценностей является просто одним из аспектов Природы, поэтому Ребекка не будет удерживать членов партии от продолжения этой борьбы, если она не вредит ее собственным интересам или интересам тех сил, которым она служит и оберегает.

Друид, объединившийся с партией приключенцев, обычно действует с ней заодно, если они не угрожают деревьям, посевам, диким растениям и другим вещам, которые друид считает священными. В то же время, герой нуждается в причине, чтобы присоединиться к партии – часто столь же простой, как желание заработать опыта и силы, необходимой, чтобы стать более эффективным стражем Природы.

Друиды склонны беспристрастно относиться к другим расам. Если не брать в расчет нежить, они чувствуют, что каждая раса и вид заслуживают своего места в мире. Например, друид признает большинство орков злыми и жестокими. Герой может не испытывать удовольствия от компании орков, но не будет считать эти чувства предлогом для уничтожения целой расы. Конфликт между орками и людьми является путем, которому следует мир – говорят некоторые друиды. Они указывают на то, что орки ведут более суровое существование, чем люди, часто обитая в смертельно опасном подземном мире. И не смотря на то, сто средний человек может быть менее жесток, чем средний орк, человечество способно на много большее зло, благодаря более высокой организации и цивилизации.

Друиды, отклонившиеся от своих жизненных ценностей или прекратившие следовать принципам Ордена, теряют доступ к заклинаниям главных сфер, а так же все дарованные способности, пока не принесут покаяния. Кроме того, главный друид круга может подвергнуть любого подчиненного друида отлучению, в качестве временной меры за такие преступления.

Обязанности Друида

Верования и этнические принципы друидов сводятся к двум главным аспектам: поддержание равновесия между жизненными ценностями и служение в качестве стражей Природы.

Играя за друида всегда помните, что поведение героя должно отражать важность этих обязанностей.

Хранитель Равновесия

Друиды считают, что баланс между силами добра и зла, закона и хаоса, лучше всего способствуют продолжению жизни из поколения в поколение. Эта друидическая обязанность является не столько личным делом, сколько этическим долгом всего Ордена.

Только событие или угроза значительной важности может заставить равновесие качнуться в сторону того или другого элаймента – событие, могущее повлиять на судьбы целых народов. Решение о существовании угрозы подобной степени и определение наилучших средств борьбы с ними, традиционно ложиться на носящих звание архидруида, или более высоких чинов, либо на Высший Вечевой Совет. Однако, младшие друиды – РС могут решить что лучше знать что к чему и начать действовать по своему!

Помните, что сохранение равновесия не означает стагнации. Друиды рассматривают незначительные подвижки в балансе, типа доминирующего влияния одних жизненных ценностей, такими же естественными, как скажем, смена погоды. Сам друид может предпочитать природу добра (или закона) также как кому-то может нравиться теплый летний дождь. Но осень и зима остаются столь же необходимыми в мире вечного огня, осенний урожай никогда не придет.

Но друиды так же верят в свободу войн, а вместе со свободой приходит опасность, что равновесие отклониться слишком далеко в одном направлении. Многие друиды верят, справедливо или нет, что могущественные существа (боги и внепланарные сущности) манипулируют смертными именно ради такой цели: увидеть свой собственный элаймент или веру навсегда победившей.

Когда друиды замечают, что баланс качнулся в любом из направлений, Орден начинает беспокоиться. Некоторые члены могут заявить, что равновесие возвратится обратно само по себе, не смотря на действие человечества. Такие друиды самодовольно умывают руки и позволяют событиям идти, не предпринимая никаких действий. Друид с таким убеждением вряд ли окажется интересным героем, хотя подобный менталитет дает Данжон Мастеру хорошее оправдание отказу вышестоящих друидов помогать героям!

Однако, большинство друидов не разделяют такой взгляд. Они рассматривают людей и полу людские расы в общем, а друидический орден в особенности, как осевой стержень в поддержании космического баланса. Они смотрят на цикл мира, как на явление, движимое действиями и интригами человечества (и других разумных рас) и верят, что также как отдельные индивиды играют свою часть в великом цикле, они могут его и нарушить.

Это означает, что когда космическое равновесие находится в явной опасности быть смещенным в пользу какого-либо элаймента или веры, друиды присоединяются (открыто или тайно) как противостоящей стороне. Обычно архидруид или главный друид принимает это решение и прилагает все силы, чтобы сплотить круг против угрозы. Иногда круг друидов разделяется по вопросу по ситуации: Достаточно ли она серьезна, чтобы оправдать вмешательство? В таком случае, круг оставляет за каждым друидом решение об оказании помощи. Однако, помните, что друиды, часто отказывающиеся помогать стороне своего круга, окажутся не способны получить помощь от старших друидов, когда она будет необходима.

Хотя равновесие может качнуться достаточно далеко в любом из направлении, ДМ должен разворачивать свои кампании во времена, когда зло угрожающе растет в силе, так как такие периоды позволяют друидам – РС – становиться героями. Когда равновесие потревожено силами зла, большинство друидов откажутся служить делу добра добровольно. Такая мотивация хороша для игры, так как представляет захватывающее приключение для добрых Героев, в тоже время давая друидам шанс биться на их стороне.

Сходным образом в игре, где Герои являются изгоями или повстанцами, восставшими против властей, баланс может качнуться в пользу не любого закона. В таком случае друиды могут присоединиться к силам хаоса, добра, нейтрального, а может быть даже злобы, в борьбе за свободу против угнетателей.

Защита Дикой Природы

Второй главной обязанностью друидов является защита дикой природы и ее дикой жизни. Игроки иногда чувствуют неуверенность в вопросе о степени заботы друида о Природе, особенно в отношении того, как друиды обращаются с теми, кто живет охотой или земледелием.

Так как все друиды озабочены защитой диких земель и деревьев, диких растений и животных, а так же посевов, они также защищают людей, следующих друидической вере, таких как крестьяне и охотники, живущие в гармонии с Природой. (См. Киты Стража и Деревенского Друида в Главе 2).

Друиды прекрасно понимают, что все существа нуждаются в пище, убежище и самозащите. Люди должны охотиться на животных ради пропитания и рубить деревья для ферм и постройки домов. Эти действия составляют неотъемлемую часть естественного цикла. Но друиды не переносят излишнего уничтожения или эксплуатации Природы. Узнав о нарушении, друид преследует мотивы вовлеченных людей, сопоставляя их с опасностью для земли. Затем друид решает, необходимы ли ответные действия.

Охрана Животных. Только очень немногие друиды (типа избравших карьеру Пацифиста) противостоят охоте или разведению животных ради пищи, кожи или меха. Фактически, многие друиды сами охотятся на животных, чтобы обеспечить себя пищей и одеждой. Они не довольны убийством животных просто для спорта, массовой охоты или ловлей в масштабе региона, и чрезмерно жестоким отношением к животным. С другой стороны, большинство друидов не доводят это недовольство до крайностей. Они знают, к примеру, что феодальная знать наслаждается охотой, но лишь немногие из таких охотников оказываются жестокими убийцами, а их дичь заканчивает свой путь на столах у лорда.

Друиды противостоят ловле или охоте на зверей ради использования их меха на пустые цели. Охотник, убивший волка и сделавший из его меха плащ, соответствует друидической философии. Если охотник убивает по паре волков каждый год и продает их шкуру, друид может огорчиться, а может и нет, в зависимости от распространенности волков в данной местности. Но, если охотник регулярно отлавливает десятки волков и богатеет, продавая их шкуры местным торговцам, друид рассердится и предпримет ответные меры.

Даже более чем ловлю ради пищи и меха, друиды ненавидят, когда животных захватывают с целью участия медвежьих боях, корриде и другом подобном «спорте». Друиды всегда пытаются остановить такие спектакли и освободить животных. Они могут жестоко отомстить тем, кто захватывает диких зверей для спорта или устраивают арены, где животных заставляют сражаться.

Защита Лесов и Деревьев. Друиды не имеют ничего против большинства форм земледелия, даже если это означает расчистку лесов или осушение болот для создания новых полей. Хотя друиды и чувствуют особое почтение к деревьям, посевы – это то же растения, а цивилизованные расы имеют право заниматься земледелием.

Друид может протестовать против уничтожения областей дикой природы для расширения ферм с явной целью повысить их прибыльность. Например, вырубка леса под большую плантацию для выращивания товарных культур, особенно предназначенных для получения удовольствий, типа табака, несомненно, вызовет ярость друида.

Друид так же будет противостоять сельскохозяйственным занятиям, требующим уничтожения древних областей дикой природы, больших площадей земли или другого региона, служащего заповедником для редких, исчезающих или волшебных видов растений или животных. И, наконец, самое важное, ни один друид не допустит уничтожения священной рощи! Друиды так же препятствуют фермерской практике, которая вредит почве, а так же эгоистичным ирригационным проектам (дамбы, акведуки и т.д.) предназначенным для утоления жажды в одном регионе за счет иссушения другого.

Друиды иногда терпимо относятся к вырубке леса или расчистки земли для добычи полезных минералов типа соли, меди, олова и железа. Ведь, в конце концов, они сами пользуются произведенными изделиями. Принять или нет такой порядок землепользования, также как и в случае с земледелием, зависит от мотивов и нужд заинтересованной стороны, а так же от природы рассматриваемого региона.

Рубить лес, чтобы строить дома – это одно, особенно, если строитель предпринимает усилия по восполнению утраченного (посадка саженцев деревьев, например). Использование деревьев для постройки военного флота, чтобы удовлетворить амбиции тирана, вряд ли вызовет симпатию друида. С другой стороны, если военный флот будет противостоять вторжению войск короля, или завоевания угрожают равновесию добра и зла...- некоторые друиды могут смириться с потерей леса.

Очищение Природы. Некоторые действия оскверняют саму сущность Природы и требуют немедленного сопротивления. Например, магически вызванная трансформация большого леса в причудливый инопланетарный ландшафт, мгновенно вызовет враждебное отношение круга. Если же священная роща попала под могущественное проклятье, друиды приложат все усилия, чтобы его снять и восстановить землю.

Более распространенным извращением Природы является нежить. Факт, что ни одна из друидических ветвей не обладает способностью изгнать или контролировать нежить *не означает*, что друиды мирятся с ее существованием. Скорее нехватка власти над ожившими мертвецами отражает абсолютное отвращение этого класса по отношению к ним. Вещи существуют в естественном цикле: рождение, рост, смерть, возрождение. Нежить нарушает этот круговорот, хуже того, она враг жизни. Именно по этому, большинство друидов видят в нежити мерзость, которую необходимо ликвидировать, дабы восстановить естественный порядок вещей в Природе.

Конечно, друиды не занимаются активной охотой на нежить. Причина этого заключается, в основном, в том, что нежить довольно редко вторгается в друидические сферы интересов. Однако, если вампир начинает угрожать мирной деревушке, банши тревожит болота или лич устанавливает в чащобах царство террора – друид может вмешаться. Из-за недостатка ключевых способностей необходимых для сражения с нежитью (хотя, их элементная магия может оказаться полезной), друиды могут объединяться с добрыми героями, так же заинтересованными в уничтожении нежити.

Защита Посевов и Фермеров. Друид чувствует, что обязан защищать крестьян, которые служат Природе, а так же оберегать их поля и скот. Более подробную информацию можно почерпнуть из кита Деревенского друида (Глава 2) и «Фестивали» в этой главе.

Глаза в Дикой Местности

Защита целой полосы диких земель и поддержания равновесия сил внутри них – означает *слишком много* работы для одного друида. (Кроме того, время от времени друидов просят сделать доклад по их части домена на очередном вече). Совершенно ясно, что для хорошего выполнения такой работы друиду необходимы надежные источники информации, а так же заблаговременное знание возможных угроз.

Собственные способности друидов хорошо помогают быть в курсе того, что происходит внутри и рядом с их территорией. Способность проходить не оставляя следов и сливаться с лесом позволяют друидам поддерживать наблюдение за любым вошедшим в чащобу. Способность к превращению является даже более эффективной. Друиды рискуют быть обнаруженными, когда используют ее, но очень не многие люди, (если, конечно, они не знают, что враждуют с друидами) могут подозревать, что шпион укрылся в форме шивой собаки жуящей кость под хозяйским столом или кошки, прячущейся под кроватью. Для проникновения во вражескую твердыню, друиды часто превращаются в домашних животных, позволяя себе быть купленными на рынке или отданными в качестве подарка; хотя те, кто превращается в съедобных животных, должны проявить максимум осторожности, чтобы не попасть в кастрюлю.

На высоких уровнях, очень полезной окажется способность применять заклинания *говорить с растениями и говорить с камнем*. Если друид собирает общую информацию, то хорошими объектами для таких заклинаний могут оказаться деревья или валуны на перекрестках, у колодцев или рядом с замковыми или городскими воротами.

Помощь Животных. Все же, друиды могут быть только в одном месте одновременно. В дополнение к своим собственным способностям они так же используют животные ресурсы. *Разговор с животными* дает друидам способность, которую враги обычно недооценивают.

Друиды полагаются на животных в основном в дикой местности: пушистые, пернатые и чешуйчатые «шпионы» зорко наблюдают за любыми перемещениями как друзей, так и врагов. Обычно, наиболее предпочтительными являются маленькие и незаметные животные, особенно птицы с из отличной мобильностью, воздушным преимуществом и отличным зрением. Грызуны, от белок до мышей, очень редко могут быть замечены. Домашние животные так же являются хорошим выбором из-за своего интеллекта. Их дополнительным преимуществом является способность поведать друиду о том, что происходит внутри здания.

Для этой цели, друид, способный разговаривать с животными должен использовать каждый удобный случай, чтобы незаметно внедрить этих помощников в важные места, типа цитадели лорда, возможно, герой даже сможет тайно заметить дружбу с животными (а еще лучше, очаровать существо или млекопитающее) на животных врага. Некоторые личности могут защитить своих слуг от *очарования*, но немногие додумаются проверить домашних животных.

Одной из проблем в использовании животных, обитающих внутри здания, заключается в трудности оставаться с ними в контакте. Животные-помощники должны иметь достаточно возможностей, чтобы выскользнуть из дома для встречи с друидом или же магический контакт должен иметь место. (См. заклинание *животное-шпион* в Главе 5: Друидическая Магия). В случае решения этой технической, по сути, проблемы, шпионы-домашние животные могут оказаться чрезвычайно эффективными. Люди могут потратить много сил на поиски изменника, но никто даже не вообразит, что истинным предателем является сокол, домашняя собака или боевой конь!

Однако, животные не лишены и недостатков: они часто не понимают того, что видят и слышат и не всегда могут определить, что является ценным определением. Собака может узнать определенных людей и обычно в общих чертах понимает, что делает ее хозяин, но она не понимает речи. Мыши, скорее всего, не могут отличить одного человека от другого. Животные могут рассказать друиду о необычных событиях, типа прохождения большого тела человека. Они могут предупредить друида, когда люди входят и выходят из зданий и упомянуть о появлении нового монстра. Но для получения

новых и надежных сведений, друидам необходимо только одно: разумные шпионы. Для этой цели все друиды должны использовать глаза и уши других обитателей дикой природы.

Людские и Полулюдские Ресурсы. Друиды, в одном месте длительное время, должны культивировать дружеские связи с населением окружающих поместий и деревень. Если люди открыто следуют друидизму, они будут информировать друида о необычных происшествиях как само собой разумеющееся дело. В других обстоятельствах друиды стараются поместить по одному своему «агенту» в каждой близлежащей деревне или замке; слуги-простолюдины часто имеют достаточно причин посетить дикое место (рубка дров, выпас животных и т.д.), дающих им тайный предлог для встречи с друидом. Некоторые друиды, преследуя те же цели, дружат с детьми, так как никто не удержит их, когда они ходят играть и, вряд ли, кто будет подозревать детей в передаче информации.

Друиды стараются иметь друзей в каждом придорожном и деревенском трактире в пределах своей территории. Этот источник не обязательно должен быть трактирщиком. Некоторые менее обязательные варианты, типа слуги или конюшего, работают гораздо лучше. Так как приключенцы и другие интересные путешественники обычно останавливаются в трактирах, этот источник может вовремя информировать друида о всех приезжих.

Друид должен регулярно связываться с этими помощниками, чтобы выслушивать их новости, на что обращать внимание дальше. Кроме того, не менее важным, чем сами агенты, являются средства получения от них сведений. Заклинания 2-го круга *посыльный* идеально подходит для этой цели. Трактирщики и им подобные, как правило, ужасно занятые люди, поэтому для обеспечения периодических донесений можно снабдить их дрессированным посыльным животным (часто птицей). Если агент (или друид) не умеет читать или писать, пара может договориться о простом коде: красная ленточка на лапке птицы означает «Приходи немедленно», голубая – «Интересные чужестранцы остановились в трактире».

Агенты друидов почти никогда не являются профессиональными шпионами, и лишь немногие из них могут знать о делах друида (что, кстати, полезно, если враг пленит их). Большинство из них являются простыми (нулевого уровня) мужчинами и женщинами. Друиды не открывают своей личности при этих контактах – он просто пользуется естественным очарованием. (Обаяние 15 или выше), чтоб казаться романтичными и загадочными фигурами, которые хорошо платят за информацию о местных слухах. Так же друиды часто вербуют агентов из тех, кто как-то задолжал им. Например, друид, применивший магию для исцеления больного ребенка, может завербовать благодарную мать в качестве еще одной пары глаз. Так же друиды используют членов семей, которые из поколения в поколение исповедуют друидизм и наконец, при необходимости, друид применит *очарование существа или млекопитающего* для создания превосходного невольного шпиона!

Помимо этого друиды должны стараться быть в хороших отношениях с путешественниками, типа бродячих ремесленников, цыган, бардов, купцов, артистов и рейнджеров. Эти люди часто одними из первых приносят новости из ближайших стран, всегда зная о чем говорят соседи. Быть «в хороших отношениях» обычно подразумевает дружбу с видными членами этих групп и своевременное представление им магической помощи.

Лесные Создания. Эльфы, сатиры, дриады, энты, силфы и им подобные лесные существа представляют бесценный ресурс который каждый друид должен культивировать изо всех сил. Их специальные способности и умение сливаться с дикой местностью делают их прекрасными разведчиками кроме того их цели обычно совпадают с целями друида (защита лесов и дикой Природы), так что получаемая от них информация, скорее всего, будет своевременной и надежной. Так же герой будет получать более регулярные новости и слухи, если подружиться с *определенными* лесными существами, то есть будет дружить, скажем, с Феей Шайларой, а не просто с «группой пикси». Чтобы развить такую дружбу друид должен как можно чаще посещать жилище местных пикси, спрайтов, эльфов, и всегда быть готовым предложить им помощь вроде волшебного лечения или защитить от авантюристов или монстров.

Гуманоиды и Злые Монстры. Друиды не должны забыть, что их нейтральные жизненные ценности позволяет им использовать любые источники информации. Те кто живет рядом с монстром и находятся с ним в нормальных отношениях иногда получают посланца с сообщением от существа которое несомненно надеется на покровительство или взятку. Такие отношения обычно требуют чтобы друид завоевал доверие монстра: снабдив пищей в суровую зиму, применив магию для исцеления ран и т.д.

Однако друиды наряду с пряниками должны использовать и кнут – большинство злых существ окажутся действительно полезными после того, как герой продемонстрирует им всю силу друидического гнева! И все же гуманоиды и злые монстры сохотут за счастье предупредить друида если что-то таинственное вызывает у них тревогу, или силы *добра* проникают в дикое место.

Помните, злые существа являются известными лгунами. Они расскажут друиду только то, что выгодно им самим. Племя лесных гоблинов атакованное и разбитое двумя высокоуровневыми рэйнджерами и паладином может предупредить друида об этих пришельцах, конечно же после того как изменит некоторые детали своего столкновения с «... дружиной людских воинов! Мы убить многих, но их быть, слишком сильный! Мы видеть их рубить деревья...» *Caveat emptor** (качество на риске покупателя *лат.*).

Друидические Церемонии

Помимо защиты диких земель и поддержания космического равновесия, к обязанностям друидов относится служение Природе через соответствующие церемонии. Эта обязанность так же включает в себя применение заклинаний и проведение ритуалов, многие из которых включают использование тайного языка друидов. (См. Главу 1). Другие церемонии приносят пользу пастве друидов – тому сельскому люду, который почитает Природу (или божество Природы) и следует друидической этике. Ритуалы варьируются от круга к кругу и от ветви к ветви, но наиболее распространенные практикуемые всеми друидами включают следующее:

Молитвы. Друиды почти всегда молятся в форме поэм или песен славящих красоту и силу Природы и роль друидов в ней. Эти поэмы ценятся как за красоту стиха и образность, так и за свое ритуальное значение; некоторые из наиболее памятных поэм были созданы двуклассовыми бардами/друидами. Почувствовав вдохновение друид должен создать новые молитвы. Многие молитвы прославляют какой-то определенный аспект Природы, как, скажем, начало весны, и поются (или проговариваются) только в определенные дни.

Дикие Танцы. Церемонии друидов, в особенности начинающих, включает танец. Движения, редко формальные или ритуализированные, являются дикие, импульсивным, индивидуальным и экстатичным восстановлением энергии Природы. Друиды могут танцевать в то время, как молятся или восстанавливают заклятья; хотя двигаясь в танце друид остается в глубокой связи с силами Природы и не замечают остальной мир, как если быон глубоко задумался.

Святые Дни. Так же как и другие жрецы, друиды возносят короткие молитвы один или несколько раз в день, но, кроме этого, они имеют праздники, которым посвящается целый день (или ночь) священных обрядов. Друиды каждый месяц обычно тратят два полных дня, соблюдая святые дни своей ветви и Ордена в целом. Младшие празднества обычно проводятся в соответствии с лунным календарем по наиболее важным первым дням полнолуния и новолуния, большинство друидов совершают дневные или ночные ритуалы, причем делают это либо сами либо в компании других друидов. Однако, наиболее важными являются церемонии, проводимые четыре раза в год и славящие смену времен года. По таким случаям, архидруид или гла друид созывают большинство друидов круга вместе на великое вече. Инициации и дуэли часто, но не всегда, происходят в это время.

Фестивали. Фестивали – это святые дни, отмечаемые не только одними друидами, но и всей общиной. Если деревня или племя открыто следуют друидической философии, некоторые или даже все сезонные ритуалы будут включать веселые народные фестивали. Друиды восхваляют природу и благословляют деревню, скот и посевы. Затем, вместе с местными жителями они поют, танцуют и предаются веселью остаток дня вокруг Майского дерева на главной деревенской поляне.

Ближе к вечеру, собравшиеся разводят костры на вершине холмов, чтобы отогнать зло, наслаждаются представителями заезжих бардов и любят танцами селян, переодетых в животных, чтобы обеспечить хорошую охоту. Весенние ритуалы являются наиболее важными и заканчиваются применением заклинания *рост растений* на поле, дабы гарантировать изобильный урожай в осеннюю пору.

Тайные ритуалы, в которых участвуют только друиды, обычно идут сразу за фестивалем, часто поздней ночью.

Умиротворение. Друиды, хоть и не всегда возражают против окультуривания диких земель под посевы и пашни, все-таки настаивают на совершении специальной церемонии перед расчисткой любой территории. Эти ритуалы, чтобы умиротворить, утешить и успокоить духов тех деревьев и растений, которые будут срублены, обычно требуют присутствия друида в течении половины дня за акр дикой территории, намеченной под расчистку. В некоторых случаях, друид достаточно высокого уровня применяет заклинание *объединения с природой*, чтобы определить, будет ли разрешение на уничтожение правильным делом.

Друид, не сумевший совершить надлежащих ритуалов перед расчисткой земли, становится очень расстроен. По усмотрению Данжон Мастера отсутствие умиротворения так же может приводить к появлению таких существ как ренты, которые будут стараться отомстить за разрушения.

Ритуалы Перехода. Юноши и девушки, достигшие совершеннолетия, обычно подвергаются ритуалу перехода во взрослое состояние. Обычно это тайный ритуал проводится друидом, живущим среди местного населения, и включающим, в зависимости от культуры, нечто, начиная от духовного откровения и до мучительного испытания.

Например, друид посла молитвы о благословении может привести кандидата в самую чащу леса, а затем покинуть его, что бы он сам отыскал путь домой, по пути друид может появляться, превратившись в какое-то животное, и действуя как проводник. Кандидаты, выбравшиеся из леса (что наиболее вероятно, если, конечно они не игнорировали или плохо обращались с животными – проводниками), начиная с этого дня считаются взрослыми. Если же они отгадали, что друид наблюдал за ними, находясь в животной форме, может оказаться, что их судьба лежит в друидической карьере.

Свадьбы. Проведение свадебных обрядов друидами для местных жителей, находящихся под их духовным попечением, является простым делом, совершаемым в роще друида или на деревенском лугу. Там мужчины и женщины клянутся любить и защищать друг друга, а друид служит им свидетелем. За клятву следует обмен символами любви, молитвы о здоровье и плодovitости пары и, наконец, прием гостей и пир.

Друиды очень редко связывают себя обетом безбрачия, предпочитая жениться и растить детей. Некоторые круги ограничивают выбор своих друидов «подходящими» партнерами для брака: друидами или бардами и, возможно, эльфами, дриадами или сильфами. Независимый сельский люд, типа бродячих ремесленников, рэинджеров, цыган или лесничих, так же может составить хороший выбор. Любовь может быть слепа, однако, друиды в основном стараются выбирать себе партнера по браку нейтральных жизненных ценностей сельского происхождения, следующего друидической вере.

Похороны. Большинство друидов закапывают умерших (хотя некоторые предпочитают кремацию), придавая тела любимых земле рядом со священной рощей. Присутствующие на похоронах восхваляют покойного через стихи и молитвы, а приглашенные барды могут сделать поминовение в песне. Наконец старшие из друидов благословляют отходящий дух и, так как большинство друидов верят в реинкарнацию, молятся об его благополучном возрождении. Затем друзья и семья покойного устраивают поминки, чтобы помянуть отошедшего танцем и весельем.

Инициации. Достойные претенденты на вхождение в друидический орден должны быть посвящены членом внутреннего круга. Посвящение проводится на вече или в священной роще во время святых дней. Соискатель, после очищения святой водой, дает друидическую клятвы: он обещает оберегать равновесие мира, следовать друидической этике, уважать свободу других друидов своего и других кругов, действовать как страж Природы (или божества, которое ее олицетворяет), а так же быть преданными друидическому ордену и хранить его тайны.

Стратегия Героя

Что конкретно друид делает для исполнения своих обязанностей, рассмотренных выше? В ролевых терминах существуют несколько интересных стратегий, которые ты, игрок, можешь использовать, что бы раскрыть большую часть потенциала своего героя – друида.

Предположим, друид Даннай желает оберегать старый лес, но местный барон и его крестьяне хотят его срубить, заявляя что им необходима земля для посадки хлеба, чтобы уберечься от голода. Что же делать друиду?

Найти Корень Проблемы

Во-первых, Даннай должен определить истинную ситуацию – то есть понять, что кроется за намерением срубить лес? Действительно ли крестьяне терпят нужду или действуют только из жадности? А может их лорд просто пытается увеличить свой доход? Почему крестьяне близки к голоду? Есть ли другая земля для новых посевов?

После тщательного расследования, Даннай решает, что крестьяне действительно нуждаются в разработке старого леса. Затем он рассматривает угрозу для самих деревьев. Является ли этот лес древним? (друиды предпочитают оберегать наиболее старые деревья). Нет ли в нем редких или исчезающих видов животных или растений? Не является ли лес одной из немногих незагрязненных девственных территорий, оставшихся в регионе? И, наконец, нет ли священной рощи в пределах данного леса? Все выше перечисленное, в особенности последние, составляет хорошие причины для друида, что бы выступить против уничтожения леса.

Допустим, сто по одной из этих причин Даннай находит древний дубовый лес заслуживающим защиты. В большинстве случаев он попытается найти мирный компромисс.

Переговоры о Мирном Разрешении Проблемы

Например, если территория не содержит другой подходящей земли, Даннай может показывать крестьянам, что в расширении нет необходимости. Скажем, проблема крестьян заключается в том, что их текущие посевы не дают достаточно урожая, чтобы прокормиться самим и уплатить десятину. Даннай может предложить себя в качестве советника, если лорд согласится понизить крестьянские налоги. Если барон отказывается, или уже взимает явно разумные налоги, друид может попытаться помочь напрямую.

В чем может заключаться помощь Данная? Как эксперт в сельском хозяйстве, он может предложить технические приемы и методы, повышающие урожайность крестьянских посевов без расширения посевных площадей. Или же он может заключить сделку: в обмен на согласие крестьян не вторгаться в лес, он использует друидическую магию для лечения болезней (или предотвращения) среди их животных или исцеления больных селян и их скота. Высокоуровневые друиды могут обещать контроль за погодой, чтобы продлить сезон роста, предотвратить засуху или наводнение. И самое главное, друид с доступом к заклинанию 3-го круга *рост растений* может сделать любую ферму процветающей.

Но предположим, что идея компромисса не встретила поддержки. Может быть крестьяне имеют своего собственного жреца, который же предоставил этот вид волшебной помощи. Возможно, они следуют религии, которая не доверяет друидам. А может барон решил расширить свою землю любой ценой, или ему просто не нравится друид, который указывает ему, что и как делать. Данной может перейти к грубым мерам. Его конкретные действия будут зависеть от того, как он оценивает силу и характер противника, а так же важности данного леса.

Несколько возможностей становятся доступными для друида, если переговоры не удались. Многие друиды не согласятся с поговоркой: самый быстрый путь к победе над врагом лежит через уничтожение его морали, вместо уничтожения его самого.

Ультиматум

Данной может просто заявить крестьянам и лорду: «Оскверните мой лес и вы пожалеете об этом». В случае с известным и влиятельным друидом эта угроза может сработать; она также может оказаться успешной, если поддержана внушительной демонстрацией силы, типа *стены шипов*, вокруг из участков леса или *вызывания молнии* посреди своей речи.

Данжон Мастер определит результат ультиматума в зависимости от жизненных ценностей временных мастерских персонажей от того как сильно они хотят эту землю, а так же от репутации и действий друида. Скорее всего запугать лорда и крестьян будет не так то просто, и Данной перейдет к прямым действиям.

Беспокоящие Действия

Друид может избрать тактику пассивного ненасильственного сопротивления, чтобы не допустить уничтожения леса. Допустим, что партия лесорубов входит в лес, что бы начать работу. Данной может иметь зачарованные растения, способные запугать или поймать их, может приказывать бурундуку или белке украсть у них пищу, применить *вызов насекомых*, чтобы измотать их, заставить заблудиться, используя *затемнение*, наслать на них дождь, ветер и т.д.

Сильные целеустремленные лесорубы могут преуспеть в расчистке нескольких акров леса, несмотря на проделки друида. Но что они предпримут, когда на следующий день они увидят всю их работу не сделанной, благодаря заклинанию *иллюзорного леса*? Если они достаточно мудры, развернутся и уйдут домой.

Устрашение

С другой стороны Данной может попытаться убедить местных жителей, что лес населен призраками; он не желает их присутствия ради их же собственной безопасности. Даже если лес ранее был безопасен, друид может убедить крестьян, что их намерение рубить деревья пробудили древних лесных духов, готовых восстать против непрошенных гостей.

Осторожное применение таких заклинаний, как *огонь фейри* и *вызов полевого демона* может изобразить злых духов, потемнение создаст загадочные туманы; *управление температурой 10 радиуса* вызовет жуткий холод; так же друид может призвать стаи волков или летучих мышей. Реквизиты, типа, виселицы среди леса с раскиданными вокруг человеческими черепами, вызовет суеверный ужас в сердцах, как крестьян, так и простых солдат.

Конечно, некоторые люди будут подозревать, что именно Данной стоит за всем этим, особенно если он пытался договориться с местными жителями и лордом ранее.

Поэтому некоторые друиды пользуются тактикой устрашения, перед попытками прийти к компромиссу.

Ударил – Убежал

Безжалостный друид встретивший решительного противника может совместить устрашение с насильственными действиями, такими как убийство пришельцев и оставление их тел, как пример для других, либо просто бесследное уничтожение жертв. Эта техника может оказаться очень эффективной, особенно если смерти загадочны и напрямую не связаны с друидической магией. Однако Данной должен остережиться слишком хорошего выполнения своей «работы». К примеру заставив местных поверить в то, что кровавая нежить бродит по округе, можно спровоцировать их на вызов посторонних паладинов или клериков для зачистки территории.

Защита

Данной может просто решить агрессивно защищать свою землю атакуя любого вошедшего в лес. Друиды часто прибегают к этой тактике, когда беспокоящее действие и устрашение потерпели неудачу.

Герой стремиться убедить пришельцев, что вырубка леса обойдется для них слишком дорогого, чтобы за нее браться. Данная тактика напоминает более насильственную форму беспокоящих действий. Данной, в частности может мобилизовать местных существ (используя заклятье *дружбы с животным* и иногда *увеличение животного*) для нападения на пришельцев и, если он имеет время, установить смирительные ловушки, типа волчьих ям и обвалов. Друид так же может прибегнуть к помощи союзников, возможно, других друидов или монстров, которые могут потерять свои логовища под топором лесоруба.

Как и многие хорошие генералы, сам Данной на прямую не участвует в сражении вместо этого устанавливая волшебные ловушки и посылая животных и растения в битву. Обычно друид будет рисковать собой ради спасения животного, но в данном случае он бьется не просто за одно существо, но за место обитания целого вида. Данной знает, что должен беречь свою жизнь, чтобы продолжать защищать жизни других.

Война

Обычно в качестве крайнего средства друид может перенести сражение на территории врага, то есть во вражеский замок или деревню. Как правило только высокоуровневый друид обладает способностью сделать это. И помните, что Данной не обязан пользоваться честными методами ведения войны. Если он решил сражаться, то только потому, что его оппоненты не пошли на компромисс.

Действие друидов в войне могут включать как ловкие трюки, начиная от кражи нескольких или всех местных тяглых животных и военных лошадей, до чего-то прямого, но ненасильственного типа превращения в птицу и проникновения в опочивальню враждебного лорда с целью взять его первенца в заложники. Данной может применить заклятье *вызова молнии*, *вызова огненного элемента ползучей погибели* или *землетрясения*, чтобы произнести разрушения. Даже низко уровневые заклинания, типа *создания пламени* могут с легкостью зажечь крестьянскую хижину или поле зерновых.

Пожалуйста, не забывайте, что каждое действие Данная будет направленно против тех, кто вызывает проблему. Если жадный барон представляет угрозу для леса – друид будет действовать против барона. Если проблема заключается в крестьянах, он пытается запугать или прогнать их прочь. Друид никогда не будет нападать без причинно и применять насилие ради насилия.

Когда РС друид применяет любую из этих стратегий, Данжон Мастер должен выработать ответную реакцию со стороны, противостоящей интересам друида. Например, возможно барон посылает в лес по три партии рабочих еженедельно, каждая из которых может очистить один акр леса, если будет работать беспрепятственно. В случае, если друид решит отвлечь или спугнуть их, Данжон Мастер должен обратиться к правилам по морали и реакции Мастерских Персонажей (DMG, сс. 69-72, 114-115) и делать проверки морали, всякий раз, когда друид преуспевает с действиями, которые DM сочтет направленными на срыв работы, препятствование или запугивание. Если рабочая партия завалит достаточное количество проверок, рабочие либо ничего не сделают в этот день, либо вернуться домой слишком напуганными, чтобы возвращаться обратно. Возможно, следующая рабочая партия будет сопровождаться солдатами или магом лорда. Если Данной справиться с этой новой угрозой, Данжон Мастер может захотеть проверить мораль самого барона. В случае, если барон завалит эту проверку, он может пойти на переговоры.

Месть

Друид, не сумевший остановить осквернение Природы, часто ищет мести по одной из трех причин. Во-первых, друид стремится уничтожить своего врага, чтобы осквернение никогда не повторилось снова. Во-вторых, он мстит, что бы другим не повадно было. И в-третьих, так как большинство друидов являются людьми, они могут поддаться гневу и чувствуют несправедливость сильнее, чем кто-нибудь еще.

Мстящий друид должен очень внимательно подойти к своему вопросу. Кто является намеченным объектом мести? Например, друид может немедленно избрать своей целью трапперов, вырезавших зимних волчат, из-за их меха. Но вникнув в проблему, друид обнаруживает, что трапперами были простые йомены или крестьяне, пытавшиеся только заработать денег, чтобы прокормить свои семьи, следовательно, истинными врагами становятся господа-меховщики, богатые на продаже шкур, а так же лорды и леди, которые требуют мех зимнего волка, так как он очень моден в этом году. Друид должен отомстить именно этим людям.

Герой, ищущий мести, умеет терпеливо ждать и строить осторожные планы. Из-за такого поведения они иногда кажутся хладнокровными и бесчувственными, но друид имеет долгую память – враг, который выглядит слишком сильным сегодня, может оказаться слабее завтра.

Друиды предпочитают тонкие формы мести. Если злой шериф ответственен за уничтожение рощи друида, друид скорее сфабрикует ложное обвинение шерифу в измене своему лорду, чем рискнет напасть в открытую. Шериф, наказанный как предатель, – такой результат будет подходящей мстью.

Некоторые друиды любят иронизировать. Представим знатного лорда собирающегося вырубать древний лес, чтобы посадить на его месте виноградник. После первого натиска друид может проникнуть в винный погреб и испортить там все спиртное.

Друид осторожно рассматривает все последствия акта мести и старается вплести их в общий план. Например, если врагом друида является королевский шериф, друид не будет пытаться его уничтожить не узнав, что произойдет после. В частности, друид не будет убирать врага, который может быть заменен еще более серьезным противником. Вместо этого месть друида может просто принять другую форму, - возможно он выкрадет ребенка шерифа, чтобы вырастить его как друида, который однажды станет врагом шерифа.

Взаимоотношения с Остальными

Далее мы рассмотрим отношения которые часто возникают у друидов с людьми и монстрами, которые живут в пределах или рядом с дикой местностью.

Лесорубы и Охотники

Друиды действуют очень схоже с инспекторами по охране дичи, давая лесорубам знать, какие деревья могут быть срублены, а какие нет, и сообщая охотникам, на какие виды можно охотиться, а какие находятся под защитой.

Иногда эти люди возмущаются или даже отказываются следовать таким приказам, но большинство друидов, при наличии разумной причины, смягчают ограничение и сочетают наказание с поощрением. Люди живущие или работающие в дикой местности и следующие законам друидов, остаются под защитой. Друиды в случае необходимости применяют свои заклятья, чтобы исцелить раны или болезни в семьях охотников, предотвратить голод среди лесорубов в тяжелые времена, и так далее. Те, кто не следует правилам друидов, не могут ждать помощи, даже случае крайней необходимости.

Местные животные

Друиды стараются узнать как можно больше о диких животных, обитающих в пределах нескольких миль от дома, изучая их повадки, местонахождения их логовищ и нор, и так далее. Друид обратит на особое внимание на следы беременных, больных или слабых животных, и обычно поможет (или завалит) больным сумасшедшим или раненым существам. Однако, друид не вмешивается в естественные циклы хищник – жертва. Считайте это отношение таким же, как и у лесных рейнджеров или инспекторов по охране дичи: Защита видов значит на много больше, чем обеспечение безопасности отдельных особей. Хотя, с другой стороны, друиды часто дружат с местными животными, защищая и заботясь о них, как если бы они были их людскими компаньонами. Животные часто служат глазами и ушами для очень занятых друидов.

Лесные и Волшебные Существа

Друиды уважают определенных существ являющихся, по их мнению, олицетворением «духа» Природы. В частности лесные друиды рискнут своей жизнью, только что бы защитить лесных и волшебных созданий и будут противостоять другим

людям ради защиты мест, где они живут. В ответ эти существа часто даруют друидам официальный статус в своих общинах, возможно как послов в людские королевства. Друид может быть приглашен на совет, чтобы выразить «человеческую точку зрения», хотя, лишь очень немногие люди могут быть удостоены подобной чести.

Изгои, Беглые и Разбойники

Народ живущий в дали от общества иногда оказывается в тех же диких местах, что и друиды. Так как друиды очень хорошо знакомы со своими лесами, они могут стать отличными союзниками или жестокими противниками, прежде всего из-за того, что им точно известно где прячутся разбойники и они всегда могут привести к ним погоню, если конечно захотят. Следовательно любые изгои существуют только с молчаливого согласия друида.

Друиды часто стараются избегать связи с преступниками. Иногда они дают убежище некоторым беглецам, и, очень редко, помогают целым бандам изгоев, чья деятельность содействует друидическим целям и сочетается с надлежащим уважением к Природе. Короче говоря, действия друидов часто зависят от конкретной ситуации.

Например, герой желающий отучить фермеров или лесорубов от посягательств на его лес может решить объединиться с бандитами, в случае же с хороших отношений с соседними сельчанами и знатью, он может вынудить их убраться или же открыть их местоположение закону. Но в большинстве случаев друид старается сохранять статус-кво, действуя только ради защиты дикой местности от возникающих угроз.

Местные Монстры

Друиды обычно поддерживают хорошие или нейтральные отношения с местными монстрами, противостоя им лишь если они угрожают целой области или лично друиду. Например, бехолдер, который использует лесную пещеру в качестве святилища, будет отличным соседом для друида; бех же пытающийся поработить большое число лесных существ, с целью завоевания соседнего эльфийского королевства, означает неприятности и должен быть уничтожен перед тем, как втянет в лес в опустошительную войну.

Всеобщее друид будет действовать более благосклонно по отношению к существам «относящимся» к его территории. Зеленый дракон, являющийся таким же обитателем лесов, как, скажем, эльф или медведь, находит для себя естественным охотиться только на эльфов или людей. Друид не имеет зовов против этой тенденции. И наконец, люди и эльфы всегда могут послать рыцаря, чтобы убить дракона.

Большинство друидов стараются поддерживать отношения с добрыми, злыми или нейтральными разумными монстрами. Друид, время от времени, может оказывать таким существам покровительство на основе принципа *услуга за услугу*. К примеру, друид может предложить свою помощь больному или раненому монстру; конечно, друид захочет что-то в обмен, типа обещания, что зверь воздержится от нападения на определенную деревню, освободит своих заложников или поможет друиду в битве.

Злые Гуманоиды

Друид осознает, что злые гуманоидные расы составляют естественную часть мира и имеют право бороться за существование. В результате, друиды не будут действовать против орков, гоблинов и других им подобных, просто из-за их расы или «злой» Природы. Фактически же, в глазах друидов эти расы представляют намного большую опасность для дикой местности, чем люди или, скажем, дварфы: Организация лишь очень немногих гуманоидов превышает племенной уровень, они весьма редко строят большие наземные города и предпочитают охоту и собирательство экстенсивному земледелию.

Некоторые друиды, в особенности это относится к членам Теневого Круга, объединяются с местными гуманоидами для защиты дикой местности от вторжения или для помощи ослабленным племенам, подвергающимся беспричинным гонениям. Однако, они стараются заключать такие соглашения крайне осторожно и в обстановке крайней секретности, так как хорошо понимают, что злая природа гуманоидных делает их ненадежными товарищами, способными передать в любой момент. Более, если информация о таком союзе станет общеизвестной, она может повредить репутации друидического ордена среди людей и эльфов.

Злые гуманоиды относятся к друидам с очень большим уважением, а некоторые племена всегда отпускают пленных друидов, хотя эти расы не озабочены святостью Природы или благополучием животных, большинство гуманоидов уважают силу и мощь Природы, равно как и ее слуг.

Рейнджеры и Эльфы

Класс рейнджеров и эльфийская раса очень похожи друг на друга, так как оба состоят из существ добрых жизненных ценностей, обитающих в дикой местности и защищающих ее от зла. Эльфы и рейнджеры иногда спорят с друидами о том, как лучше руководить людьми леса и поддерживать благополучие лесов, но обычно это дружеские разногласия. Если присутствие рейнджеров на данной территории является особенно эффективным, друиды могут согласиться разделить ответственность по ее опеке: рейнджеры разбираются с делами людей и полу людей, в то время как друиды заботятся о лесных существах и проблемах местных животных и растений. Однако, подобные неофициальные соглашения часто становятся предметом скорого пересмотра.

Друиды считают, что для рейнджера, равного или более низкого с ним уровня, будет хорошим тоном просить разрешения действовать на территории, которую они занимают, и обычно очень негодуют, когда кто-то из них пренебрегает этим правилом. Если же рейнджер просит разрешения – друиды, как правило, рады объединить с ним свои усилия.

Время от времени друиды находят действия эльфов или рейнджеров слишком односторонними, импульсивными или недостаточно жестокими. С другой стороны, на некоторых совещательных палатах эльфов и рейнджерских сборах раздаются обвинения, что друиды доверяют слову орка или зеленого дракона, не меньше, чем слову эльфа или трента. Те, кто не относится к Оренуопасаются слишком хитроумных друидических стратегий, не ставящих интересы эльфийских народов на первое место. Но, несмотря на редкие подозрения, много дружеских отношений вырастает между друидами, рейнджерами и эльфами, и каждая группа уважает другую, как защитников дикой местности.

Гномы и Халфлинги

Друиды обычно поддерживают хорошие отношения с маленьким народом и помогают им в случае надобности. В ответ, большинство гномов и халфлингов (даже тех, кто не следует друидической вере) уважают друидов.

Большинство гномов и халфлингов следуют этике, схожей с друидическими верованиями: Жить в гармонии с окружающей средой и стараются не брать из нее больше, чем необходимо. Более того, друиды считают их практичными,

которые, хотя и расположены к добру, очень редко доходят до фанатичного противостояния «злу», которое друиды замечают в некоторых людях, эльфах и дварфах.

Дварфы

Близость дварфов с землей в основном распространяется на неживой камень и металл, в то время, как друиды ценят живые деревья и животных. В результате, философские взгляды друидов и дварфов очень разнятся. Вырубка дварфами лесов и рытье ими безобразных шахт на зеленых склонах гор, ради поиска угля и дров, необходимых чтобы накормить вечно голодные кузнечные горны, никак не может помочь в установлении хороших отношений с друидами. В свою очередь, дварфам не доставляет никакого удовольствия благосклонность друидов к эльфам и проведение политики «живи и дай жить другим», по отношению к злейшим врагам дварфов – расе гоблинов. Что в результате? Друиды и дварфы остаются в плохих отношениях друг с другом и их встречи обычно заканчиваются обменом грубостями.

Личностные Типы

Итак, теперь вы знаете, как типичный друид действуют в разнообразных ситуациях. Но каждый друид, точно также как и каждый Герой или важный Мастерских Персонаж, должен быть отличным от других, и обладать уникальными привычками и личностными чертами. В Главе 2: Карьеры Друида проиллюстрирована роль каждой карьеры и показано, как обычно ведет себя друид с определенным китом. Но не каждый друид одной и той же ветви или кита будет действовать одинаково. Чтобы развить эту идею далее, вы найдете более полдюжины наиболее распространенных личностных архетипов, подходящих для друида.

Пожалуйста, помните, что использование этих личностных типов, абсолютно не обязательно, чувствуйте себя свободным поступать по-своему. Этот раздел, предназначенный в основном для начинающих игроков, может оказаться весьма полезен и для опытных игроков, временно поставленных в тупик вопросами отыгрыша или для Данжон Мастеров, желающих быстро создать индивидуальность для NPC друида.

Дипломат

Дипломат лучше всего служит Природе, разрешая конфликты между разумными существами, посредством переговоров; войны не должны начинаться, так как поля и леса сгорят вне зависимости от того, какая сторона победит. Баснословный нейтралитет друидов делает этих героев лучшим выбором для разрешения споров, особенно между человеческими и нечеловеческими расами.

К примеру, если жаркий спор между лесными эльфами и кентаврами может перерасти в войну, герой может выступить в качестве миротворца, обнаружив корень проблемы и найдя простой компромисс. Или же друид может выполнять роль посла королевства лесного народа, представляя его при человеческом дворе.

В ролевом отыгрыше поведение дипломата пронизано беспристрастностью и эмпатией. Он всегда пытается понять противоположную точку зрения, принадлежит ли она разгневанному зеленому дракону или фривольной пикси, гордому рыцарю или же усердному фермеру. Однако эта беспристрастность часто скрывает адаманитовую сердцевину безжалостного прагматизма. Герой предпочитает решения, которые выгодны всему региону, включая животных и растения, а не какой-то отдельной стороне. Дипломат не обязательно является пацифистом, он может сражаться, если переговоры не сложились или принуждать к миру, используя при этом силу, но он предпочитает, чтобы бархатная перчатка скрывала кулак. И все-таки обычно, герой принимает в расчет дальнейшие перспективы и ценит гармонию целого больше благополучия отдельного индивида.

Этот личностный тип особенно хорошо работает с карьерами Советника, Пацифиста и Странника. Он не подходит Мстителю и Стражу, но может работать вместе с любой другой друидической карьерой. Дипломат лучше всего подходит к кампании, где все герои-друиды, так как другие классы переговорам предпочитают драку. Однако, роль миротворца может вести к приключению и интриге (давая развернуться бардам, ворами, иллюзионистам и всем другим героям, искусным в хитрости и коварстве), особенно, если, как это часто и случается, какая-то третья партия или военная клика секретно старается разжечь войну или сеять распри. Кроме того, попытка выступить посредником в споре между людским бароном и драконом, может оказаться как возбуждающей, так и весьма опасной!

Садовник

Садовник смотрит на мир как на сад, который нуждается в любовной заботе, а так же в ком-то, кто будет выпалывать сорную траву. Герой остается очень озабоченным своими друидическими обязанностями. Глубокая любовь к земле, со всеми животными и людьми ее населяющими, ведет его к решительным действиям по ее защите и безопасности.

Садовник верит, что друид должен активно вмешиваться для достижения целей друидического ордена. Он не изолирует себя в глухой роще. С другой стороны, он обычно оседает в определенной деревне или местности, чувствуя близость со своей землей и осознавая, что не может взять ответственность за целый мир.

Садовник рассматривает сражение как работу, которая время от времени должна выполняться: Избегай ненужных битв, но выиграй одну действительно необходимую! Однако он не верит, что цель оправдывает средства и не прибегает к стратегиям, идущим в разрез с друидической этикой и своей собственной совестью.

Герой старается понять точку зрения других людей. Однако его жизнь посвящена друидическому этосу и активной борьбе против тех, кто угрожает земле, которой он так дорожит.

Личностный тип садовника обычен среди друидов. Он подходит китам Советника, Дикаря, Странника и Деревенского Друида, однако, постарайтесь не совмещать его с карьерой Стража, так как садовник не ограничивает себя только с одной территории.

Идеалист

Герой идеалист, обычно являющийся молодым неопитом, убежден, что Природа должна быть спасена, и он один может сделать это.

Всегда оптимистичный, он иногда пытается откусить больше, чем сможет проглотить. Так же он предпочитает простые решения для сложных проблем.

Идеалист обычно чист сердцем, не лжет и имеет мало пороков. Хотя он и любит говорить, что «Природа не лжет», он постепенно осознает, что многие люди поступают именно так. Возможно, именно по этой причине людям относительно легко

обмануть такого героя. Однако, если он осознает, что им манипулируют или обнаруживает продажность в ком-то, кого он считал честным, этот герой вспыхивает в яростном приступе гнева.

В сражении, идеалист редко прибегает к утонченным тактикам. Он предпочитает применять феерические заклинания, но при необходимости, будет драться и в рукопашную.

Юный идеалист обычно не считает себя готовым вести оседлый образ жизни, поэтому карьеры Стража или Деревенского Друида здесь не будут уместны. Ему не достает горечи мстителя, недостатка недисциплинированности Натурфилософа и хитрости Советника. Лучшими карьерами для него будут киты Меняющего Форму, Друга Зверей или Странника.

Загадочная Фигура

Загадочная фигура – это друида с таинственной натурой. Она склонна появляться и исчезать регулярно – показаться, быстро сделать что-то и внезапно исчезнуть, затем, появившись, когда ее никто не ждет, но она больше всего необходима.

На загадочной фигуре обычно лежит какая-то личная миссия: исправление несправедливости, победа над сверх-врагом или восстановление равновесия. Зачастую она возвратилась из изгнания, избежала смерти или перенесла какую-то другую личную трагедию, и пользуется своей скрытностью, чтобы удивить и запутать врагов.

Загадочная фигура регулярно путешествует, часто находясь под маскировкой или превратившись в животное. Она заводит множество друзей в самых невероятных местах, но открывает свою личность только самым близким товарищам. Любовь к драматизации заставляет ее беречь свои самые лучшие чары для своего главного выхода или решающего момента, когда она сбросит свою маску.

Некоторые друиды с этим личностным типом обладают острым чувством юмора. К примеру, друида может превратиться в животное перед своим присоединением к партии, становясь «принятой» в качестве домашнего животного перед тем, как откроет свою настоящую форму (если, конечно же, она ее откроет). Такая шалость лучше всего работает с мастерским персонажем среди героев или наоборот.

Но не смотря на свою любовь к зрелищности, загадочная фигура остается осторожным и хитрым стратегом. Она всегда старается иметь несколько трюков в рукаве, чтобы даже друзья не знали об этом. Если у нее и есть недостаток, то это – нежелание делиться с другими деталями своих планов.

Загадочная фигура хорошо подходит Советнику, Изгою, Меняющему или Страннику. Старайтесь не совмещать эту личность с карьерами Стража или Деревенского друида.

Спасатель

Спасатель всегда старается помочь тем, кто его окружает, независимо от того будет ли это растение, зверь или человек; он чувствует, что призван избавлять других от страданий. В отличие от Садовника этот герой больше беспокоится об отдельных индивидах, чем, скажем, об общинах или членах определенного элаймента. Герой может работать как профессиональный лекарь, но так же может занимать и более активную роль. Например, он может активно приключаться, чтобы обнаружить и спасти пленников и жертв несправедливого притеснения. Какова бы ни была его причина присоединения к партии, он не может не ответить на искренний зов о помощи.

Герой поступит хорошо оказывая другим эмоциональную поддержку, ведь люди часто обращаются к нему со своими проблемами. Часто именно он оказывается столпом силы и уверенности во время кризиса, почти никогда не теряя бодрость духа и смелость. Во время боя такой герой предпочитает защитную роль, защищая других и исцеляя раненых. Герой, хоть и является пацифистом, очень не охотно прибегает к насилию, за исключением защиты тех, кто под его опекой.

Спасатель не более близок к добрым жизненным ценностям, чем друид любого другого личностного архетипа. Однако он предоставит заботу и помощь несмотря на жизненные ценности жертвы. Так же в отличие от большинства добрых героев, для этого друида страдания животного значат ни сколько не меньше, чем беды людей.

Сельчанин

Этот друид защищает и заботится о простом людях. Он предпочтет придорожны трактир дворянскому замку и скорее посетит деревенскую ярмарку, чем рыцарский турнир. В зависимости от того, любит ли он оседлый образ жизни или же предпочитает странствовать, он обычно следует карьерам Изгоя, Деревенского друида, Мстителя или Странника. Его не интересует богатство: все, что он зарабатывает или находит он либо раздает нуждающимся, либо жертвует на проекты, направленные на улучшение жизни простых людей.

Сельчанин никогда не будет предпринимать действия, которые, как он считает, могут угрожать или эксплуатировать крестьян; он всегда пытается предлагать планы в которых действия партии будут выгодны простым людям. Например вместо спасения дворянина от банды орков, он предложит действовать против барона-разбойника, который притесняет своих крепостных. В последствии он обязательно попытается удостовериться в том, что крестьяне получают обратно все, что у них было отнято их жадным повелителем.

Если герой будет свидетелем любого притеснения простого люда, он станет разгневан и захочет что-нибудь предпринять. Если это возможно, он попытается исправить ситуацию: свергнуть злого барона, освободить рабов и т.д. если он не уверен в своей победе, он обычно попытается как-то помочь жертвам, возможно давая советы по ведению сельского хозяйства, предлагая средства пассивного сопротивления, исцеляя болезни, жертвуя деньги или даже помогая отдельной семье бежать и начать лучшую жизнь. Затем он даст клятву возвратиться с сделать больше, когда обретет достаточно силы, чтобы помочь по настоящему. Короче говоря, сельчанин старается обращаться со всеми одинаково справедливо, не взирая на социальные классы.

Традиционалист

Традиционалист гордится старыми путями и противостоит переменам ради перемен. Эта установка применяется к изменениям в землепользовании, подвижкам в структуре друидического ордена и неустойчивости модели ежедневной жизни в своем регионе.

Философия традиционалиста подразумевает, что друид яростно противостоит уничтожению дикой местности, с целью заменить ее на поля, города или шахты. Конечно же, он одинаково против радикальных друидов, типа членов Теневого Круга, которые проповедают уничтожение городов и селений. (Однако, некоторые умные члены Теневого Круга скрываются за традиционным фасадом).

Друиды-традиционалисты обычно считают, что раньше было лучше, чем сейчас, и любят постоянно говорить постоянно говорить, что настоящее время, не идет ни в какое сравнение со славой древних времен. Они очень гордятся историей и достижениями друидического ордена и обычно имеют мирную историю в качестве мирного навыка. Традиционалист верит в непоколебимость основных догматов друидического учения, таких как защита дикой местности и поддержание равновесия в Природе, а так же защищает обычаи друидов, типа дуэлей. Зачастую, такой герой активно интересуется друидической политикой, чтобы быть уверенным в том, что подходящие друиды-традиционалисты занимают высокие ранги в рядах ордена.

Почти любая друидическая карьера подходит традиционалисту, конечно, при условии, что Орден имеет свою древнюю историю. С другой стороны, если, скажем, DM решит, что друиды развили способности кита Меняющего Форму только недавно, – традиционалист не должен выбрать эту карьеру.

Фанатик

Герой с этим личностным типом вынужден исполнять определенную миссию, которую сам себе и назначил. Все его усилия должны быть направлены на ее достижение и он чувствует себя виноватым, посвящая время чему-то другому.

Фанатик верит, что цель оправдывает средства. Кто угодно и что угодно может быть пожертвовано ради достижения намеченного. Только одно может вызвать фанатизм в любом друиде: доведение до крайности поведения диктуемого его ветвью или китом. Фанатиками могут быть, вероятно, следующие персонажи:

- Друиды с карьерой Мстителя могут стремиться отомстить за осквернение определенного участка диких земель;
- Деревенские Друиды могут поступать фанатично в защите своих деревень, рассматривая всех посторонних, как потенциальную угрозу и безжалостно уничтожая всякого вредящего его людям;
- Друиды Стражи могут иметь склонность к фанатизму в отношении охраны вверенной им территории. Именно они известны высказываниями типа: «Ты можешь пройти через мой лес, но если ты срубишь хоть одну живую веточку на дрова, повредишь хоть единый листик или убьешь хоть одно животное, то ты пожалеешь об этом!»;
- Друиды с любой карьерой могут действовать подобно фанатикам в отношении обязанностей по Ордену, доводя до крайностей действия против тех, кто вредит диким землям. Фанатики часто разделяют точку зрения Теневого Круга.

Архетип фанатика обычно не подходит для Героя, но этот личностный тип может создать интересного мастерского персонажа. В частности, фанатик может быть хорошим соперником для более умеренных друидов, работающих на сдерживание экстремизма ради поддержания доброго имени Ордена.

Мизантроп

Мизантроп не выносит компании людей. Обычно он считает человекоподобных чем-то нехорошим для Природы. Мизантроп мог иметь определенный плохой опыт, который обозлил его на людей. В зависимости от своей карьеры, мизантроп обычно весьма плохого мнения о людях. Он может и не действовать враждебно, однако партии придется приложить немало усилий, чтобы добиться его дружбы. По своей природе, он склонен к суровому пессимистическому поведению. Он не доверяет людям, а так же некоторым полу людям и гуманоидам.

Бескорыстная любовь Мизантропа к Природе отчасти компенсирует эту враждебность; герой, который продемонстрирует схожую привязанность к животным или дикой местности найдет его истинным другом. И, наконец, лишь делами, а не словами, можно завоевать его расположение.

Мизантроп не многословен и плохо умеет выражать свои чувства словами, даже если он кого-то любит или одобряет помощь. Если он не любит кого-то, или что-то вызвало его гнев, скорее всего, он просто развернется и уйдет, не проронив не слова.

В бою он не блефует и редко произносит угрозу более одного раза. Если он должен применить насилие для самозащиты или защиты чего-то ему дорогого, он ударит без предупреждения.

Мизантроп не подойдет партии людей-приключенцев, но будет хорошим NPC, особенно если у партии есть особая причина, добиваться его дружбы.

Этот личностный тип хорошо совместим с карьерами Друга Зверей, Стража, Меняющего и Тотемиста. Так же он может подойти Мстителю, Натурфилософу и Страннику, но не подойдет Советнику, Дикарю или Деревенскому Друиду.

Друидические Кампании

До сих пор эта глава описывала способы отыгрыша друида в нормальных AD&D кампаниях. Однако, вполне возможно использовать эту информацию, чтобы начать приключение, сфокусированное только на друидах. Данжон Мастер может иметь дело с такой кампанией, следуя одному из нескольких путей.

Все или Большинство Героев – Друиды?

DM кампании, сконцентрированной на друидах, может ограничить выбор игроков только героями-друидами. С другой стороны, одобные кампании, включающие большое число игроков, могли бы только выиграть от одного-двух подходящих героев-недруидов. DM может разрешить бардов, рейнджеров, а так же клериков, магов или файтеров с китами Крестьянина или Изгоя. (Смотри *Полное Руководство Жреца Волшебника* и *Полное Руководство Файтера*.)

После того, как кампания развертывается в Подземье, большинство героев будут серыми друидами, будут ли друиды партии принадлежать разным ветвям или только одной.

Кампании Одной Ветви. Некоторые кампании фокусируют внимание на друидах одного круга и делах обитателей определенного района. Большинство героев будут представлять какую-то одну ветвь, в зависимости от наиболее распространенного типа территории. К примеру, кампании идущие в гористой местности отличаются преобладанием горных друидов; если кампания развертывается в Подземье, большинство героев будут серыми друидами.

Эта кампания дает героям сильное ощущение общности и создает объединенную партию, так как все ее члены имеют схожие цели. Она так же позволяет Данжон Мастеру концентрироваться на общедруидических политических делах (таких как подъем Теневого Круга или соперничества между различными ветвями друидов). Кампания одной ветви, включающая необычную ветвь (типа арктических друидов) дает Данжон Мастеру удобную возможность начинить приключения происходящие в другом окружении. Герои могут посещать отдаленные места, встречать членов малоизвестных культур и сталкиваться с монстрами, с которыми они иначе вряд ли бы столкнулись.

С другой стороны, хотя игроки и могут отличать своих героев друг от друга, давая им разные киты, они все еще могут желать большего разнообразия внутри партии. Попробуйте сделать некоторых из героев-друидов происходящими из различных ветвей; например, если приключение происходит в лесу на склоне горы, пусть некоторые герои будут напоминать смесь лесной и горной ветвей.

Кампании Нескольких Ветвей.

В кампаниях, включающих только друидов, DM может поощрить игроков выбирать героев из разных ветвей. В чем преимущество такой кампании? Она дает большое разнообразие героев, особенно, если они имеют разные киты. Однако, ее недостатком является в первую очередь трудность объяснить причину, по которой друид джунглей и арктический друид желают приключаться вместе.

Чтобы обойти эту проблему нужно найти причину, по которой герои собрались вместе. Возможно, каждый из героев представляет свой регион в квесте, который им дал Верховный Друид, чтобы помочь уладить мировую проблему. Такой сценарий дает им чувство единения, как и в кампании с одной ветвью, однако, более разнообразное.

Кроме того, может быть сколько угодно причин по которой особая группа начинающих героев была избрана. Возьмите любое из нижеследующих обстоятельств:

- Верховный Друид избрал их, так как они подходят под древнее пророчество;
- Высшие ряды друидического ордена слишком консервативны (или заполнены не заслуживающими доверия агентами Теневого Круга), и только эти представители юного поколения способны увидеть истинную опасность угрожающую миру;
- Слишком мало друидов осталось, так как растущее зло уничтожило большую часть высших рядов Ордена. (Действительно скверная ситуация!).

Более серьезной проблемой игрового баланса в кампаниях с множеством ветвей является факт, что каждая ветвь лучше всего работает на определенном типе территорий: пустынный друид лучше всего действует в пустыне; серый друид обладает оптимальными способностями только под землей и т.д. Поэтому, такая кампания должна включать в себя достаточно частые путешествия; если герои все время остаются в лесу или в подземелье – арктический или болотный друид будет чувствовать себя бесполезными! Вынуждая героев путешествовать, сражаясь со злом принимающим многочисленные облики, можно создать возбуждающее приключение включающее всех героев.

Например, в кампании, чьей целью является победа над последователями хаотически-злого бога, извращающими Природу, первое приключение может завести партию в болото, ставшее обителью ужаса и страха. Друиды будут иметь дело с токсичной водой, мутированными гигантскими насекомыми, болотными огоньками, черными драконами и другими болотными монстрами. Собранная информация может привести их к следующему приключению в ледяной арктике, где РС проверят слухи и метели без конца и о существах, скрывающихся в ее сердце. С таким подходом к делу, каждая ветвь друидов будет иметь шанс блеснуть мастерством.

Стражи Диких Мест

В этой кампании друиды должны защищать участок дикой местности от тех, кто его разработать. Чтобы эту историю сильнее, разработайте для героев-друидов личную привязку к данной территории. Например, регион может содержать древнюю рощу, в которой РС был посвящен в друидический орден. Или возможно она служит домом лесных существ являющихся друзьями героя.

Интересная проблема возникает, если друиды обнаруживают, что те, кто рубит их лес, делают это по очень хорошей причине. В результате, друиды (и игроки) оказываются перед лицом более сложной моральной дилеммы, чем просто «Вышвыриванием этих эксплуататоров вон из нашей земли». Они должны взглянуть в самую глубь проблемы, что бы понять ее суть.

Эта кампания подходит игрокам, которые получают удовольствие от дипломатии и политики, и, как правило, лучше работает с относительно высокоуровневыми друидами. Этот сценарий позволяет героям лучше понять ключевые элементы друидической этики: а именно необходимости рассматривать все точки зрения, а потом определять какое решение будет наилучшим для друидических интересов.

К примеру, представим друидов, столкнувшихся с проблемой сотен рабочих-переселенцев, по большей части бедных безземельных крестьян, обрушившихся на древний лес подобно саранче, срубая деревья и унося их прочь. Хуже того, рядом обитают несколько видов редких животных, и вырубка леса грозит уничтожением их дома.

Откуда приходят рабочие? Партия узнает, что они работают на народ гномов, живущих неподалеку. Эти горные гномы, истощив свой запас угля, перешли на дерево в качестве топлива для своих кузниц. Они платят золотом за каждое бревно принесенное рабочими. Даже склоны гномских гор стоят обнаженными, без деревьев. Зеленый заповедник друидов выглядит единственным ближайшим источником дров.

Рабочим-переселенцам хватает куда как более насущных забот и проблем, чтобы задумываться над вопросом экологии. Урожай этого года был скудным, и без щедрости гномов людям угрожает голод. Пока гномы продолжают платить, они могут закупить пищи на зиму...

Но что побудило гномов на такое расширение деятельности, что даже их собственные угольные ресурсы истощились?

Война! Горные гномы куют оружие для небольшого эльфийского королевства (в двух днях пути), борющегося против союза мутирующих племен багбиров и огров. Исключая королевскую стражу эти эльфы, захваченным врасплох, не хватает подходящих доспехов и оружия, чтобы выдержать вражеский натиск. Гномы не хотят участвовать в конфликте, он согласился выковать эльфам отличные длинные мечи, доспехи и наконечники для стрел, в обмен на часть ценных изумрудных депозитов, находящихся в эльфийском королевстве.

DM может остановиться, и назвать багбиров и огров злодеями. Но, возможно, вещи не так уж и просты. Что вызвало миграцию багбиров и огров? Возможно, могучий дракон прогнал их из родных земель; теперь они сами превращаются в беженцев, желающих обосноваться в пустынных областях эльфийского леса. Однако, эльфы с этим не согласны (не желают таких грубых соседей).

Кампания этого сорта дает друидам много возможностей. Герои могут просто выгнать лесорубов из леса. Однако, тактика террора может побудить гномов самим нанять приключенцев, чтобы разобраться с друидами! Партия, так же, может помочь эльфам завоевать быструю победу, разрушив союз огров-багбиров воспользовавшись нечистоплотными методами. (Друиды убивают вождя багбиров, но подстраивают все так, что виновным посчитают главаря огров). Или же решение может оказаться комплексным, если друиды пытаются добиться мирного договора между эльфами и союзом огров-багбиров. Если Данжон Мастер разработал личности и цели главных фигур, каждое действие друидов может привести к определенной цепочке последствий.

Злые Леса

В центре некогда прекрасного леса лежит место силы – роща, когда-то священная для друидов. К несчастью, ее защитники были не так сильны, как полагали и, расслабленные борьбой, не смогли защитить землю от ужасного зла. Силы Тьмы и Мрака захватили и осквернили священную рощу; и теперь тьма пала на древние леса.

Сама Природа ощутила извращающую силу зла. Стаи летучих мышей-вампиров, рои стиргов и облака жалящих насекомых затмили небеса. Багбиров и гоблины бродят по окраинам леса, но даже они не рискуют соваться в его чащу, коотрая по слухам скрывает невообразимо-ужасные вещи: трентов, питающихся плотью, эльфов-каннибалов, животную нежить и темных единорогов с ядовитыми рогами. Все эти существа явно свидетельствуют об ужасной язве исходящей некогда священной рощи, которая теперь поражена ужасным проклятьем – проклятьем, которое все распространяется...

Эта кампания окажется вызовом для любой друидической партии. Злые леса содержат смесь стандартных лесных монстров, типа багбиров и зеленых драконов и извращенных, злых версий обычных добрых или нейтральных лесных существ, типа дриад и эльфов. Друиды, возможно, в союзе с приключенцами добрых жизненных ценностей, точно не знают, какое именно зло поразило священную рощу, поэтому должны двигаться осторожно, исследуя лес. Проклятые леса очень напоминают подземелья: чем глубже герой в него проникает, тем смертоносней оно становится, с силой, уничтожившей прежних Стражей, ждущий, словно паук, в центре священной рощи.

Мини-Приключения

Испробуйте эти, сфокусированные на друидах приключения.

- К друиду обратилась женщина-бард, любящая друида-меняющего форму. Пока она выступала в городе он слишком долго пробыл в форме медведя и оказался в ней пойман. Хуже того, охотники схватили его и продали на арену, где его будут заставлять биться с животными (или людьми) на смерть. Бои начнутся через неделю. Бардесса просит героя, ближайшего друида, помочь ей освободить своего возлюбленного.
- Дриада слышала, что группа пикси досаждают и дразнит зеленого дракона, прикальываясь над ним, находясь в невидимом состоянии, воруя его безделушки и т.д. Дракон не может обнаружить, кто виноват в этих проделках, и дриада опасается его гнева, способного уничтожить лес. Кто-то должен уговорить пикси угомониться и успокоить дракона.
- Огромный волк убил младшего сына короля, когда тот охотился на оленя. Обезумевший от горя монарх, что каждый волк в лесу должен умереть, посулив охотникам не малую награду в 50 золотых за каждую шкуру. Что же должен сделать друид?
- Юная эльфийка и человек-рейнджер любят друг друга, но их родители против этого. Они убегают в леса, умоляя друида, что бы он обвенчал их. Однако, рассерженные родители все ближе и ближе...
- Странная болезнь растений поражает лес, делая листья прозрачно-белыми. Друид должен обнаружить секреты этой болезни, прежде чем листва исчезнет из леса.
- Кто-то украл яйцо сильфиды! Она оставила его только на час, чтобы навестить подружку-нимфу. Теперь, убитая горем, она умоляет местного друида о помощи. Подозреваемыми или свидетелями в этом лесном детективе является взбалмошный псевдо-дракон, никси из местного прудка, завистливый воздушный слуга и пьяный сатир.

Против Теней

Теневой Круг может послужить источником многих зажигательных приключений, полных интриг, предательств и конфликтов друидов против друидов. Создание такого приключения требует хорошего понимания местной друидической иерархии. DM должен набросать личности друидов-NPC домена, затем тайно решить, кто из них (если конечно таковые имеются) принадлежат Теневому Кругу. Герои могут собрать какие то сведения об этих мастерских персонажах, но не узнают об их тайной верности.

Далее Вы можете почерпнуть некоторые идеи относительно таких приключений:

Орда. Из последних слухов стало известно, что друиды Теневого Круга готовят тайную встречу с вождями соседних оркских или варварских племен. Очевидно, что они планируют организовать нападение на один или нескольких людских городов или селений. Но когда, как и где они ударят? Как друиды противостоящие политике Теневого Круга, герои могут попытаться раскрывать их планы так, чтобы можно было поднять тревогу или же пресечь готовящееся в корне. Однако, заставить кого-то поверить в предстоящее вторжение может оказаться не легкой задачей без конкретных доказательств или улик, так как мало кто знает правду о Теневом Круге.

Если проникновение в секретное общество выглядит слишком большим вызовом и кажется почти невыполнимым, герои могут похитить лидера орков для допроса. Однако, этот шаг может оказаться только началом; герои могут узнать, что у друидов Теневого Круга появилось секретное оружие – дракон или магическая боевая машина...

Приглашение. Данжон Мастер может послать Вступившего в Тень, чтобы завербовать РС друида, который проявляет особую жестокость. Для большинства героев это не будет хорошей новостью. Мало кто захочет стать послушной пешкой безликого внутреннего круга тайной организации. Однако, те, кто не согласятся, должны быть готовы противостоять ужасным Вступившим в Тень, намеренным убить отказавшихся от сотрудничества.

Предатель. Один из персонажей, друид верный Ордену, узнает, что один из трех архидруидов домена принадлежит к Теневому Кругу. Этот член внутреннего круга нанял ассасинов убить главного друида круга в следующем месяце, вместо того, чтобы встретиться с ним в честной дуэли. К сожалению, информатор героев таинственно умирает, так и не успев открыть личности изменившего архидруида. Смогут ли герои вовремя обнаружить предателя и предотвратить победу Теневого Круга?

Герои могут захотеть поговорить с теми, кто знает этих троих подозреваемых и понаблюдать за их поведением, чтобы обнаружить хоть какой-то намек на их связь с Теневым Кругом. Конечно же, настоящий предатель может ускорить повестку дня тайной организации, если герои засветились, или же попытаться их уничтожить!

Отступница. Друида, отступившая от Теневого Круга, владеет важной информацией о планах этой мрачной организации, но она раскроет их только Верховному Друиду, так как ей известно, что он не входит в эту группу. Ее ренегатство не осталось незамеченным – ужасные Вступившие в Тень приговорили ее к смерти. Поэтому герои должны защищать ее на пути к эmissару Верховного Друида. Они встретятся с магическими и обычными нападениями, а так же с предательством тех, кого они считали союзниками.

Глава 5: Друидическая Магия

Как отмечено в Главе 3: *Руководство Игрока* (с. 35), друиды имеют доступ к жреческим заклинаниям из определенных сфер и могут пользоваться разнообразным зачарованным оружием, доспехами и другими волшебными предметами. Эта глава расширяет магию, доступную героям в друидическом классе, добавляя множество заклинаний и магических изделий, наряду с новой областью травной магии.

Новые Заклинания

Друиды имеют главный доступ к заклятиям в следующих сферах влияния: Общей, Животной, Элементной, Лечения, Растительной, Погодной; они имеют младший доступ к сфере Предсказания. (Не забудьте о любых ограничениях сфер из-за карьеры или ветви). Так как друиды беспокоятся о растениях, животных и природных явлениях немного больше, большинство других жрецов, они специализируются в применении Природно-ориентированных заклинаниях.

Представители любого жреческого класса обладают потенциалом использовать эти спелы, если они имеют доступ к соответственным сферам. Однако, Данжон Мастера могут сделать эту магию доступной только для друидического класса, обосновывая это тем, что эти заклятия являются секретным знанием Ордена.

Необязательное Расширение Сфер

Некоторые заклинания, имеющие отношение к Природе, остаются недоступными для друидов из-за ограничения сфер доступа. Чтобы дать эти заклятия друидам, DM может расширить выбор заклятий, доступных через определенные сферы магии:

- *Вызывание лесных существ*, становится частью животной сферы.
- *Объединение с Природой*, становится частью как Животной, так и Растительной сфер.
- *Туча насекомых*, становится частью животной сферы.
- *Рейнкарнация*, становится частью животной сферы.

Расширение не изымает заклинание из сферы, которая его уже содержит, но просто делает спел доступным из дополнительной сферы или сфер.

Заклинания Первого Круга

Звериная Маска

Beastmask

(Иллюзия/Фантом)

Сфера: Животная

Диапазон: Прикосновение

Продолжительность: 12 часов

Область Поражения: 1 существо

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 4

Инстинктивная Защита: Полная

Звериная маска может воздействовать на любую одну персону или животное, заклинатель может так же применить ее на себя. Она позволяет объекту чары принять иллюзорную форму животного какого-то вида, однако, только данный вид может воспринимать эту иллюзию. Размер животной формы, принимаемой субъектом, не может быть больше, чем в два раза или меньше, чем одна четверть размера персонажа.

Заклятие создает почти совершенную иллюзию, которая обманывает зрение, обоняние, слух и осязание животного. К примеру, если заклинатель применяет на субъекте иллюзию «медведя», любой медведь будет верить, что любой субъект является медведем, в то время как для людей, представителей других рас и прочих существ, реципиент останется тем, кем он и был.

Звериная маска обычно используется, чтобы путешествовать среди животных определенного вида или, чтобы охотиться на них. Это заклинание позволяет друиду принять облик оленя, чтобы двигаться среди стада, не пугая животных. Кроме того, персонаж может избежать нападения волчьей стаи просто на волчью «маску».

Звериная маска не позволяет общаться с животными, хотя она может быть использована вместе с заклинаниями, позволяющими такое общение.

Материальный компонент этого заклинания: миниатюрная деревянная маска животного.

Грибная Бомба

Puffball

(Изменение)

Сфера: Растительная

Диапазон: Прикосновение

Продолжительность: 2 раунда/уровень

Область Поражения: 1 гриб, и т.п.

Компоненты:V, S, M

Время Активирования: 4

Инстинктивная Защита: Специальная

Персонаж, который применяет *грибную бомбу* на обычный гриб, трюфель или поганку (до 6 дюймов в диаметре), превращает грибок в волшебную грибную бомбу, которую можно сбросить или метнуть. DM должен решить, какой тип броска, если такой необходим, требуется, чтобы попасть в цель (Силы, Ловкости и т.д.). правила для гранатоподобных снарядов можно найти в *Руководстве Данжон Мастера* на стр. 62-63.

При касании с землей грибная бомба взрывается, образуя облако спор, диаметром в 10 футов. Оказавшиеся в облаке, должны сделать инстинктивную защиту против ядра или же пострадать от кашля или удушья. Жеотвы не могут атаковать, а так же теряют все премии Ловкости к Армор Классу и инстинктивным защитам. Облако рассеивается за 1d3+1 раунда; остаточные эффекты все еще воздействуют на персонажей в течении одного раунда после того, как они вышли из облака или оно само исчезло.

Эффекты заклинания не действуют на нежить или сходных не дышащих существ. Если никто не метнул (или сбросил) гриб за время действия заклятья, зачарование теряется.

Материальный компонент: щепотка земляного дождевика, рассыпанная над грибами, подлежащими зачарованию.

Шепчущая Стража

Wisperward

(Изменение)

Сфера: Стража, Погода

Диапазон: Прикосновение

Продолжительность: Постоянная, пока не сработала

Область Поражения: 1 гриб

Компоненты:V, S, M

Время Активирования: 5

Инстинктивная Защита: Нет

Шепчущая Стража может быть применена на какой-либо один предмет, вход или изделие, которое открывается (такое как книга, дверь или крышка). Она может охватывать 30-ти фунтовый радиус.

Заклинатель определяет особые условия, при которых стража активируется (подобно заклятью *волшебный рот*), например, некто входит на территорию или, скажем, что-то открывает. Когда стража срабатывает, нежный шепчущий ветерок начинает обдавать лицо заклинателя. Заклинатель не должен находиться не далее 1 мили за уровень опытности до объекта стражи, чтобы получить предупреждение.

Материальный компонент этого заклинания – святой символ жреца.

Заклинания Второго Круга

Животное Шпион

Animal Spy

(Предсказание)

Сфера: Животная

Диапазон: 10 ярдов

Продолжительность: 1 ход/2 уровня

Область Поражения: 1 животное

Компоненты: V, S

Время Активирования: 5

Инстинктивная Защита: Помощники волшебников могут делать спас бросок против заклинания, чтобы избежать эффекта

Только обычное (реальный мир) животное, или его гигантская версия может стать животным шпионом. Это заклинание позволяет жрецу разделить восприятие животного – видеть через глаза животного, слышать через его уши, чувствовать запахи его носом и т.д. Животное абсолютно не подозревает об эффекте заклинания, если конечно друид не предупредил зверя перед кастованием. Животное шпион не дает контроль над существом. Однако, большинство заклинателей применяют его на дрессированное животное или на то, с которым подружились посредством заклинания *дружба с животным*.

На время продолжительности заклатья, заклинатель впадает в транс и не способен двигаться или пользоваться человеческими чувствами. Это может оказаться весьма опасным; например, персонажи, атакованные, пока применяют данное заклятие не могут чувствовать, наносимых их телам. Однако, в начале любого раунда, заклинатель может решить отказаться от животного восприятия и восстановить контроль над своим телом. Такое решение немедленно прекращает заклинание. Действие заклятия также заканчивается, если животное удаляется более чем на 100 ярдов за уровень жреца.

Звериная Злоба

Beastspite

(Очарование/Обаяние)

Сфера: Животная

Диапазон: 10 ярдов

Продолжительность: 1 час/ уровень

Область Поражения: 1 персона

Компоненты: V, S

Время Активирования: 5

Инстинктивная Защита: Полная

Звериная Злоба поражает одно существо волшебной аурой, которая заставляет животных определенного вида ненавидеть и бояться такого персонажа. Он может стать объектом ненависти со стороны любого вида реально существующих животных. Хотя это заклинание не затрагивает монстров, под его действие также попадают гигантские версии животных, тех же реально существующих видов. (Например, если *Звериная Злоба* заставляет летучих мышей ненавидеть субъекта, гигантские летучие мыши будут реагировать сходным образом).

Когда жертва чары подходит ближе, чем на 30 ярдов к животному того самого вида, существо начинает получать предупреждающие сигналы (лай, рычание и т.д.). его дальнейшая реакция зависит от природы животного:

- Агрессивные животные, включающие всех хищников и большую часть дрессированных охранных животных, нападают на реципиента заклинания.
- Неагрессивные звери избегают персонажей, убягая или кидаясь на него, если он приблизиться.
- Хозяева домашних животных могут сдерживать своих питомцев, но звери демонстрируют явно нервозность и могут стать очень враждебными, если персонаж попытается дотронуться до них.
- Если субъект был верхом, когда заклятие начало действовать, скакун будет пытаться сбросить наездника. Субъект должен каждый раунд делать проверку навыка верховой езды, чтобы оставаться верхом и избежать падения.
- Животное, крайне преданное субъекту, типа любимой собаки, существа, находящиеся под действием чары *дружбы с животными*, помощника волшебника или боевого коня паладина не становятся слишком враждебными к своим хозяевам. Вместо этого они замечают что-то «неправильное» в персонаже и ведут себя необычно нервозно.

Обогащение Пищи

Fortifying Stew

(Некромантия)

Сфера: Лечение

Диапазон: Прикосновение

Продолжительность: Пища сохраняет волшебные свойства в течение 1 хода

Компоненты: V, S

Время Активирования: 5

Область Поражения: 1 миска тушенки и Инстинктивная Защита: Нет т.п./уровень

Любая миска бульона, каши или тушенки, приготовленная жрецом, может быть подвергнута обогащению пищи. Персонаж может зачаровать одну миску тушенки (примерно 8 унций или 230 г) за уровень опыта. Кто-нибудь должен съесть зачарованную пищу в пределах одного хода после применения чары.

Съевший целую порцию получает от этого некоторые волшебные выгоды. Во-первых, обедающий насыщается на целый день всего от одного приема пищи. Кроме того, на 2 часа плюс один раунд за уровень заклинателя, персонаж получает 1d4+1 временных хитпоинтов. Любое повреждение сперва снимает именно эти дополнительные хитпоинты. Прием нескольких порций не дает совокупного эффекта.

Например, Снапдрагон, друид 7-го уровня, готовит мясной бульон, применяя на него *обогащение пищи, и затем*, съедает порцию. Бросок 2 дает ему 3 дополнительных хитпоинта. Когда точно через 3 часа эффекты чары спадают, он теряет эти три дополнительных хита. Если он получит за это время, скажем, 5hp вреда в действительности, он потеряет только 2hp, т.к. 3hp пришлось на дополнительные хитпоинты.

Материальный компонент: пузырек крепкого бульона (используемого для приготовления супа) приготовленного из первых плодов урожая.

Дар Речи Gift of Speech (Очарование/Обаяние)

Сфера: Животная

Диапазон: 10 ярдов/уровень

Продолжительность: 1 ход/уровень

Область Поражения: 1 животное

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 5

Инстинктивная Защита: Нет

Это заклинание наделяет обычное животное (или его гигантскую версию) способностью говорить на каком-то *одном* из языков известных заклинателю, по его собственному выбору, а так же способностью понимать слова и простые понятия выраженные на этом языке. Реакции зачарованного животного не изменяются, его Интеллект не повышается. Если чара применяется на существо с Интеллектом менее 1, она не имеет никакого эффекта.

Материальный компонент этого заклинания: святой символ жреца.

Заклинания Третьего Круга

Идти не оставляя следов, 10' радиус

Pass Without Trace, 10' Radius

(Очарование/Обаяние)

Сфера: Растительная

Диапазон: 0

Продолжительность: 1 ход/уровень

Область Поражения: 10 футовый радиус

вокруг заклинателя

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 1 раунд

Инстинктивная Защита: Нет

Имеющая ту же функцию, что и чара идти не оставляя следов, *идти не оставляя следов 10' радиуса* воздействует на всех находящихся в пределах 10 футов от заклинателя. Эффект движется вместе с заклинателем, поэтому существа должны оставаться внутри 10 футов от кастера, чтобы продолжать не оставлять следы. Существа вышедшие из зоны действия чары могут быть отслеживаемы как обычно. Существа, входящие в область эффекта уже после применения заклятья, остаются не затронутыми его действием.

Материальный компонент: пепел оставшийся после сожжения сосновой веточки. При кастовании заклятья, персонаж разочаровывает его внутри круга.

Оформление Дерева

Shape Wood

(Изменение)

Сфера: Растительная

Диапазон: Прикосновение

Продолжительность: Постоянно

Область Поражения: 9 кубических футов + 1

кубический фут/уровень

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 1 раунд

Инстинктивная Защита: Нет

Посредством *оформления дерева*, заклинатель может преобразовывать форму чего-то деревянного. Например, заклинатель может применить его на кусок дерева, что бы придать ему форму деревянного оружия, сделать грубую дверь, или даже что-то приблизительно похожее на статуэтку.

Заклятье, так же позволяет жрецу изменять форму существующей деревянной двери. Возможно, чтобы вырваться из заточения. Опять же, объем деревянного объекта должен соответствовать желаемому результату и входить в зону действия чары.

Хотя персонаж и может сформировать деревянный ящик из древесного пня или дверь из деревянной стены, результат не будет содержать деталей высокого качества. Если новая форма содержит движущиеся части, имеется 30% шанс, что они не будут работать. Изменение постоянно, и сохраняется, по меньшей мере, до тех пор, пока дерево не сгнивает, либо физически уничтожается.

Материальный компонент: щепотка древесных опилок, которые жрец сдувает над деревянным объектом заклинания.

Заклинания Четвертого Круга

Обнаружение Нападающего Животного Defect Animal Attacker (Предсказание)

Сфера: Животная

Диапазон: Прикосновение

Продолжительность: Мгновенная

Область Поражения: 1 существо

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 1 ход

Инстинктивная Защита: Нет

В зависимости от того, как применяется чара, *обнаружение нападающего животного* дает друиду визуальный образ либо существа, которое ранило животное, либо животного, которое атаковало какую-нибудь жертву.

Применяя заклинание на любой жертве нападения естественного животного (жертве, чье тело еще содержит следы клыков, когтей и другого естественного оружия), друид прикасается к ране пострадавшего. Это короткое прикосновение дает заклинателю мимолетное видение животного, которое вызвало ранение, как оно выглядело во время нападения.

Также, друид, применивший заклятие на раненое, реально-существующее животное, может дотронуться до его ран и получить видение персоны, монстра или животного, нанесшего эти повреждения.

Даже если нападающий, показанный в видении, и не знаком заклинателю, друид обычно может получить идею об его размере, основном способе атаки и жизненных ценностях. (Друид чувствует добро, зло или нейтралитет).

Кроме того, если существо все еще живо и проваливает спас бросок против заклятья, заклинатель чувствует его текущее местонахождение и направление движения.

Обнаружение нападающего животного работает только в пределах одного часа за уровень заклинания, после того, как рассматриваемая жертва получила ранение. Заклинание остается эффективным независимо от того, оказалось ли нападение фатальным.

Материальный компонент: святой символ жреца.

Земляная Пасть Earthmaw (Изменение)

Сфера: Элементная (земля)

Диапазон: 50 ярдов

Продолжительность: Постоянно

Область Поражения: круг, диаметром 10 футов

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 7

Инстинктивная Защита: Полная

Земляная Пасть заставляет клочок земли, диаметром 10 футов, открыться и образовать гигантский рот, полный сталактитоподобных зубов. Рот, подобно водяному чудовищу, выскакивает наружу на короткой шее, и один раз нападает в направлении, указанном заклинателем. Затем он втягивается обратно в землю и плотно закрывается. Место применения заклинания *земляной пасти* выглядит, как будто земля была недавно вспахана.

Рот может атаковать одно большое (L) существо, двух существ, размером с человека или четырех маленьких (S) существ в пределах 10 футов от своего внешнего края. Он может напасть сразу на нескольких существ, только если они все находятся внутри круга 10-ти футового диаметра, смежного с пастью.

Земляная пасть атакует как монстр с Hit Dice равным уровню заклинателя. Существа, оказавшиеся на месте появления пасти, подвергаются +3 штрафу к их Армор Классу, который относится только к этой атаке. Существа, стоящие рядом с пастью, не переносят никаких АС штрафов.

Успешная атака носит 1d4 единиц повреждения за уровень заклинателя. *Немодифицированный* бросок в 19 или 20 означает, что пасть проглотила жертву целиком и погребла персонажа на глубине 2d4 фута под землей. Жертвы могут быть откопаны вручную, посредством подходящих заклинаний (таких как рытье), или с помощью магических предметов (таких как *лопаты колоссальных раскопок*). Существо, пойманное под землей, задохнется, если не будет освобождено за число раундов, равное одной-третьей значения его Телосложения.

Земляная пасть может применяться на область рыхлой или плотной земли, песка или почвы, покрытой растительностью. Также она может кастоваться внутри помещений, с земляной поверхностью: к примеру, на земляной пол сарая или повального помещения, но не на мраморный пол дома или храма. Она не может быть применена на область, содержащую дерево, любую часть строения, или какой-либо тип тротуара.

Объект, находящийся на месте появления пасти (такой как костер или палатка, и т.п.) при атаке, считается существом соответствующего размера.

Материальный компонент: зуб какого-нибудь хищного существа.

Голод Hunger (Изменение)

Сфера: Животная, Растительная

Диапазон: 10 ярдов

Продолжительность: 1 день/уровень

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 7

Область Поражения: 1 персона

Инстинктивная Защита: Полная

Те, на ком был применен *голод*, больше не могут получать питание от приема пищи. Как бы много они не съели, они все равно остаются голодными. Если действие заклинания не закончится, жертвы, в конце концов, умрут от истощения, зачехнут на глазах.

По прошествию одного дня, после того как действие чары вступило в силу, концентрация жертвы слабеет (из-за постоянного ощущения голода), что приводит к – 2 штрафу ко всем проверкам характеристик и навыков. На 8-ой день существования без пищи, жертвы, которые сохраняли обычный уровень активности, теряют 1 единицу Силы; на 9-й день они теряют 1 единицу Телосложения. Такая чередующая схема продолжается до тех пор, пока значение одной из характеристик не падает до 3; начиная с этого момента персонаж впадает в коматозное состояние. Если счет характеристики достигает 0 до того как действие заклинания закончилось, реципиент умирает. После того как заклятье завершилось, персонаж восстанавливает потерянные единицы по норме 1 Сила и 1 Телосложение в день.

Вов время применения чары заклинатель тайком шепчет название определенного типа пищи, съев которую жертва немедленно освободится от действия заклятья. Это должен быть какой-то один, естественный продукт (такой как баранина, мед или яблоко), однако он может и экзотичным (драконье мясо), главное чтобы заклинатель сам его когда-либо пробовал.

Голод не может быть рассеян, но может быть отменен чарой *снятие проклятья*. Если все попытки потерпели неудачу, пострадавший должен ждать, пока продолжительность заклятья не истечет.

Материальный компонент: щепотка пищи, которая может закончить заклятье.

Рука как Ветвь

Knurl

(Изменение)

Сфера: Растительная

Диапазон: 5 ярдов/уровень

Продолжительность: 1 ход/уровень

Область Поражения: 1 персона

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 7

Инстинктивная Защита: Полная

Данное заклинание превращает реку существа в древесную ветвь той же толщины, покрытой корой и веточками. Новый член не содержит ни локтя, ни запястья, ни даже кисти. «Рука» остается соединенной с плечом. Реципиент заклинания может пользоваться ей как дубиной, но не может манипулировать инструментами, оружием и компонентами заклятий.

Заклинатель выбирает какая из рук реципиента будет подвержена эффекту. Чтобы трансформировать обе руки гуманоида, заклинатель может воспользоваться несколькими заклятьями рука как ветвь. Для всех целей рука считается ветвью дерева: Она становится подверженной огню, чарам изменяющим дерево и древесным болезням. *Рассеивание магии* прекращает эффект чары.

Материальный компонент: маленькая веточка.

Игольный Шторм

Needle storm

(Изменения)

Сфера: Растительная

Диапазон: 60 ярдов/уровень

Продолжительность: мгновенная

Область Поражения: 1 дерево или растение

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 7

Инстинктивная Защита: ½ (против заклинания)

Любимый таежными и пустынными друидами, *игольный шторм* заставляет колючки на любом хвойном дереве или схожем игольчатом растении исторгнуться смертоносным ливнем. Град игл имеет радиус, примерно, равный 1 футу за каждые 2 фута высоты целевого растения.

Всякий находящийся в пределах области поражения получает одну атаку, которая наносит 1d12 единиц повреждения за каждые 3 полных уровня кастера. Таким образом, елка, зачарованная персонажем 7-го уровня и нанесет 2d12 единиц повреждения.

Материальный компонент: колючка с растения или дерева, имеющего иглы.

Заклинания Пятого Круга

Спасительное Облако

Clodscape

(Изменение)

Сфера: Погода

Диапазон: 120 ярдов

Продолжительность: 3 хода/уровень

Область Поражения: 1,000 куб. футов/уровень

Компоненты: V, S

Время Активирования: 8

Инстинктивная Защита: Нет

Персонаж может применить *спасительное облако* на конкретное облако или часть облачного склона, обычно с близлежащей горной вершиной или находясь в полете. Чара заставляет 1,000 футов кубических облака за уровень заклинания стать плотным, достаточно, чтобы выдержать любой вес. Отвердевшие облака остаются в воздухе и кажутся похожими на густой ковер.

Существо, упавшее на магически усиленное облако, переносит вред от падения, как это указано в *РН* на с. 104. Животное или человек, влетающее в затвердевшее облако падает, становится оглушенным и должен сделать успешную проверку ловкости, чтобы прийти в себя. Если существо пролетало через облако в момент, когда оно затвердело, оно должно сделать спас бросок против окаменения. Те, кто преуспел с инстинктивной защитой вовремя, покидают облако. Существа, завалившие спас бросок, становятся пойманными в облаке, они могут продолжать дышать, пока срок действия заклятия не истечет.

Само уплотненное облако продолжает плыть по ветру как обычно. Хотя заклинатель и не может пользоваться данным заклятием для приведения облака в движение, чара *управления ветром* может достаточно легко превратить облако в уникальное летательное транспортное средство.

Природное Обаяние

Nature Charm

(очарование/Обаяние)

Сфера: Элементная (земля, вода)

Диапазон: Прикосновение

Продолжительность: 2 часа/уровень

Область Поражения: 15 футов радиус/уровень

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 1 раунд

Инстинктивная Защита: существа, являющиеся коренными обитателями области действия чары не подвержены ее эффектам

Природное обаяние наделяет определенное место свойством оказывать особое очарование, вне простой красоты, на любого входящего туда, исключая заклинателя.

Место, выбираемое для этой чары, должно иметь выдающийся природный блеск и пышность, а также содержать растения и пресную воду. К примеру, друид 12-го уровня может применить это заклинание на лесную поляну, шириной до 360 футов, с цветами и фруктовыми деревьями, растущими вокруг водопада.

Любой входящий на зачарованную территорию должен сделать инстинктивную защиту против заклинания; завалившие спас бросок, стараются оставаться здесь как можно дольше, даже если им необходимо уйти. Они говорят, что хотят только еще чуть-чуть искупаться, отдохнуть и полюбоваться красотой, едят ягоды или фрукты, рисуют картины, или ревностно защищают это место от других.

Какова бы ни была причина, те, кто стал жертвой очарования, активно сопротивляются любым попыткам заставить их уйти, до тех пор, пока действие чары не закончилось.

Материальный компонент заклинания: святой символ друида.

Усиление Камня

Strengthen Stone

(Изменение)

Сфера: Элементная (земля)

Диапазон: 10 ярдов

Продолжительность: Постоянная

Область Поражения: 1 строение или стена

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 1 час

Инстинктивная Защита: Нет

Усиление камня может укрепить любое каменное сооружение (дом, башню, участок стены, акведук, и т.п.) против физических повреждений. DM добавляет +4 к спас броску строения против любого вида повреждений от осадных машин и до естественных землетрясений. Каменный объект также получает инстинктивную защиту против заклятия *землетрясение*. (См. *РН*, с. 233). Чара может быть применена на любой каменный объект лишь однажды.

Если заклятье применяется на каменного голема или на другое оживленное каменное существо (типа созданного чарой оживления камня), это создание получает -1 премию к своему Армор Классу и добавляет +1 премию к своим инстинктивным защитам на время действия заклятия. Усиление камня не оказывает никакого эффекта на земляных элементалов или гaleb дух.

Материальный компонент, обломок алмаза, стоимостью не менее 50 золотых, должен быть измельчен и посыпан на сооружение.

Колючее Проклятье

Thornwrack (Изменение)

Сфера: Растительная

Диапазон: Прикосновение

Продолжительность: 1 шип/уровень

Область Поражения: 1 персона

Компоненты: V, S

Время Активирования: 8

Инстинктивная Защита: Полная

Колючее проклятье вызывает появление длинных болезненных шипов, растущих прямо из тела реципиента, прокалывая кожу изнутри. Каждый раунд появляется 1 шип, нанося 1d3 единицы повреждения, так происходит пока все шипы не появятся. Когда общее количество шипов превысит уровень опыта или HD жертвы, она становится скованной болью, теряя способность предпринимать какое-либо действия, хотя все еще остается в сознании.

Через раунд после того, как из кожи жертвы вылезла последняя колючка, первая из них исчезает. Шипы продолжают исчезать по одному в ход. Парализованные объекты могут снова двигаться после того, как число колючек становится ниже их HD или уровня опытности. К примеру, допустим, что тело персонажа 4-го уровня имеет 7 шипов. По прошествии четырех ходов останется только 3 колючки, следовательно, жертва больше не парализована.

Чары *лечение* растений могут восстановить хитпоинты, но не устраняют шипы. *Рассеивание магии* закончит заклинание, но остановит процесс исчезновения шипов. Заклятье *излечения* (heal) закончит *колючее проклятье*, уберет все имеющиеся шипы и вылечит все повреждения. Если волшебные средства не применяются, заклятье заканчивается с исчезновением последнего шипа.

Заклинания Шестого Круга

Проклятая Земля

Earthwrack

(Изменение)

Сфера: Некромантная, Растительная

Диапазон: 20 ярдов/уровень

Продолжительность: 2d4+10 лет

Область Поражения: 30 футов радиус/уровень

Компоненты:V, S, M

Время Активирования: 1 раунд

Инстинктивная Защита: Нет

Посредством этого заклинания участок почвы становится бесплодным и пришедшим в упадок. Здоровые растения вянут и умирают за 1d4 дня после кастования. Семена, посаженные здесь, пока длится эта чара, не могут вырасти. Растительные существа, входящие в опустошенную область могут видеть гибель и чувствовать сильную «неправильность» внутри почвы. За каждый раунд пребывания в пределах области они испытывают 1d4 единицы повреждений.

Болезнь растений может быть вылечена путем применения *ограниченного желания*, *желания* или *одновременного кастования заклинаний снятия проклятья* (на 12-м уровне опыта) и *роста растений*.

Большинство друидов считают *проклятую землю* отвратительной и мерзкой, хотя некоторые друиды Теневого Круга применяют ее в крайнем случае, как тактику «выжженной» земли к непокорным селениям.

Материальный компонент: святой символ жреца.

Зеленая Осада

Ivy Siege

(Очарование)

Сфера: Растительная

Диапазон: 90 ярдов

Продолжительность: 6 ходов

Область Поражения: 1 здание или схожая постройка

Компоненты:V, S, M

Время Активирования: 9

Инстинктивная Защита: Специальная

Заклятье *зеленой осады* должно применяться на каменные или кирпичные здания, построенные на земле; летающие замки и т.д. не подвержены этой чаре. Стазу после кастования, плющ начинает с катастрофической скоростью расти, взбираясь с земли по стенам постройки. К концу одного хода, плющ окончательно взбирается на стены. К концу второго хода зеленые вьюны покрывают все стены.

Начиная с третьего хода на каждый последующий ход, строение должно делать инстинктивную защиту против осадного повреждения, как если бы оно было атаковано маленькой катапультой (DMG, с. 76). 2 кубических фута строения крошатся и осыпаются каждый ход за каждую единицу ниже требуемой инстинктивной защиты. Этот цикл продолжается до тех пор, пока либо длительность заклатья истечет, либо здание будет разрушено. По завершении заклатья, плющ мгновенно загнивает и гибнет.

Друид может применить только одну *зеленую осаду* на строение одновременно. После того, как плющ погиб, друид может применить чару на тоже здание опять. Однако, несколько друидов могут кастовать несколько зеленых осад на одно и тоже строение одновременно. В случае больших, взаимно связанных серий строений (типа замка), каждое кастование затрагивает только одну башню или сегмент стены, до максимума в 1,000 кубических футов за уровень заклинания.

Данжон Мастер может запретить арктическим и пустынным друидам использование этого заклатья, если они не знакомы с плющом.

Заклинание Седьмого Круга

Дух Дерева

Tree Spirit

(Некромантия)

Сфера: растительная

Диапазон: Прикосновение

Продолжительность: Постоянная

Область Поражения: 1 дерево

Компоненты: V, S

Время Активирования: 1 ход

Инстинктивная Защита: Нет

Дух дерева перманентно соединяет душу заклинателя с деревом, обычно тщательно подобранным за свое здоровье, силу и уединенное местоположение. Применение этого заклинания соединяет жизненную силу друида и дерева; и, пока, дерево живет, старение заклинателя замедлено до одной десятой своего обычного темпа (то есть, за 10 лет жизни, он состарится только на один год). Более того, после смерти друида, его дух сливается с деревом. Никакая форма реинкарнации или воскрешения (исключая *желание*), примененная на тело персонажа, не будет работать, если оно не лежит в пределах 10 футов от этого дерева.

Через год после смерти кастера, дух друида оживляет дерево как трента (В момент применения чары DM должен прогенерить для дерева статистику трента, чтобы определить его Армор Класс, Hit Dice, и т.д.). избранное дерево должно иметь высоту трента; точный размер определяет размер нового трента, который обладает личностью и памятью заклинателя, но не дарованными способностями или умением применять заклятья. Так же он должен общаться как трент. Данжон Мастер решает, сделать для этого трента мастерским персонажем или позволить этому игроку его контролировать. (DM должен использовать руководящие принципы, которые применяются к героям, которые становятся ликантропами или нежитью).

Однако, когда друид применяет *дух дерева*, персонаж переносит любое физическое повреждение нанесенное дереву. К примеру, если кто-то рубит дерево топором и наносит ему 4 единицы повреждения, заклинатель тоже теряет 4 хитпоинта; друид осознает, что дереву был причинен вред, но не знает его природу.

Если дерево погибает, но полученного вреда не достаточно, чтобы убить заклинателя, персонаж ошеломлен на 1d6 раундов и должен сделать проверку на общий шок, чтобы избежать смерти. Заклинания, которые лечат друида, не затрагивают дерево.

Вред причиненный кастеру не затрагивает дерево, так как значительная энергия, затрачиваемая на свою силу и здоровье, делает любые повреждения переносимые игроком слишком незначительные для дерева. Тем не менее, обычно в интересах друида будет иметь одного – двух дружественных животных для охраны этого дерева.

Кроме того, друид должен выбирать дерево с большой осторожностью; если окружающую местность расчистят под строительные работы или строевой лес, до того как удлинённый срок жизни друида закончится, персонаж окажется в серьезной опасности.

Применение *духа дерева* требует месячных приготовлений. Друид в течении полного месяца живет рядом с деревом посвящая все свое время молитвам и медитации. Затем, на пике солнцестояния он проводит тайную связывающую церемонию. Эта чара часто применяется древними друидами, которые желают сохранить свою мудрость или обеспечить сохранность своих роц, даже после смерти.

Невольный лес

Unwilling Wood

(Очарование/Обаяние)

Сфера: растительная

Диапазон: 5 ярдов/уровень

Продолжительность: Постоянная

Область Радиус 10 ярдов

Компоненты: V, S, M

Время Активирования: 1 раунд

Инстинктивная Защита: специальная

Заклинатель может трансформировать одно или более живых существ находящихся внутри 10-ярдового радиуса в *невольный лес*, заставляя их пускать корни, ветви и листья. Жертвы становятся деревьями обычными для данного региона и имеющими возраст равный возрасту персонажей до превращения. Чара работает, только если применяется на существ, находящихся на земле, могущей поддерживать дерево; ингредиенты летящие или погруженные в воду во время кастования, остаются не подвержены действию заклятья.

Например, друид 14-го уровня применяет *невольный лес* на область содержащую гиганта 12 Hit Dice и двух воинов 3-го уровня. Друид может превратить, либо гиганта, либо двух воинов, но не всех трех. «Остаток» Hit Dice уровне считается потерянным.

Каждая потенциальная жертва чары имеет право на инстинктивную защиту против полиморфизма. Чара изменяет всех, чей спас бросок оказался неудачным, включая их предметы и экипировку. Новое дерево имеет высоту 5 футов за уровень (или Hit Dice) жертвы. Эффект постоянен; персонаж, превращенный в дерево, стареет и умирает так же, как дерево. Однако, околдованные персонажи сохраняют память, личность и интеллект. Лишь повреждения достаточные для настоящего дерева могут убить жертвы *невольного леса*.

Персонажи-деревья, могут возвратиться в свое нормальное состояние, только если заклинатель более высокого уровня, чем наложивший данное заклятье использует чару снятие. Друид, наложивший заклинание, может освободить превращенное существо, просто пожелав это.

Материальные компоненты: кусочек корня дерева и святой символ жреца.

Новые Волшебные Изделия

Друиды могут использовать все волшебные изделия, обычно позволяемые жрецам, кроме тех, которые написаны, такие как книги и свитки. Они могут носить только «естественную» броню, такую как деревянные щиты. Любое волшебное

оружие, используемое друидом, должно принадлежать к позволенному жрецам, равно, как к киту и ветви персонажа. Этот раздел содержит новые волшебные изделия, которые подходят кроли друида жреца Природы, хранителя равновесия и обитателя сельской местности. Кроме того, наибольшее число предметов разработано для использования Против друидов.

Хотя этот список и содержит несколько действительно могущественных предметов, многие изделия являются достаточно умеренными по силе. Изделия типа *лопаты щедрости* или *семян изобилия* представляют тот вид волшебных изделий которые высокоуровневой персонаж может создать как дар избранному фермеру или лорду. Друиды могут предлагать проклятые предметы типа *ожерелья звериной речи* в качестве наказания за зло причиненное ордену или земле.

Создание Волшебных Изделий

Нормальные правила по созданию волшебных изделий жрецами (DMG, с 83-88) также применимы и к друидам. Почти во всех случаях сбор редких, уникальных или невозможных компонентов, и комбинирование их надлежащим образом, более важно, чем закупка дорогостоящих материалов; квест и ритуал имеет больший приоритет, чем глубина друидического кошелька.

Личное касание, так же, является важным: Друиды должны сами создавать вместилище для будущего очарования, используя свои мирные навыки. Персонажи, не обязательно должны быть экспертами в ремесле, но они не могут создать волшебный ятаган, просто зачаровав оружие, выкованное кем-то еще. Следовательно, друид, справившийся с несколькими трудными задачами по сбору необходимых компонентов, в действительности, может не трогать никаких денег на создание предмета, хотя, как это отмечено в DMG (с.87), стоимость компонентов, требуемых для главных волшебных изделий, варьируется от 1000 до 10000 золотых.

Жрецы должны посвятить, как минимум, три недели медитации, посту и самоочищению, перед тем как приступить к зачарованию предмета. Чтобы очарование имело шанс на успех, друиды должны начинать этот процесс в священное время, типа равноденствия. Друиды очищают сосуд для магии и молятся за его освящение, но не на алтаре, а в своей роще.

Микстуры

Микстура Оздоровления Растений. (*Potion of Plant Health*). Эта микстура вдыхает в растения новые силы и жизнь, если полить ею его корни. Она излечивает заболевания растений и оберегает его свободным от естественных паразитов и болезней в течении года. На протяжении этого периода растение растет на 50% лучше, чем обычно и на 10% лучше, чем в следующем году. Съедобные ягоды, фрукты и сок растения на вкус необычны, сочны и приятны, в то время как растения цветут исключительно хорошо. Если растительные монстры типа трента или тащащейся кучи. Кто выпьет это зелье, считайте *микстурой экстра-лечения*. XP ценность: 500.

Сок Древнейшего из Деревьев. (*Sap of Eldest Tree*). Обычно, находящийся в глиняной фляге, эта микстура напоминает кукурузный или кленовый сироп. Персонажи, выпившие сока (или испекшие его в пироге и съевшие его), не старятся ни на день в последующие десяти лет! Однако, в отличии от *микстуры долговечности*, она не делает выпившего моложе. Лицо, выпившее всю микстуру, получает от этого полную выгоду; если же 5 персонажей разделят сироп, каждый из них остановит свое старение только на 2 года. Дополнительные дозы не дают кумулятивного эффекта, последующие приемы заменяют предыдущие. XP ценность: 500.

Палочки и Жезлы

Палочка Связывания Формы. (*Wand of Shape Binding*). Это изделие часто используют *против* друидов. Существо со способностью к превращениям или полиморфизму, ударенное ее разноцветным лучом должно сделать инстинктивную защиту против палочки с -3 штрафом. Жертва спас бросок был неудачным не могут по своей воле менять форму в течении 2d10 ходов. Попытки превратиться, используя заклятия, волшебные изделия или врожденные способности, теряют неудачу. Применение этой перезаряжаемой палочки, расходует один заряд за 4HD или уровня цели. XP ценность: 800.

Посох Странника. (*Wanderer's Staff*). Это изделие выглядит как крепкий дубовый посох, который излучает магию, и фактически, функционирует как *боевой посох +1*. Однако, его главная сила лежит в передвижении. При использовании посоха в качестве трости для ходьбы, он позволяет владельцу идти с устойчивой скоростью, не отдыхая и не нуждаясь в сне. Время, потраченное на передвижение, считается сном для цели отдыха персонажа. В случае необходимости, персонаж может идти день и ночь, делая лишь короткие перерывы для приема пищи и воды, и т.д. XP ценность: 2000.

Кольца

Кольцо Иерофанта. (Ring of the Hierophant). Только друиды могут пользоваться этим кольцом, позволяющим персонажам, разговаривать на языке элементарей. Эта младшая сила кольца не использует заряды.

Более впечатляющей является то, что друид, носящий кольцо может превратиться в элементаря. Друиды в форме элементаря сохраняют свои собственные хитпоинты и инстинктивные защиты, но в остальном обладают характеристиками 12HD элементаря. Трансформация функционирует так же как друидическая способность к превращениям: это перезаряжаемое кольцо даже восстанавливает хитпоинты, когда друид возвращается обратно. Однако, трансформация продолжается максимум 1 час. Каждая форма элементаря (воздушный, огненный, земляной и водный) может быть принята только раз в месяц. XP ценность: 4000.

Оружие

Лунный Серп. (Lunar Sickle). Это оружие – серп, сделанный из серебра и связанный с луной, может быть выкован для друидов, как символ циклической природы времени. Серп обладает наивысшей силой во время растущей луны. Он имеет +2 премию от новолуния, до половинной луны (1 четверть), +3 бонус от половинной луны до полнолуния, и +4 бонус во время полнолуния. Когда луна начинает убывать – сила *лунного серпа* падает до +1 бонуса. Во время темной луны, он теряет все волшебные премии; и пока новая луна не взойдет, серп остается безвреден для существ, которые могут быть поражены только волшебным оружием. XP ценность: 1500.

Серп урожая. (Sickle Of The Harvest). Этот серп выглядит как обычный сельхоз инструмент, хоть и превосходного качества. При использовании в бою, он функционирует, как +1 оружие. Однако, его главная сила заключается в волшебной уборке урожая.

Любой, держащий серп и говорящий на секретном языке друидов, может приказать ему самостоятельно убрать поле. Если такая команда была произнесена, серп поднимается в воздух и убирает до половины акра зерна за ход. Он может принимать точные приказы, типа: «Срежь все стебли созревшего зерна в пределах мили, кроме поля Фермера Дода».

Серп будет продолжать работать до тех пор, пока: три часа не пройдут; его владелец не прикажет ему остановиться или он окажется далее мили от своего обладателя. Персонажи могут, так же, остановить серп, уничтожив его, или выхватив его прямо из воздуха. Любой пытающийся схватить серп, должен сделать успешный атакующий бросок против AC – 4. Те, кто был неудачен, получает 1d6+1 единиц повреждений, успех означает, что персонаж схватил его и остановил жатву.

Рассматривайте нападение на серп, как атаки на *танцующий меч*; серп, хоть и неуязвим для физических нападений, может быть затронут, в случае неудачной инстинктивной защиты против заклинания, типа *огненного шара* или *разряда молнии* или *превращения металла в дерево*. HP ценность 1300

Ядреная Дубина. (Heartwood Cudgel). Эта дубина, сделанная из сердцевины дуба, является *дубиной* +1 или *дубиной* +2, в руках друида. XP ценность 500.

Омеловый Дротик. (Mistletoe Dart). Древяк и наконечник этого дарта сделаны из зачарованной омелы. Волшебные доспехи, щиты или кольца не дают против него премиальной защиты. Например, существо, носящее *кольчугу* +4 будет иметь AC5, а не AC1. Дарты, сами по себе не ядовитые, могут быть покрыты любым ядом. Персонажи, обычно, находят такие дротики в группах по 2-8 (2d4) шт.

Броня

Олений Шлем. (Antlered Helm). Этот усиленный металлом шлем, украшен рогами оленя – самца, и позволяет тому кто его носит, бегать словно олень, с базовой нормой передвижения 18. Более того, олени и оленихи видят, слышат и чувствуют носящего *рогатый шлем*, как если бы он был оленем и реагируют соответственно. Эта способность делает это изделие очень полезным для охоты. XP ценность: 800.

Разные Волшебные Изделия

Лопата щедрости. (Bountiful Spade). Персонажи, которые используют этот зачарованный сельхоз-инструмент для перекопки земли перед засадкой поля получают +3 премию к проверкам навыка сельского хозяйства в течении этого года. XP ценность: 500

Плащ Зверей. (Cloak Of The Beasts). Этот простой коричневый плащ, содержит множество заплаток из шкурок различных животных. Персонаж его носящий и произнесший слово команды мгновенно становится превращенным в случайно выбранное животное на 1d6 часов. Плащ и другая одежда существа становятся частью новой формы. Тип животного варьируется с каждым применением силы плаща – бросьте 1d100 по таблице заклятья *реинкарнации* (PH, с. 235), перебросив любой не животный результат. Природа изменения идентична друидическому превращению, за исключением того, что носящий плащ не может выбирать в какое животное превратиться и не может возвратиться в прежнюю форму, пока очарование не спадет само.

По возвращению в нормальную форму, носящий плащ восстанавливает от 10% до 60% потерянных хитпоинтов (10d6). Плащ может использоваться снова только по прошествии 12 часов. XP ценность: 1000.

Ярмо Друида. (Druid's Yoke). Хотя это изделие выглядит похожим на ярмо быка, его небольшой размер вполне достаточен, чтобы подойти ослу или человеку. Одетое на животное, оно не несет никаких выгод. Если же его закрепить на человеке, полу человеке или гуманоиде, ярмо превращает одетого в быка натуральной величины. Бык сохраняет сознание носящего, но не может разговаривать или использовать чары, и становится уязвимым для магии, воздействующей на нормальных животных. Эффект сохраняется до тех пор, пока ярмо остается на жертве, не могущей его снять, хотя дружественный гуманоиды могут это сделать. Как только ярмо снимают, персонажи немедленно возвращаются в свою нормальную форму. Жертвы, убитые в форме быка умирают; их тела превращаются обратно в гуманоидную форму, как только ярмо было снято. XP ценность: 2000.

Мешочек Травника. (Herbmaster Pouch). Этот маленький мешок прекрасного травяного плетения сохраняет травы, включая травяные магические ингредиенты, такими же свежими, как если бы они были только что собраны. –2 штраф к

использованию долго хранимых трав при создании травяных отваров, не применяется к ингредиентам, хранимым в *мешочке травника*. XP ценность: 500.

Ожерелье Звериной Речи. (Necklace of Best Speech). Это золотое кольцо носит изображение какого-либо зверя. Чтобы определить его вид, используйте таблицу к заклинанию *реинкарнации*. (PH, с.235), перебросив любой результат не относящийся к животным.

Любой надевший это изделие теряет всякую способность к речи, за исключением того вида животных, который изображен на ожерелье. Персонаж не может снять кольцо, не прибегнув к заклятию желания; тщательно сформулированное желание может позволить носящему людскую речь, сохранив ожерелье и дар звериной речи.

Семена Преграждения. (Seeds of Hedge). Обычно обнаруживаемые в кожаной суме или мешочке, эти семена напоминают семена травы или цветов. Щепотка *преграждающих семян*, рассыпанная на землю или траву, мгновенно вызывает рост живой изгороди. Пользователь может решить сделать изгородь 10x10x5 футов, то есть либо 5 футов длиной, либо 5 футов высотой, либо 5 футов шириной.

Существа, пойманные в растущей изгороди или пытающиеся через нее проломиться, получают 8 единиц повреждений, плюс дополнительный вред, равный их Армор Классу (исключая Модификаторы Ловкости). Безопасное прорубание через каждые 5 футов толщины занимает 2 хода. Обычный огонь не вредит изгороди, но волшебный огонь сожжет ее за один ход, временно создавая эффект *огненной стены* (как если бы ее применил волшебник 9-го уровня), того же размера. Содержимого одного мешочка достаточно для того, чтобы посеять три изгороди. XP ценность: 600.

Семена изобилия. (Seeds of Plenty). Этого обширного мешка, содержащего волшебные семена того вида зерновых, которые наиболее важны для местных фермеров, вполне достаточно, чтобы засеять одно большое поле. Эти семена отличаются от обычных только тем, что изучают магию (что можно заметить, если персонажи проверят). Поля, засеянные этими семенами, производят зерновые превосходного качества: исключительно большие растения с повышенной стойкостью против болезней.

Семена изобилия удваивают нормальный урожай. Повышая типичный доход фермерской семьи на 50-100% за год. Боле того, продукты, сделанные из этого зерна, также отличаются превосходным качеством. Каша или хлеб, сделанные из этого зерна, исключительно вкусны и питательны; одежда, сделанная из урожая льна, имеет исключительно высокое качество; и так далее. Именно по этой причине, известные мешки с *семенами изобилия* стоят не дешевле 2000 золотых. XP ценность: 200 за мешок.

Погибельные семена. (Seeds of Doom). Мешок, содержащий эти семена, выглядит идентично наполненному семенами изобилия. Однако, засеивание поля этими семенами приводит к бедствию. На ночь после посева, поле прикрывает густой вредной сорной травой, каждый сорняк – от 5 до 7 футов высоты. Любой, с размером меньше гигантского, идущий через заросли, может продвигаться только на 10 футов за раунд. По прошествию одного хода, пребывание в сорняках, те, кто полностью не защищен доспехом (в общем, любой не носящий лат или чего-то лучше), должны сделать инстинктивную защиту против яда. Потерпевшие неудачу, немедленно покрываются болезненной сыпью, которая сохраняется в течении 2d6 дней (-2 штраф к атакующим броскам, а также к проверке навыков и атрибутов; -4 штраф, если жертва облачена в броню или плотную одежду).

Подоженные сорняки горят, исходя отвратительным зловонием, которое продолжается 2d6 ходов (эквивалентно чаре *воющее облако*) и оставляет остаточный неприятный запах на 2d6 лет. Кроме того, остающийся черный пепел отравляет поле так, что ничто не сможет расти здесь в течение 2d6 лет. Выкорчевка сорняков вручную требует, чтобы 100 человек работали целую неделю, из-за быстрого роста этих сорных трав. XP ценность: 0.

Змеиные Семена. (Serpent Seeds). Обычно, доступное в пакете из 1d3 семян, *змеиное семя*, посаженное на дюйм в почву, политое водой и услышавшее приказ расти на тайном языке друидов, в течение одного раунда вырастает в 20-футовое дерево. Змеиное дерево не имеет ветвей; его членами являются 1d8 коричневых змей с зелеными глазами, коробчатой кожей и деревянными клыками, сочащимся ядом и растительным соком белого цвета.

Хотя дерево не может передвигаться, его ветви могут вытягиваться на 20 футов, и следуют командам друида. Каждый укус змеиной ветви является ядовитым. Существо, чей спас бросок против яда был неудачен, на один ход выводится из строя.; к тому же персонаж не умирает, но медленно превращается в «змея дерева» - неядовитую версию змеиной ветви. Не смотря на свой внешний коробчатый вид, по своему аппетиту и формам атак, это новое существо походит на других неядовитых змей региона. Хотя змеи дерева не присоединены к дереву, они также как и само дерево, подчиняются приказам друида.

Жертва может быть восстановлена чарами *лечения критических растений* или *исцеления*, наложенными в течении одного дня с момента укуса. На второй день, превращение в змею в дерева почти завершено; впоследствии только *желание* может вернуть ее нормальную форму.

Змеиное дерево постоянно остается там, где оно было посажено, и пока существует, подчиняется командам своего создателя.

Змеиное дерево: Int Низкий (5); AI N (Нейтр.); AC6; MVO; HD6+6; THACO 15; #AT 1/ «ветвь»; DMG 1d4/ «ветвь»; SA яд превращает жертв в змею дерева; ML 8; SZ H (Огромный); XP 875.

Змея дерева: Int животный (1); AI N (Нейтр.); AC5; MV 15; HD2+1; THACO 19; #AT 1; DMG 1; ML 8; SZ S (Маленький) (5 футов) XP 90.

Камень Потерянных Путей. (Stone of Lost Ways). Этот булыжник может быть легко спутан с любым другим волшебным камнем. Однако, те, имея его при себе, по бездорожной дикой местности (не следуя дороге или тропинке) повышают свой шанс безнадежно заблудиться. Персонаж с *камнем потерянных путей* в группе на 20% повышает ее шанс заблудиться на любом типе местности. (См. Таблицу 81 в DMG, с. 128). Кроме того, вместо одной обычной проверки, требуются две, по одной за каждые полдня путешествия. Камень затрагивает только тех персонажей, которые путешествуют по земле. XP ценность: 0.

Корона Пчелиной Королевы. (Swarm Queen's Crown). Этот ужасный предмет напоминает золотую тиару, укрепленную кусочком янтаря с насекомым, заключенным внутри – обычно это пчелиная королева. Корона стоит 2,000 золотых.

По командному слову, тело владельца короны превращается в человекообразную массу ядовитых, жалящих ос, пчел и пауков: миниатюрная, *живая ползучая погибель*. Новое «тело» состоит из 10 насекомых за хитпоинт владельца. Например, персонаж с 10 хитпоинтами, становится массой из 100 насекомых.

Владелец атакует, просто прикасаясь до какого-либо (обычный атакующий бросок). После попадания он решает, сколько насекомых ужалят или укусят жертву. 10, 20 или 30 насекомых могут укутать жертву за одну атаку; за каждые 10

ужаливших насекомых, жертва теряет 1d10 хитпоинтов, носящий же корону теряет 1hp – каждое насекомое умирает после своей атаки. Таким образом, персонаж может нанести до 3d10 единиц повреждений за атаку, потеряв при этом 3hp.

Владелец короны, находясь в форме насекомых, имеет норму передвижения 3, но может взбираться на стены и проникать в подвалы. Владелец так же не может применять любое оружие, заклятья, волшебные изделия, инструменты или доспех. Рой, имеющий АСО невозможно повредить колющим (P) оружием, от удара рубящим (S) оружием владелец короны теряет 1 hp, а так же дробящим (B) оружием, которое наносит ему половинный вред. Волшебные премии и огонь наносят полный вред. Каждая единица повреждения убивает 10 насекомых. Владелец короны остается превращенным так долго, как пожелает, но может пользоваться ею только раз в день. XP ценность: 4000.

Древокорабль. (Treeship). Являясь живым деревом, имеющим форму каррача (PH, с.71) древокорабль соединяет в себе волшебство друидов и искусную работу эльфов. Мачтой является волшебное дерево, от которой отходит ветвеподобный такелаж и листья-паруса. Корни растущие из шпангоутов корпуса, вместо шкуры, покрыты толстой корой. Корабль может нести до восьми человек и 5 тонн груза. Несмотря на то, что судно не может плыть само по себе, команда найдет его вполне мореходным и быстрым (плавучесть 80%, базовый ход 3/6, максимальный ход 12).

Древокорабли могут плавать только в пресноводных озерах, реках и морях; соленая вода отравляет их за неделю. Вытащенные на травяной или грунтовой (но не песочный) берег более чем на неделю, они пускают дополнительные корни в землю и требуется 1d6 дней на их обработку и восстановление мореходности. XP ценность: 6000.

Травяная Магия

Персонаж с навыком травоведения может пользоваться травами в дополнение к умению лечить, как это описано в Главе 5 *Руководство Игрока* (с.59). Однако некоторые друиды обладают исключительными познаниями в области трав которые позволяют им создавать волшебные травяные отвары.

Травяной Отвар – это отвар нескольких трав (а иногда и грибов или древесной коры), который производит какие-либо экзотические эффекты. Название отвара не относится к травам в нем, но отражает производимые им эффекты. Травяные отвары не требуют волшебных растений, их сила приходит от комбинации трав и тайных травоведческих техник, применяемых друидами на каждом этапе готовки.

Обнаружение Нужных Растений

Прежде, чем искать ингредиенты для травяного отвара, необходимо вначале обнаружить правильное место для поиска. Друид должен заниматься поисками в надлежащей местности в течение времени, означенном в списке отваров. Далее делается проверка навыка травоведение, применяя модификатор поиска отваров и –4 штраф в случае заснеженности и темноты, если он применим.

Успех означает, что друид обнаружил достаточно трав для создания одного отвара, неудача – значит, что персонаж не нашел ничего. В любом случае, дополнительный поиск возможен, хотя в действительности, друид должен искать только однажды, за квадратную милю подходящей местности. Повторные обыски территории проводятся с кумулятивным –2 штрафом – может здесь просто нечего искать!

Некоторые Распространенные Травы

Друиды находят эти травы особенно полезными в своей магии. Хотя другие растения реальные или уникальные, могут быть включены в мир вашей собственной кампании.

Ангелики корень (дягиль)
Аниса семя
Бузины цветы
Вербы лист
Гвоздика
Горечавки корень
Горчицы семя
Валерианы корень
Дамианы лист

Кассия почки (коричное дерево)
Майорана лист (душица)
Мирисса смола
Мяты лист
Ромашки цветы
Тимьяна лист
Шалфея лист
Мака семена
Сарсапариллы корень

Хранение Травяных Ингредиенты

Большинство трав лучше применять, пока они свежие, однако, друиды могут желать запастись ими на будущее, а не превращать сразу в отвары. Заготовка ингредиентов посредством сушки, измельчения и упаковка растений, отнимает 6 часов за комплект ингредиентов (достаточных для одного отвара) и требует успешной проверки навыка травоведение.

DM делает эту проверку, но сообщает игроку, что ингредиенты испортились только тогда, когда тот пытается использовать их в отваре. Успешный результат означает, что травы останутся свежими, пока будут храниться в водонепроницаемом контейнере. В случае неудачи. Они испортятся за 1d6 дней.

Создание Травяного Отвара

Чтобы создать травяной отвар, друид должен иметь подходящие ингредиенты, либо свежие, либо заранее заготовленные. Процесс варки должен проходить в спокойном месте, которое благоприятствует глубокой концентрации. Он требует как физической работы (резка и чистка растений, смешивание ингредиентов в правильной пропорции, их кипячение и т.д.), так и ритуальных жестов и молитв. Так же как и в случае дарованных способностей и заклинаний, если друид не остается верным Ордену, травы не проявят своих волшебных свойств.

Закончив с варкой, которая идет так долго, как это отмечено в описании отвара, друид делает еще одну проверку навыка травоведение, применяя указанные модификаторы. К тому же –2 модификатор применяется, если друид использует законсервированные, а не свежие ингредиенты; бросок 19 или 20 означает неудачу.

Друид, имеющий несколько комплектов ингредиентов одного и того же отвара, может смешать несколько порций одновременно. Если финальная проверка навыка оказывается удачной, друид сготовил все порции; если неудачной – все ингредиенты потрачены впустую.

Типы Травяных Отваров

Следующие несколько страниц посвящены описанию разнообразных травяных отваров. Не стесняйтесь создавать новые отвары для своих друидов.

Описание каждого отвара включает следующие детали:

Местность говорит о том, где найти ингредиенты отвара, а также дает любые специальные замечания (собирать только ночью и т.д.).

Время Поиска/Модификатор обозначает количество часов, необходимое на поиск ингредиентов к отвару, а также предлагает модификатор проверке навыка травоведение, чтобы определить, нашел ли их друид.

Время Приготовления/Модификатор показывает, сколько часов отнимет у друида приготовление отвара и дает модификатор к проверке навыка травоведение, которая определяет удачность варки.

Применение говорит о том, как использовать отвар: как чай, мазь, припарку или пар.

Чай состоит из смеси измельченных или покрошенных высушенных трав, заваренных в воде. Правило для выпиваемых микстур применяется и к травяным чаям, которые хранятся неограниченно долго в засушенном виде.

Мазь является отваром, смешанным с жиром, пчелиным воском, ланолином или другой подобной основой, который втирается в кожу. Рассматривайте ее как волшебное масло.

Припарка состоит из бинтов, смоченных в травяном отваре и, наложенных на рану или область кожи. Содержимое припарки впитывается в кожу постепенно. Применение припарки занимает 2 раунда; она может быть наложена только на не сопротивляющееся или схваченное существо.

Пар, смесь, предназначенная для вдыхания, а не для приема внутрь, обычно воздействует на местность. Сухие ингредиенты должны быть размешаны в кипящей воде, чтобы реципиент мог дышать паром. Его применение отнимает 2 раунда и источник горячей воды.

Эффекты описывают, что делает данный отвар.

Инстинктивная Защита описывает, какой вид спас броска, если он конечно уместен, может противостоять эффектам отвара. Большинство спас бросков делается как против яда, даже если отвар в реальности не смертелен.

Мошковой

Crawlbane

Местность: Болота и глубокий лес

Время Поиска/Модификатор: 6/-1

Время Приготовления/Модификатор: 2/-1

Применение: Мазь

Эффекты: Эта мазь сильно отталкивает насекомых. Любой, покрытый мазью с головы до ног, останется незатронутым нормальными насекомыми, даже теми, которые вызваны заклинаниями *ползучая погибель* и *туча насекомых*. Гигантские насекомые все еще могут атаковать персонажа, но с -3 штрафом, из-за своего отвращения.

Инстинктивная Защита: Нет.

Темнотрав

Darkweed

Местность: Оазис в пустыне

Время Поиска/Модификатор: 6/-2

Время Приготовления/Модификатор: 10/-4

Применение: Мазь

Эффекты: Персонаж, намазанный этой мазью свои глаза, спелнет за 2 раунда. Однако, он может видеть невидимые, астральные, эфирные или иллюзорные объекты, как если бы они были реальны и полностью видимы.

Инстинктивная Защита: Полная (спас бросок против заклинания).

Смертосмех

Dtathmox

Местность: Горные склоны

Время Поиска/Модификатор: 4/-3

Время Приготовления/Модификатор: 6/-3

Применение: Чай

Эффекты: *Смертосмех* погружает выпившего в каталептический транс; персонажи проявляют мускульную оцепенелость, сердцебиение и дыхание у них также не обнаруживается. Хотя нанесенные им раны мало кровоточат, они наносят обычное повреждение. Попавшие под действие этого чая, засыпают на 2d4 дня, во время которых они не нуждаются в воде и пище. Им необходима 1/12 от обычного объема воздуха, необходимого для дыхания незатронутому человеку, также они могут выдерживать низкие температуры.

Инстинктивная Защита: Полная (спас бросок против яда).

Чертоцвет

Fiendflower

Местность: Глубокий лес или джунгли

Время Поиска/Модификатор: 12/-4

Время Приготовления/Модификатор: 8/-3

Применение: Чай

Эффекты: Персонажи, выпившие этого горького чая, начинают видеть ужасающие видения, которые делают их временно безумными. По происшествию 1d20 ходов, выпивший испытывает эпизод, длящийся 2d6 минут, во время которого они впадают в ярость, становятся буйными и одержимыми мыслью об убийстве; такие должны отыгрываться Данжон Мастером. Впоследствии, выпившие не могут вспомнить, что произошло во время эпизода, который повторяется раз в день (нерегулярно по времени), в течение 2d4 дней. Заклинание *нейтрализации яда*, прекращает эффекты *чертоцвета*.

Инстинктивная Защита: Полная (спас бросок против заклинания).

Духовкорень

Chostroot

Местность: Старое кладбище ночью

Время Поиска/Модификатор: 8/-4

Время Приготовления/Модификатор: 4/-6

Применение: Пар

Эффекты: светящиеся пары этой смеси отталкивают нежить. Любая нежить, пытающаяся пройти рядом, должна сделать инстинктивную защиту против заклинания. Неудача означает, что они не могут подойти ближе, чем на 10 футов к дымящемуся отвару. В случае успеха, они игнорируют его эффекты; однажды, преуспев со спас броском, они остаются иммуны к нему до конца дня. Пары сохраняются в течение одного хода.

Инстинктивная Защита: Полная (спас бросок против заклинания).

Забудьтрава

Nevermind

Местность: Лесные поляны или пещеры

Время Поиска/Модификатор: 8/-3

Время Приготовления/Модификатор: 8/-7

Применение: Чай

Эффекты: У выпивших этого чая, развивается эта амнезия, в результате которой они навсегда забывают все, что произошло с ними, со времени, когда они последний раз спали.

Инстинктивная Защита: Полная (спас бросок против заклинания).

Молчилист

Hushthorn

Местность: Лес ночью

Время Поиска/Модификатор: 4/-3

Время Приготовления/Модификатор: 4/-3

Применение: Чай

Эффекты: этот чай погружает выпивших в глубокий, естественный сон, из которого они не могут пробудиться в течение $2d10+13$ часов.

Инстинктивная Защита: Полная (спас бросок против яда).

Запризмей

Snakesalve

Местность: Джунгли

Время Поиска/Модификатор: 6/-1

Время Приготовления/Модификатор: 2/-1

Применение: Припарка

Эффекты: Примененная на живую, укушенную змеей жертву, эта припарка нейтрализует яд.

Инстинктивная Защита: Нет.

Весенняягода

Springbeery

Местность: Весенние луга, залитые лунным светом

Время Поиска/Модификатор: 8/-3

Время Приготовления/Модификатор: 8/-7

Применение: Чай

Эффекты: В течение часа, с момента употребления чая, персонажи влюбляются в первое, увиденное лицо, противоположного пола. Хотя, выпившие и не *очарованны*, они одурманены и посвящая все свои усилия уважению за предметом своей любви. Эффект продолжается в течение $2d4$ дней, если игрок при спас броске не выбросил 20; в этом случае, они постоянны.

Инстинктивная Защита: Полная (спас бросок против заклинания).

Хладобор

Wintersalve

Местность: Склоны гор или тундра

Время Поиска/Модификатор: 6/-3

Время Приготовления/Модификатор: 6/-3

Применение: Мазь

Эффекты: Эта мазь, втертая в открытые участки тела, дает такую же защиту от холода, как и тяжелое меховое пальто, только без обременительного веса. Вместе с теплой одеждой, она позволяет выживать при температурах, ниже 0 и дает +1 премию к инстинктивным защитами, против атак, основанных на холоде.

Инстинктивная Защита: Нет.

Глава 6: Священные Рощи

Не участвующие в авантюрах друиды, предпочитают жить рядом со *священной рощей*, проводя богослужение и обряды. Несмотря на то, термин «священная роща» обычно ассоциируется с группой деревьев в лесу, здесь он относится к любому священному месту, в котором друиды поклоняются Природе. Все священные рощи являются местами великой священной красоты и, иногда, волшебной силы. Места, издревле почитаемые друидами, имеют тенденцию приобретать чудесные свойства от длительного соприкосновения с волшебством и ритуалам друидов.

Время от времени, несколько друидов разделяют ответственность за одну и ту же священную рощу. Такое соглашение позволяет им участвовать в приключениях или путешествовать, всегда оставляя кого-то защищать и заботиться о роще. Друиды, занимающие священную рощу, поодиночке принимают меры для обеспечения безопасности перед тем, как ее покинуть: устанавливают различные охраняемые чары и ловушки, или договариваются со своими союзниками о защите рощи в их отсутствие.

Особенности Священной Рощи

Каждая ветвь друидического ордена предпочитает определенные места для священных рощ. Они включают в себя лесные рощи лесных друидов, оазисы пустынных друидов, грибные пещеры серых друидов и т.д. Почти в любом случае требуется, чтобы роща обладала естественным великолепием. Это великолепие может варьироваться от совершенно грандиозного кольца стоячих камней на вершине одинокого холма в самом сердце вересковых пустошей, до, прекрасной как сад, лесной поляны.

Размеры священной рощи типично находятся где-то между 60 и 360 футами в ширину (6d6x10 футов). Кроме обычных трав подлеска, кустов, деревьев или других местных особенностей, любая подходящая роща разделяет следующие характерные особенности.

Отчетливые Границы

Священные рощи с готовностью откроются для тех, кто знает на что обратить внимание. Метки, указывающие на границы рощи, часто являются результатом усилий не одного поколения друидов. К примеру, деревья в лесной роще могут образовывать концентрические круги, причем, самый отдаленный от центра будет состоять из самых больших и древних деревьев.

Деревья в священной роще часто имеют необычный размер или принадлежат к породе отличной от других деревьев в лесу. Например, священная роща в березовом лесу может иметь множество дубов. Переплетение их ветвей может, даже, образовывать естественные арки, как бы приветствующие посетителей. На более открытых территориях, священные рощи могут быть окружены высокой колючей живой изгородью или, даже, рекой. Некоторые рощи имеют естественные границы, типа внешнего кольца стоячих камней. Кроме того, некоторые из них являются маленькими островами.

Поляна

Спокойное место для медитации, покрытое мягким мхом или травой, лежит в центре рощи. Друиды предпочитают рощи устланные мягким почвенным покровом, дающим возможность танцевать на поверхности простой земли или камня.

Источник Воды

Родник, колодец, ручей или прудок (часто питаемый водопадом), обеспечивают рощу чистой питьевой водой. Друиды пользуются этой водой в своих ритуалах, равно как и в своей еженедельной жизни. Некоторые друиды, однако, предпочитают спокойную воду ручьев или колодцев, так как она меньше отвлекает во время медитации и может оказаться более полезной в предсказаниях.

Центральная Особенность

Господствующая структура, возможно источник воды, служит в качестве алтаря рощи или фокуса при богослужении. Другие распространенные центральные особенности включают громадное дерево, стоячий камень или круг феиери (круг из поганок или других грибов). Эти и другие характерные черты, иногда, обладают волшебными свойствами, более подробно описанными далее в этой главе.

Местные Животные

Сова, живущая на главном дереве рощи, змея, обитающая под камнем, - друид, в реальности, никогда не остается один в своей священной роще. Это место во всех смыслах ощущается живым, и друиды обычно дружески заботятся об обитателях рощи.

Жилые Помещения

Хотя сам друид, слуги или члены его семьи очень редко живут непосредственно внутри рощи, их дом лежит неподалеку. К примеру, лесной друид имеет каменный, бревенчатый или земляной коттедж, в пределах мили от рощи, с садом и огородом, а так же возможно с домашними животными.

Хранитель

Хотя друиды и не претендуют на «собственные» священные рощи, они принимают ответственность за них с большой серьезностью. Друид связанный с рощей, обычно носит титул хранителя, мажордома или смотрителя. Присмотр за священной рощей традиционен: хранители всегда сами назначают своих приемников.

Хранитель священной рощи является первым и самым главным ответственным за безопасность рощи, особенно, если в роще «пробуждены» волшебные свойства (описанные далее в этой главе) или если существа, типа дриад, живут в ней. Поэтому, друиды прилагают немалые усилия для защиты священной рощи, в ряде случаев, посредством тайны. Лишь немногие заслуживающие доверия люди и существа знают о местонахождении рощи. Друиды запутывают и скрывают тропы, ведущие в рощу, в то время как закладывая *иллюзорного леса* и более заметные фальшивые тропы уводят от нее прочь, сбивая идущих с пути.

Более активная защита включает ямы, укрытые ветвями и листьями (возможно с острыми кольями, ядовитыми пауками или змеями на дне). Друиды не ниже 5-го уровня широко используют чару *ловушка*, так как эта защита сохраняется до тех пор, пока кто-нибудь не приведет ее в действие. Применение *роста растений* для создания постоянных защитных барьеров вокруг рощи также является очень хорошей стратегией, особенно если друид планирует напичкать явные тропы через эти барьеры ловушками и волчьими ямами, оставив только один-два спрятанных «безопасных» прохода.

Если же враги уже на подходе, друид должен постараться не дать им использовать огонь во вред роще. Управление погодой для создания ливня с ураганом, перед тем как враг подойдет к роще, сделает его состояние жалким и не даст траве, кустам и деревьям загореться. Конечно же, одним из лучших путей защиты рощи для друида является обнаружение потенциальных врагов и нанесение удара еще до того, как они доберутся до священного места. (Смотри «Глаза в Дикой Местности» Глава 4).

Уход за Рощей

Несмотря на то, что охрана рощи наиболее важна, хранители не должны забывать и про обычную заботу. Эта каждодневная забота включает в себя уход за растениями и животными рощи, разговор с ними, а так же лечение болезней или паразитов, которые так же могут появиться. К тому же, если друид предпочитает, чтобы роща имела вид сада, а не дикой местности, хранитель убирает слабые ветки, подрезает кусты, деревья и т.д. друид должен посвящать этой работе 12 дней в месяц, или примерно 3 дня в неделю. Если друид не справляется с этой обязанностью, Данжон Мастер может решить, что здоровье и внешний вид рощи ухудшились (также и с магией пробужденных рощ, младшие свойства будут затронуты первыми). Подобное ухудшение становится очевидным для любого посетившего рощу друида.

Несколько друидов могут использовать одну и ту же рощу, как место для богослужения, вместе выполняя описанную выше работу, но только один из них является хранителем; другие обычно считают себя просто служителями священной рощи. По традиции, если хранитель умирает или покидает свой пост, один из служителей занимает его место.

Насильно смещение одним друидом другого с поста мажордома, считается преступлением. Такой инцидент, когда о нем становится известно Главному Друиду, является достаточным основанием для отлучения. Обычно несколько друидов объединяются, чтобы изгнать преступника из рощи, найдя ему более подходящую замену – законного хранителя, если, конечно, он не погиб, защищая рощу.

Исключения позволяют, если небрежность друида привела к ухудшению или осквернению рощи. В этом случае, внутренний круг или сам главный друид назначает нового хранителя рощи. Его первой обязанностью становится отнять или поднять рощу из рук глупого мажордома.

Закон Рощи

Друиды, намного более строго относящиеся к защите своих священных рощ, чем любых других мест дикой природы, установили новый закон берегающей эти особые места. Следующие пункты составляют закон рощи и поддерживаются всеми, кроме хранителя и тех, кто имеет специальное разрешение:

- ни одно дерево или растение внутри рощи не должно быть повреждено, срублено или подрезано. Никто не имеет права срезать или срывать ветви, ягоды, орехи или фрукты; посетители могут есть или иначе использовать только то, что само упало на землю.
- Никто не должен драться в пределах рощи.
- Ни одной птице или животному внутри рощи не должен быть причинен вред. Если преследуемое существо убегает в рощу, охотники должны прекратить преследование; они не имеют права стрелять в животное вошедшее и находящееся в роще из-за ее пределов.
- Никто не должен ловить рыбу в водах рощи, или загрязнять ее каким бы то ни было путем.
- Никто не должен зажигать огонь в пределах рощи, или, даже, использовать трут или курить трубку.

Высшей мерой наказания за нарушение закона рощи является смерть, хотя в определенных случаях друид может применить менее строгие меры. Наказание за нарушение этих правил, или более серьезного нарушения осквернения священной рощи, зависит от мотивов нарушителя, степени нанесенного вреда, а так же наклонностей друида. Если жестокий колдун навредил священной роще, когда атаковал хранителя своим *огненным шаром*, друид сочтет смерть подходящим наказанием, особенно смерть от огня. С другой стороны, если беззаботный ребенок причинил вред роще, случайно разведя огонь в роще, друид постарается найти более приемлемое наказание. Похитит ребенка, чтобы воспитать его как друида. Таким образом, дитя посвятит всю жизнь исправлению содеянного.

Заметьте также, что нет закона запрещающего простому человеку посещать рощу. Хотя, некоторые друиды стараются держать непрошенных гостей подальше, другие с радостью приветствуют людей и животных, которые приходят полюбоваться рощей богослужением, и, даже, дают убежище нуждающимся путникам. Так как друиды в своей роще обычно могут разговаривать с животными, растениями, и, иногда, с камнями, они с легкостью могут определить, каким образом существо получило подозрительный подарок.

Как Стать Хранителем

Имеются четыре возможных пути, по которым герой-друид может стать хранителем священной рощи:

Во-первых, хранитель рощи может назначить героя своим приемником. Эта тактика позволяет РС занять пост, когда текущий хранитель умрет, исчезнет или решит отойти от дел по заботе о роще. Приемник должен располагать доверием и уважением текущего мажордома, а так же посвящать свое время богослужению и заботе о роще под его надзором. И наконец самое главное, кандидат должен доказать свою ценность в защите рощи. Если роща имеет магию, персонаж должен достичь, как минимум, 7-го уровня, чтобы заслужить честь стать приемником. Однако, молодые священные рощи с недостатком волшебства часто находятся под защитой низкоуровневых друидов.

Во-вторых, герой может обнаружить покинутую священную рощу и возродить ее. Иногда, мощный монстр или другой враг уничтожает как хранитель, так и его избранного приемника. Такие рощи, зачастую, прокляты, населены нежитью или часто посещаются местными чудовищами. Но друид, преодолевший эти препятствия и возродивший рощу, доказывает, что он быть ее хранителем.

В-третьих, хранителем можно стать вместе с получением определенного титула, хотя подобная практика может розниться от круга к кругу. К примеру, круг может даровать ответственность за определенные рощи своим архидруидам или великому друиду, и, в отличие от обычной рощи, она меняет хозяина, как только новые друиды пополняют высшие ранги. По усмотрению Данжон Мастера, в мире может, даже, иметься «главная священная роцца» – за которую ответственен сам Верховный Друид.

И наконец, в-четвертых, РС может найти девственную рощу и освятить ее. Девственные рощи отвечают описанным ранее физическим требованиям, предъявляемым к священным рощам, но не имеют волшебных свойств и никогда не подвергались уходу. Друиду будет не сложно обнаружить такое место, учитывая его знание местной географии. Девственные рощи редко имеют четкие границы, поэтому друид может заняться «усовершенствованиями», такими как посадка круга деревьев или установка стоячих камней для обозначения новых границ рощи.

Освящение и Пробуждение Рощи

Друиды могут желать освятить священную рощу, возможно, пробудив в ней волшебные свойства. Для этой цели они должны найти подходящее природное место, с особенностями описанными ранее.

После подготовки места, друиды совершают ритуал по его освящению. Эта церемония, благословения и призывание Природы, занимает день непрерывного богослужения. После освящения, место становится священной рощей – живым храмом Природы, в котором друиды могут совершать свои ритуалы.

Поскольку служение друидов длится здесь многие годы, священная роцца поглощает энергию от ритуалов, становится все более и более святым местом. Если друиды последовательно почитают рощу, их действия могут пробудить в ней, описанные выше, волшебные силы. Почитание рощи означает, что друиды (не обязательно только тот, кто ее освятил) молятся и медитируют в ней на регулярной основе. Кроме того, друид, назначенный хранителем рощи, должен верно заботиться о ней. Освященная священная роцца, активно посещаемая и ухаживаемая в течении семи лет, имеет шанс получить волшебные свойства. Это время не обязательно должно быть непрерывным, то есть, священная роцца может быть активна в течение пяти лет, потом заброшена, а затем опять активна другие два года. По прошествии семи лет, ДМ начинает каждую весну делать проверку (1d10). При броске в 10 – роцца «пробуждена». Пробужденные рощи приобретают базовые свойства и особенности младших священных рощ (Таблица 3).

Священные рощи с долгой историей служения в них друидов становятся самыми могущественными, их сила медленно, с веками растет, как результат непрерывного воздействия магии друидов. За каждые семь лет, пока пробужденная роцца остается активной, имеется добавочный 10% шанс получения дополнительных свойств, до максимума шесть свойств. В случае успеха, бросайте по Таблице 3, перебрасывая повторяющиеся свойства.

Младшая священная роцца становится старшей, только по прошествии тысячелетий использования друидами или в результате прямого божественного вмешательства. Данжон Мастера могут давать 10% шанс получение статуса старшей рощи (1d4 соответствующих свойства) за тысячу лет почитания ее друидами.

Волшебные священные рощи

Не у всех священных рощ есть волшебные свойства, но многие из них ими все же обладают. Роцца может быть сама по себе волшебной с самого сотворения мира или получить свою магию в результате какого-то необычного события, типа визита божества, рождения единорога, либо долгого обитания там нимфы или дриады.

Младшие священные рощи

Зачарованная священная роцца всегда излучает магию, но не добрую или злую. Она обладает следующими особенностями:

- Друиды входящие в рощу ощущают чье-то незримо-бодрящее присутствие и чувство силы. За каждые три раунда проведенные в пределах границ рощи они, через видение или интуицию, узнают об одном из волшебных свойств рощи.
- Все друиды находящиеся внутри младшей священной рощи получают +1 премии к своим инстинктивным защитам против заклинаний, магии смерти и жезлов. Хранитель рощи получает +2 премию.
- Все в роще становятся иммунны к волшебному *страху*.
- Чары *рытья* не работают внутри рощи.
- Естественные (не магические) молнии никогда не ударяют деревья или существ в роще.
- Существа под злым очарованием не могут войти в рощу, если, конечно, она не была осквернена. (См. «Оскверненные и Проклятые Рощи» в этой главе).

В дополнение к этим особенностям, младшие волшебные священные рощи могут обладать и другими свойствами, чтобы быстро создать рощу для героев, могущих столкнуться с ней во время своих приключений, ДМ выбирает или случайно определяет (1d10) свойства из Таблицы 3. (Описание свойств следует ниже).

Таблица 3: Свойства Младшей Рощи

| d10 | Свойство |
|-----|-------------------------|
| 1 | Пробужденные растения |
| 2 | Обилие |
| 3 | Управление температурой |
| 4 | Огонь фейри |
| 5 | Лечение |
| 6 | Пророчество |
| 7 | Защитная аура |
| 8 | Успокоение ветров |
| 9 | Приятная вода |
| 10 | Специальное |

Пробужденные растения. Волшебство рощи сделало 1d3 участка (каждый площадью 10 квадратных футов) заросших сорняками, вьюнами или кустарником полу интеллектуальными, с 4 Hit Dice, AC 10 и способностью атаковать как чара опутывание. Они будут нападать либо ради самозащиты либо для защиты рощи.

Обилие. Если священная роща содержит растения, приносящие фрукты, орехи или ягоды, 3d6+20 зачарованных экземпляров прорастают вместе с обычными посевами. Волшебные фрукты, орехи или ягоды больше и здоровее обычных, давая съевшему их выгоды, чары *благословенной ягоды*. После сбора плодов, новые не вырастут до следующего года.

Управление Температурой. Любой служитель Природы, находящийся в роще может делать ее температуру выше или ниже в пределах 30 градусов. Это свойство, которым можно пользоваться только однажды в день, затрачивает всю рощу. Эта сила особо характерна для арктических или пустынных рощ, так как позволяет находящимся в роще пережить краткие крайности климата, особенно вместе с силой успокаивать ветры (см. ниже).

Огонь Фейри. Служитель Природы (даже не жрец) может вызвать свечение *огня фейри*, сконцентрированное на персонаже или на любом из деревьев, скал или стоячих камней рощи. *Огонь фейри*, который продолжается один ход за уровень заклинателя, может быть вызван один раз за персонажа в данный день. *Огонь фейри* вызванный друидом длится два хода за уровень и может мерцать в любом месте рощи по желанию. Когда же друид применяет одноименное заклинание в пределах рощи, его длительность утраивается.

Лечение. Существа нейтральных жизненных ценностей или являющиеся союзниками друида могут залечивать свои раны по двойной норме естественного лечения, пока находятся в священной роще. Лечащие заклинания всегда приносят максимальные выгоды; так, например, *лечение легких ранений* восстановит 8 единиц повреждения.

Пророчество. Друид, проспавший целую ночь в роще, может получить волшебное предзнаменование во сне, относящемуся к прошлому, настоящему или будущему. Природа пророчества остается на усмотрение Данжон Мастера, но оно никогда не должно содержать больше информации, чем может быть открыто при правильном использовании заклятия *объединение с природой*. Предзнаменование обычно говорит об опасности или намекает на задачи, которые друид должен решать для Природы.

Защитная Аура. Любое существо, за исключением друида, дриады или нимфы, которое смотрит на рощу, должно сделать инстинктивную защиту против заклинания. Те, кто завалил спас бросок, воспринимают рощу, как самую обычную поляну (или что-то в таком же духе), пока следует в ее направлении. Священная роща, так же, генерирует постоянное защитное поле, сходное с *защитой от зла*, 10' радиус, за исключением того, что оно покрывает всю рощу и обладает свойствами заклятия *защиты от зла* и *защиты от добра* вместе взятых.

Успокоение Ветров. Служители Природы в священной роще (даже не жрецы) могут заставить ветры успокоиться на один ход за уровень, пока они сохраняют концентрацию на поддержание этого свойства. Устройте длительность, если оно акцентировано друидом. Это свойство, доступное только раз в день, весьма обычно в пустынных, арктических и горных рощах, так как оно защищает священную рощу и ее обитателей от пещаных бурь, торнадо, или вьюг и т.п.

Приятная Вода. Вода, взятая из источника или роса, собранная с трав рощи, имеет свойство приятной воды, но теряет их, если выноситься за пределы рощи.

Специальное. DM может придумать свойство, связанное с ветвью или карьерой друида, который освятил рощу. Например, роща хайвмастера может содержать осиное гнездо или пчелиный улей, из которого друид раз в день может вызывать *тучу насекомых*, в то время как роща болотного друида может отличаться участками твердой земли, которая неожиданно превращается в грязь, подобно зыбучему песку (как в чаре *превращение камней в грязь*).

Старшие Волшебные Рощи

Старшие магические священные рощи обладают исключительным волшебством. Каждый домен может включать не более двух десятков таких рощ, большинство из которых находиться под контролем друидов 12-го и более высоких уровней.

Старшая роща имеет все базовые свойства младшей рощи, описанные ранее. Кроме того, друиды, которые проспят всю ночь в роще, перед тем, как молиться о заклинаниях, получают дополнительную чару. Таким образом, друид который выбирает 2 заклятия 1-го круга и одно 2-го по выбору Данжон Мастера.

Старшие священные волшебные рощи имеют 2d4 свойства младшей рощи (таблица 3) и 1d4 свойства старшей (Таблица 4). Описания старших свойств следуют далее.

Таблица 4: Свойства Старшей Рощи

| d10 | Свойство |
|-----|---------------------------------|
| 1 | Пробужденное дерево |
| 2 | Говорящие животные |
| 3 | Укрытие |
| 4 | Земная мощь |
| 5 | Определение жизненных ценностей |
| 6 | Умиротворение |
| 7 | Реинкарнация |
| 8 | Воды жизни |
| 9 | Бассейн наблюдения |
| 10 | Волшебные фрукты |
| 11 | Запрет |
| 12 | Специальное |

Пробужденное дерево. Большое древнее дерево, живущее в роще получает Интеллект и Мудрость (2d6+6), способность применять заклинания друида 3-го уровня и дар речи. Оно может одновременно пользоваться двумя из своих ветвей как руками. Оно говорит глубоким медленным голосом, на тайном языке друидов. в сражении считайте его как трента, созданного чарой *ожидаящий дуб*. Корни связывают его с землей, подобно любому обычному дереву.

Говорящие Животные. Любое нормальное или гигантское животное со счетом Интеллекта между животным и низким, может разговаривать и понимать секретный язык друидов, пока остается внутри священной рощи. Интеллект животного не повышается. Кроме того, применение *вызывания животного* вызывает на 50% особей (или Hit Dice) животных, чем обычно.

Укрытие. Все способные двигаться существа (но не обычные растения) в пределах рощи становятся *невидимыми* на три хода за уровень друида или до тех пор, пока они остаются в роще, когда эта сила пробуждена. Это свойство доступно только раз в день и прекращает скрывать того, кто атакует.

Земная Мощь. Когда друиды, находящиеся в священной роще применяют чары из Растительной или земной Элементарной Сфер, внутри рощи, их продолжительность, область применения и диапазон увеличиваются вдвое.

Определение Жизненных Ценностей. Друид может определить жизненные ценности какого-либо в священной роще, сконцентрировавшись в течение раунда. (Друид и объект концентрации должны оставаться в роще все это время). Это похоже на заклинание свойство может быть применено любое число раз. Служители Природы не являющиеся жрецами, способны использовать эту силу после двух раундов концентрации (и двух успешных проверок Мудрости), но могут делать только одну попытку.

Умиротворение. Любой входящий в эту рощу может заметить странные вещи, типа хищников и их жертв, играющих вместе. Те, кто успешно атакуют внутри этой рощи должны сделать инстинктивную защиту против палочек. Атакующие, чья инстинктивная защита была неудачной, сами испытывают полные повреждения; раны, которые они намеревались нанести, появляются на их собственных телах. Если они преуспели со спас броском, они испытывают только половину вреда.

Реинкарнация. Если прах или останки друида захоронить в священной роще – персонаж будет *реинкарнирован* (как посредством чары реинкарнация). Новая инкарнация появляется в пределах мили от священной рощи в течении 1d6 дней.

Воды Жизни. Любой источник воды находящийся внутри рощи обладает необычными лечущими свойствами. Всякий купающийся в воде (максимум 1 раз в день за персону) получает выгоду одновременного применения чар *нейтрализации яда, излечения болезней и лечения серьезных ранений*. Однако, вода теряет все свои лечебные свойства вне границ рощи, поэтому персонажи не могут использовать ее в качестве *микстуры лечения*.

Бассейн Наблюдения. Источник неподвижной воды в священной роще, такой как небольшой пруд или колодец, может быть использован для предсказания. Однажды в день друид может приказать водоему или колодцу действовать подобно *волшебному зеркалу в водоеме*, примененному на уровне друида.

Волшебные Фрукты. В роще есть дерево, чьи фрукты и ягоды будучи съедены вызывают волшебный эффект. Каждый год созревает 1d6 фруктов, каждый из которых выглядит достаточно необычно, чтобы отличить их от обычных фруктов, – к примеру, это могут быть блестящие золотистые яблоки и т.п. Эффект волшебных фруктов эквивалентен одному из следующих:

- *Микстура управления животными*
- *Микстура героизма*
- *Микстура долговечности*
- *Микстура нахождения сокровищ*
- *Зелье любви*
- *Зелье убедительности*.

Запрет. Друид может призвать *запрещающую* силу (как одноименное заклинание) покрыть границы рощи. Эффект может быть вызван только раз в день и будучи вызванным длиться в течение одного часа за уровень друида.

Специальное. DM должен придумать свойство, связанное с ветвью или карьерой первого хранителя старшей волшебной священной рощи.

Оскверненные и Проклятые Рощи

Некоторые священные рощи могут поведать нам трагическую историю: Их растения были выкорчеваны, деревья сожжены или рублены, ручьи и колодцы загрязнены или отравлены, а стоячие камни опрокинуты и разбиты. Возможно их поляны, некогда, служили алтарями других жрецов, служивших другим богам. Такие рощи были осквернены, потеряв все свои силы до тех пор, пока друиды не возродят их (см. далее).

Другие события могут привести к еще худшей судьбе, – роща становится проклятой. Например:

- Ужасное пришествие имело место в пределах границ рощи: кто-то прочел проклятый свиток, Аватар божества прошел через нее, друид умер насильственной смертью, или же другое, высоко значимое событие, имело место быть.
- Роща была намеренно осквернена, но не уничтожена. Когда растения начинают становиться черными, роща может сохранить некоторые искаженные следы своей былой силы.
- Если друид, освятивший рощу, отойдет от нейтральных жизненных ценностей, покинет Орден, или вступит на путь Потерянного Друида, красота и свойства рощи могут стать искаженными – возможно, как предупреждение согрешившему хранителю.

Чтобы определить какое именно проклятье пало на коренную рощу, Данжон Мастер может бросать по Таблице 5. Друид обнаруживший проклятую рощу почти всегда попытается найти способ снять проклятье и, в конечном счете, заново освятить землю. Некоторые типы проклятий описаны ниже:

Таблица 5: Свойства проклятых рощ.

| d6 | Свойство |
|----|---------------------|
| 1 | Очарование |
| 2 | Отравленная земля |
| 3 | Населена призраками |
| 4 | Вечный сезон |
| 5 | Голодные деревья |
| 6 | Специальное |

Очарование. Это проклятье применимо к любой роще, содержащий источник воды или растения с фруктами, орехами или ягодами. Те, кто скушает фруктов рощи или изопьет ее воду должны сделать инстинктивную защиту против

заклинания или стать очарованным: Они отказываются покидать рощу, заявляя, что они должны защищать это прекрасное место. Они активно сопротивляются, если кто-либо пытается повредить рощу или унести их из нее. Очарование разрушается, если жертва покидает рощу, так же оно может быть снято чарой – *очаровать существо*.

Отравленная Земля. Ужасный яд живет в земле, хотя растения рощи иммунны к нему. Коснувшийся растительности (включая траву) голой коже должны делать инстинктивную защиту против яда каждый раунд контакта или перенести 1d6 единиц повреждения. Персонажи скушавшие фруктов или плодов рощи должны сделать спас бросок против яда или умереть.

Населена Призраками. Жизненные силы человека, который умирает в подобной роще или в пределах мили от ее границ, втягиваются в одно из деревьев или стоячих камней рощи. На стволах деревьев или поверхности камней можно увидеть извращенные образы умерших пойманных внутри. Эти души не могут быть оживлены, воскрешены или реинкринированы, пока пойманы там.

Чтобы защитить себя, роща может вызывать любых плененных духов, как злых духов или банши (описанных в Описании Монстров (ТМ)). Каждое вызывание заклинает два раунда, но только один злой дух или банши может существовать одновременно. Повторное освящение рощи (описанное ниже) заканчивает проклятье и освобождает духов, которые, теперь снова могут быть реинкринированы, оживлены или воскрешены. Уничтожение рощи перед повторным освящением освобождает всех пойманных духов как злобных банши или злых духов, которые с этих пор поселяются регионе.

Вечный Сезон. Роща, заперта в каком-то одном сезоне, никогда не испытывает изменений климата. Хотя, роща замкнута на зиме вряд ли будет когда-нибудь популярна, роща вечной весны или лета может показаться благославлением. Хоть зимние метели и бушуют снаружи, день внутри такой рощи вечного лета всегда теплый и ясный; трава всегда зелена, деревья всегда покрыты листьями, а цветы всегда цветут. Тем не менее, друиды считают подобное излишество ужасно неестественным.

Голодные Деревья. Деревья в этой роще были оживлены голодом по свежему мясу. Считаете 2d8 голодных деревьев в этой проклятой роще злыми трентами. Маскируясь под обычные деревья они неожиданно нападают на любого вошедшего в рощу. Они никогда не покидают своих границ, если их не атакует кто-нибудь извне рощи; в этом случае они возвратятся обратно, победив (и скушав) своих врагов.

Возрождение Проклятых или Оскверненных Рощ

Друиды, чьи священные рощи осквернены или уничтожены, должны совершить ритуал искупления плюс найти и наказать виновных. Неудача в этом деле лишает таких друидов всех дарованных способностей и главного достоинства к жреческим сферам.

Первый шаг в возрождении оскверненной рощи включает в себя исправление любого перенесенного ей вреда: посадку новых деревьев, восстановление поврежденных стоячих камней, и т.д. Далее друид должен беспрепятственно совершить продолжающуюся целый день церемонию внутри рощи, чтобы просить Природу заново благославить землю.

Восстановление проклятой рощи ставит дополнительные трудности. После совершения выше обозначенных шагов, друид должен справиться с задачей по уравниванию сил стоящих за этим проклятьем. Природа задачи определяется Данжон Мастером, но обычно включает опасный квест в реальной или символической попытке «развязать» проклятье, наказать тех, кто его вызвал или исправить действия к нему приведшее. После выполнения задачи, друид должен возвратиться в рощу, чтобы призвать Природу и применить чару *снятие проклятья*.

Стоячие Камни

Стоячие камни <Standing Stones> - это большие, имеющие определенную форму, камни, вздымающиеся из земли до огромных высот. В некоторых случаях, их присутствие в лесу, на вересковой пустоши или на вершине одинокого холма автоматически квалифицирует место, как священную рощу, даже, если ей недостает других естественных достопримечательностей и красот. Стоячие камни могли быть установлены друидами или же они могут отмечать святое место, которое существовало еще до прихода туда друидов – возможно места священного для представителей дочеловеческих рас (эльфов, к примеру) или первобытных племен.

Хотя, иногда камни и стоят поодиночке, более часто они соединяются друг с другом, располагаясь в определенном порядке. Один стоячий камень называется *мегалитом* – он является, либо плитой четких форм, либо более естественным конусообразным *обелиском*. Два вертикально поставленных камня с третьим лежащим на вершинах образуют *трилитон*. Несколько мегалитов или трилитонов часто расставлены по определенной схеме, обычно в кругообразном или подковообразном порядке.

Отдельные камни могут весить от 5 до 25 тонн каждый и иметь высоту в 10-30 футов. Создание большого круга камней может потребовать усилий целого поколения друидов, если, конечно, строители не воспользуются мощной магией земли или помощью подходящих монстров (трентов, элементарий земли или гигантов) для ускорения процесса. Так как друиды обладают необходимой магией, они часто возводят эти монументы в своих священных рощах.

Существуют два вида стоячих камней: волшебные и неволшебные.

Неволшебные Стоячие Камни

Многим стоячим камням не присущи волшебные свойства, хотя они и могут быть созданы при помощи магии. В «пробужденных» рощах, эти немагические камни могут участвовать в общей магии рощи. DM определяет значение, тип и общее число камней.

Пограничные Метки. Камни могут просто обозначать границы рощи – что является распространенной практикой, когда круг деревьев не доступен. Горные друиды, в частности, пользуются каменными кругами для обозначения границ своих рощ.

Естественная Обсерватория. Камни могут служить примитивным астрономическим калькулятором (как в случае Стонхенджа), их расположение отмечает затмения, равноденствия и другие важные солнечные и лунные даты, точное время которых важно для религиозных целей и поддержания сельхоз календаря. Обычно в каждом главном друидическом домике существует один такой астрономический круг камней. Создание подобного круга требует двух навыков: астрологии и

инженерии. В некоторых случаях эти круги являются реликвиями, оставленными космическими друидами, чтобы отметить свои визиты (и предсказать свое возможное возвращение).

Монументы. Жизнь особо значимых исторических фигур может быть удостоена создания в их честь великих мегалитических мемориалов. Иногда сокровище или тело может лежать захороненным под каменной глыбой. В редких случаях, хоть камень и не является волшебным, тело покоится в состоянии магически приостановленной жизнедеятельности – вспомните Короля Артура, ждущего, пока Мерлин не пробудит его от волшебного сна.

Волшебные Стоячие Камни

Волшебные стоячие камни могут служить любой из вышеперечисленных не магических целей. Младшие волшебные священные рощи, в которых есть стоячие камни, имеют 10% шанс, что один из них будет обладать волшебными свойствами. Этот шанс возрастет до 20% для роц с 25 или большим количеством камней. Утроить этот шанс для стоячих камней в старших волшебных роцах.

Стоячие камни могут стать волшебными из-за влияния друидических ритуалов, через божественное вмешательство или обычный процесс, применяемый друидами для создания волшебных изделий. Данжон Мастера определяют, какой магией наделен камень, либо выбирают его свойство из нижеприведенных описаний, либо бросают по Таблице 6. Добавьте +1 премию для тех камней, которые образуют трилитон.

Таблица 6: Свойства Стоячих Камней.

| d4 | Свойство |
|----|----------------------|
| 1 | Окаменевшее существо |
| 2 | Каменный страж |
| 3 | Мирные камни |
| 4 | Говорящие камни |
| 5 | Трилитоновые врата |

Окаменевшее существо. Волшебный камень в действительности является огромным (Н) существом, часто гигантом или титаном, которое за многие годы обветрилось и заросло мхом или плющом так, что его первоначально гуманоидная форма больше не различимо. Оно изучает магию и может быть возвращено к жизни в случае успешного применения заклинаний *рассеивания магии* или *снятия окаменения*. В зависимости от жизненных ценностей и причин, по которым оно было обращено в камень, существо может испытать либо благодарность, либо враждебность к своему спасителю. Наличие окаменевшего существа обычно свидетельствует о работе двухклассового волшебника/друида.

Каменный Страж. Однажды в день хранитель рощи может приказать камню ожить на один ход за уровень друида. Оживший камень сражается как 16HD элементаль земли, однако, если он оказывается вне пределов рощи, то тут же становится обычным камнем и не может быть оживлен, пока не будет снова возвращен в рощу – что является непомерно трудной задачей, особенно если учитывать его вес в несколько тонн! Если волшебному камню были нанесены повреждения, он по норме 1 хитпоинт за ход, и только в пределах рощи.

Мирный Камень. Эти стоячие камни оказывают успокаивающее влияние на земную твердь. Заклинание *землетрясение* не действуют в пределах радиуса, который измеряется (в футах от центра камня или группы камней) дистанцией равной числу камней в круге. Так как ни землетрясения ни вулканические извержения не случаются в этой области мирные камни часто стоят с вулканическими или тектоническими разломами. Перемещение или разрушение этих камней может оказаться бедственным для близ лежащих лесов и городов.

Говорящие Камни. Любой друид может приказать любому стоячему камню в роще говорить, как если бы он применил чару *говорить с камнем*. Персонажи могут использовать эту силу так часто, как желают, но камни говорят не дольше трех раундов в день. Хранители пользуются этим свойством, чтобы узнать, не посетил кто-либо рощу, пока они отсутствовали; друиды, нашедшие странную рощу, могут воспользоваться им, чтобы познакомиться с историей и хранителями (если это уместно) роще.

Трилитоновые Врата. Персонажи, прошедшие под камнями домена, могут выйти в любой другой роще мира, которая так же имеет трилитоновые врата, каково бы ни было расстояние. Те, кто мысленно представил какие-то конкретные врата – непременно достигнет их, в противном случае персонажи выйдут через случайные врата. Любой может путешествовать через трилитоновые врата, но только раз в день; невозможно пройти через них и тут же возвратиться.

Приложение А

Друиды Первой Редакции AD&D®

Нижеследующий текст представляет совокупную информацию по друидам из Руководства Игрока Первой Редакции AD&D, а так же из справочной книги Раскопанная Тайна. Некоторые из этих правил могут и не соответствовать правилам для друида 2-й Редакции AD&D.

Друид – это подкласс клерика, нейтральный жрец Природы, рассматривающий добро и зло, закон и хаос, как жизненно необходимые и уравновешивающие друг друга силы. Друиды считают деревья (в особенности ясень и дуб) священными, почитают солнце (солнца) и луну (луны), и служат защитниками лесов, диких растений, посевов и, в несколько меньшей степени, животных и людей следующих их вере. Они ни за что не станут уничтожать леса или посевы, хотя, к примеру, в случае с зачарованным злом лесом друиды постараются изменить его природу не уничтожая деревья. Так же, друиды стараются не убивать диких или домашних животных, кроме, как по необходимости для самообороны или пропитания. Однако, друиды крайне редко рискуют своими жизнями ради недопущения повреждения лесов или животных, – вместо этого они предпочитают вершить возмездие уже после свершившегося факта, выбирая метод, время и место по своему усмотрению.

Чтобы стать друидом, персонаж должен иметь счет Мудрости, по крайней мере, 12 и счет Обаяния 15 или больше; если обе этих характеристики больше 15, друид получает премию 10% к получаемому опыту. Друидами могут быть люди, эльфы, полуэльфы, и халфлинги, хотя халфлинги и некоторые типы эльфов попадают под уровневые ограничения.

Друиды дерутся и делают инстинктивные защиты так же, как и клерики, но получают +2 премию к спас броскам против огненных или электрических атак. Они могут носить только кожаную броню и пользуются только деревянными щитами. Выбор их оружия ограничен дубиной, кинжалом, дартсом, молотом, копешом, ятаганом, косой, серпом, пращей и посохом.

Друид может пользоваться всеми волшебными изделиями, обычно позволенными для жрецов, кроме тех, которые написаны (книги и свитки), а также доспехами и оружием, не запрещенными для их класса.

Основные способности

Все друиды могут говорить на собственном секретном языке. По достижении 3-го уровня и на каждом последующем уровне друид изучает язык одного из следующих существ: кентавров, дриад, эльфов, гномов, зеленых драконов, холмовых гигантов, человекоящеров, мантикор, никси, пикси, сатир, спрайтов и трентов.

С ростом в уровне друид получает следующие способности:

На 3-м уровне:

- Идентифицирует тип растения
- Идентифицирует тип животного
- Идентифицирует чистую воду
- Может проходить через сильно заросшие места не оставляя следов и по нормальной норме передвижения.

На 7-м уровне (в дополнение к вышеперечисленному):

- Иммунитет к заклинаниям очарования
- Превращается в птицу, рептилию и животное, причем каждая из форм может быть принята только раз в день.

Таблица 7: Перворедакционные Уровни Опыта Друида

| Единицы Опыта | Уровень Опыта | Накопленные hp | Кол-во/Регион | Уровневый титул в регионе |
|---------------------|---------------|----------------|---------------|---------------------------|
| 0-2,000 | 1 | 1 | любое | Соискатель |
| 2,001-4,000 | 2 | 2 | любое | Новопосвященный |
| 4,001-7,500 | 3 | 3 | любое | Начинающий 1-го круга |
| 7,501-12,500 | 4 | 4 | любое | Начинающий 2-го круга |
| 12,501-20,000 | 5 | 5 | любое | Начинающий 3-го круга |
| 20,001-35,000 | 6 | 6 | любое | Начинающий 4-го круга |
| 35,001-60,000 | 7 | 7 | любое | Начинающий 5-го круга |
| 60,001-90,000 | 8 | 8 | любое | Начинающий 6-го круга |
| 90,001-125,000 | 9 | 9 | любое | Начинающий 7-го круга |
| 125,001-200,000 | 10 | 10 | любое | Начинающий 8-го круга |
| 200,001-300,000 | 11 | 11 | | Начинающий 9-го круга |
| 300,001-750,000 | 12 | 12 | 9 | Друид |
| 750,001-1,500,000 | 13 | 13 | 3 | Архидруид |
| 1,500,001-3,000,000 | 14 | 14 | 1 | Главный Друид |
| 3,000,001-3,500,000 | 15 | 15 | * | Верховный Друид |

* Все регионы мира подчиняются одному Верховному Друиду.

Таблица 8: Перворедакционные Уровни Опыта Иерофанта

| Единицы Опыта | Уровень Опыта | Накопленные hp | Уровневый титул в регионе |
|---------------------|---------------|----------------|---------------------------|
| 0-500,000 | 16 | 15+1 | Иерофант – Друид |
| 500,001-1,000,000 | 17 | 15+2 | Иерофант – Начинающий |
| 1,000,001-1,500,000 | 18 | 15+3 | Иерофант – Адепт |
| 1,500,001-2,000,000 | 19 | 15+4 | Иерофант – Мастер |

| | | | |
|---------------------|----|------|------------------------|
| 2,000,001-2,500,000 | 20 | 15+5 | Иерофант – Покровитель |
| 2,500,001-3,000,000 | 21 | 15+6 | Иерофант – Мистик |
| 3,000,001-3,500,000 | 22 | 15+7 | Тайный Иерофант |
| 3,500,001 и выше | 23 | 15+8 | Иерофант – Заговора |

Высокоуровневые Друиды

Число друидов выше 11-го уровня в каждом отдельном регионе ограничено (см. Таблица 7).

Друид. Только 9 Друидов 12 уровня может иметься в каждом конкретном регионе; когда друиды зарабатывают достаточно опыта, чтобы перейти на 12-й уровень, они получают способности этого уровня, только если на данный момент в регионе имеется меньше 9-ти друидов 12-го уровня. Персонажи так же могут получить уровень, победив одного из 9-ти Друидов региона в волшебном или рукопашном бою. Если такой бой не смертельный, единицы опыта проигравшего понижаются до начала следующего более низкого уровня (11-го).

Архидруид, Главный Друид. Такая же процедура применяется, когда Друид 12-го уровня получает достаточно опыта, чтобы стать Архидруидом, и когда Архидруид достигает уровня Главного Друида. В данном регионе не может быть более трех Архидруидов и одного Главного Друида.

Верховный Друид. Рангом выше Главных Друидов, стоит Верховный Друид, являющийся единым главой всех друидов мира, кроме знания 6 заклинаний каждого уровня чар, Верховный Друид способен использовать до 6 дополнительных уровней заклинаний (как единственное заклинание или как несколько заклинаний, чье общее количество уровней равно 6 – одно заклинание 6-го круга, 6 заклинаний 1-го круга, одну чару 4-го и одну 2-го кругов и т.д.).

Иерофант. Верховный Друид занимается в основном политической работой, которая не очень интересна для большинства авантюристов. Персонаж, набравший в качестве Верховный Друид 500,000 единиц опыта, может назначить любого достойного Главного Друида с 1,500,001 или больше единиц опыта своим приемником. Затем, прежний Верховный Друид достигает 16-го уровня, становясь Иерофантом.

Как Иерофант, герой теряет 6 премиальных уровней заклинаний, а так же весь опыт, за исключением 1 единицы (все же оставаясь на 16-м уровне). С этого момента персонаж начинает накапливать опыт снова, и прогрессирует, как указано в Таблице 8.

Помощники. Каждый друид 12-го или более высокого уровня получает окружение из преданных низкоуровневых друидов. наименее опытный друид 12-го уровня имеет трех соискателей 1-го уровня, следующий – трех новопосвященных 2-го уровня и т.д. наиболее опытный имеет трех последователей из начинающих 7-го круга. Архидруидам всегда служат по 3 начинающих 8-го круга (10 уровень), в то время, как Главному Друиду прислуживают трое начинающих 9-го круга (11-уровень).

Верховный Друид сопровождается девятью другими друидами, имеющими отношение к иерархии, какой бы ни было, земли или области. Любой герой уровня, не меньшего, чем Друид, может искать встречи с Верховным Друидом, чтобы предложить свои услуги. Трое из этих 9-ти – Архидруиды, которые бродят по миру, действуя как его личные посыльные и агенты. Каждый из них обладает четырьмя дополнительными уровнями заклинаний.

Способности Иерофантов

В отличие от Верховного Друида и его слуг, Иерофантам не дается премиальных заклинаний, однако, они получают дополнительные кумулятивные, чароподобные способности.

На 16-м уровне:

- Устойчивость ко всем естественным ядам животного или растительного происхождения, включая яд монстров, но не минеральные или газообразные яды.
- Герой получает дар чрезвычайного долголетия, который выражается в дополнительных годах жизни равных уровню опыта, умноженному на 10. Например, друид 16-го уровня может прожить на 160 лет больше, чем обычно.
- Сохраняет отличное здоровье (как у молодого), независимо от своего действительного возраста.
- Способность изменять свою внешность по желанию лишь за одну десятую раунда. Тело и черты лица иерофанты могут походить на любого человека или гуманоидное существо, рост и вес может изменяться на 50%, возможно, так же изменение возраста от детства до дряхлой старости. Это изменение не волшебное и не может быть обнаружено любыми средствами за исключением *истинного наблюдения* или сходного волшебства.

На 17-м уровне:

- Способность впадать в анабиоз на число лет, равное уровню опыта, умноженному на 10. К примеру, друид 17-го уровня может провести 170 лет в состоянии приостановленной жизнедеятельности (при этом не старея).
- Способность входить в Стихийный План Земли.
- Вызов элементаля воды.

На 18-м уровне:

- Способность входить в Стихийный План Огня.
- Вызов элементаля воздуха.

На 19-м уровне:

- Способность входить в Стихийный План Воды.
- Вызов магмовых/дымовых параэлементалей.

На 20-м уровне:

- Способность входить в Стихийный План Воздуха.
- Вызов параэлементалей льда/игла.

На 21-м уровне:

- Способность входить в параэлементальные планы.

На 22-м уровне:

- Способность входить в План тени.

На 23-м уровне:

- Способность входить в любой из Внутренних Планов.

- Способность странствовать по вероятностным линиям Внутреннего Плана (7-орден измерение).
- Способность входить в План Гармонирующих Противоположностей.

Посещений Других Планов. Друиду требуется всего один раунд, чтобы переместиться в другой план (или вернуться в Первичный Материальный План), к тому же он может оставаться там сколько угодно долго. Способность входить в планы также дарует способность выживать там. Поэтому друид, имеющий возможность входить в Стихийный План Воды не утонет во время визита, а вступивший в План Элементного Огня не сгорит и т.д.

Вызов Элементалей. Эта способность работает подобно чаре *наколдование огненного элементаля*, но требует броска процентного кубика при каждой попытке вызывания. Если результат броска равен или меньше, чем уровень опыта персонажа – воспользуйтесь таблицей 9, чтобы выбрать, какое элементное создание появилось. В противном случае бросайте по таблице 9, чтобы узнать, кого ваш друид навывывал.

Таблица 9: Вызывание Элементалей.

| | |
|------------------------------|--|
| Огонь | |
| 01-85 | 16HD огненный элементаль |
| 86-94 | 1d3+ саламандр |
| 95-98 | Ифриты |
| 99-00 | 21-24 HD огненный элементаль |
| Земля | |
| 01-85 | 16HD элементаль земли |
| 86-94 | 1d3+1 ксорнов |
| 95-98 | Дао |
| 99-00 | 21-24 HD элементаль земли |
| Вода | |
| 01-85 | 16HD элементаль воды |
| 86-94 | 1d6+6 тритонов (5-8 уровня) верхом на гипокампусах (морских конях) |
| 95-98 | Марид |
| 99-00 | 21-24 HD элементаль воды |
| Воздух | |
| 01-85 | 16HD элементаль воздуха |
| 86-94 | 1d3+1 невидимых сталкеров |
| 95-98 | Джинни |
| 99-00 | 21-24 HD элементаль воздуха |
| Параэлементали, любые | |
| 01-85 | 16HD параэлементаль |
| 86-94 | Специальный* |
| 99-00 | 21-24 HD параэлементаль |

*Специальный: Выбери из 1d4+4 детей лавы, 1d4+4 зимних волков, 1d4+20 грязевых людей, 1d4+ 20 паровых крыс, или других подобных существ, связанных с соответствующим параэлементом.

Вызванное существо имеет дополнительные хитпоинты, равные числу уровней друида и добавляемые к его обычным хитпоинтам; однако, эта сумма не должна превышать максимума хитпоинтов.

Все вызванные, не зависимо от своих жизненных ценностей и темперамента, добровольно служат Иерофанту и полностью ему послушны.

Таблица 10: Прогрессия заклинаний друида

| Уровень Друида | Уровень Заклинаний | | | | | | |
|----------------|--------------------|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1 | 1 | | | | | | |
| 2 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 3 | 2 | 1 | - | - | - | - | - |
| 4 | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - |
| 5 | 4 | 2 | 2 | - | - | - | - |
| 6 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 7 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 8 | 4 | 4 | 3 | 1 | - | - | - |
| 9 | 4 | 4 | 3 | 2 | - | - | - |
| 10 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - |
| 11 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - |
| 12 | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 1 | - |
| 13 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 14 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| 15+ | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 |
| | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |

Друидические Заклинания

Религиозным символом друидов, используемым для применения заклинаний, является омела, хотя листья дуба или остролиста (падуб), обладающие младшей магической силой, также подойдут.

Все друидические чары с материальным компонентом предполагают, что заклинатель пользуется старшей омелой. Друиды самостоятельно ищут омелу в канун Летнего Солнцестояния (Иванов День), срезая ее золотым или серебряным серпом и подхватывая срезанную часть в золотую вазу, перед тем, как она коснется земли. Младшая омела – это омела добытая друидами любым другим способом. Одолженная омела – это любая омела, не срезанная лично тем друидом, применяющим заклятие.

Если друид не пользуется старшей омелой – эффективность чар уменьшается следующим образом:

- Младшая омела: 75% длительность*.
- Одолженная омела: 75% диапазон*, 50% длительность**.
- Падуб: 75% диапазон*, 50% длительность**, 75% область поражения*.
- Дубовые листья: 50% диапазон*, 50% область поражения**.

* или +1 премия к инстинктивной защите, если данное ограничение не применимо.

** или +2 премия к инстинктивной защите, если данное ограничение не применимо.

Заклинания 1-го круга: Дружба с животными, церемония, обнаружение равновесия, обнаружение магии, обнаружение яда, обнаружение ловушек и ям, опутывание, огонь фейри, невидимость для животных, определение местонахождения животного, идти не оставляя следов, низвержение (precipitation), предсказание погоды, очищение воды, дубинка, говорить с животными.

Заклинание 2-го круга: кожа как кора, очаровать существо или млекопитающее, создание воды, лечение легких ранений, стимулирование смерти, огненная ловушка, благословенные ягоды, пылающее лезвие, нагревание металла, обнаружение местоположения растений, потемнение, создание пламени, волшебное зеркало в водоеме, замедление действия яда, подножка, искривление дерева.

Заклинание 3-го круга: Вызывание молнии, туманная вспышка (cloudburst), излечение болезни, обездвиживание животного, определение жизненных ценностей, нейтрализация яда, рост растений, защита от огня, пиротехника, ловушка, рост колючек, звездное сияние оформление камня, вызывание насекомых, дерево, дышать водой.

Заклинание 4-го круга: вызывание животного I, вызывание лесных существ, управление температурой 10радиус, лечение серьезных ранений, рассеивание магии, иллюзорный лес, обездвиживание растений, проход в растениях, создание огня, защита от молнии, барьер для насекомых, говорить с растениями.

Заклинания 5-го круга: Увеличение животного, вызывание животного II, щит против растений, объединение с природой, управление ветром, туча насекомых, луч лунного света, проход в растениях, шипастые камни, превращение палок в змей, превращение камней в грязь, огненная стена.

Заклинания 6-го круга: вызывание животного III, щит от животных, вызывание огненного элемента, лечение критических растений, слабоумие, огненные семена, оживший дуб, перемещение сквозь растения, превращение воды в пыль, отбросить все деревянное, стена из шипов, вызывание подходящей погоды.

Заклинания 7-го круга: Оживление камня, изменяющийся посох, колесница састера, замешательство, вызывание элемента земли, управление погодой, ползучая погибель, палец смерти, огненный шторм, реинкарнация, солнечный луч, превращение металла в дерево.

Приложение В

Множество хороших произведений современной фэнтези-литературы имеют дело с друидами и друидоподобными фигурами, чья магия защищает и оберегает Природу. Некоторые из самых лучших работ перечислены ниже, но множество других фантастических книг Артурианской (Мерлин был друидом!) и Кельтской направленности ждет вас в магазинах и библиотеках.

Новеллы и Серии

The Mist of Avalon, Maeion Zimmer Bradley. История Короли Артура, Мерлина и Морганы Ле Фей, рассказанная с точки зрения Моргана. Прекрасно написана.

The Dreamstone, C.J. Cherryh. Арафель, последняя из Сидхов и бессмертная защитница леса, является хорошей моделью эксцентричной друиды – Стража. Продолжение: *The Tree of Swords and Jewels*.

Moonheakt, Charles De Lint. Действие этой новеллы происходит в современных условиях, однако блестящая история о бардах, друидах, шаманах и встрече Кельтской и Индейской магии может стать опорой для любой фэнтези-кампании, так же как и большинство других романов Де Линт (особенно *Greenmantle*).

The Chronicles of Thomas Covenant the Unbeliever series, Steven R. Donaldson. Изгнанник из нашего мира невольно становится втянутым в борьбу со злом за спасение волшебной страны. Силы собравшиеся для ее защиты объединены идеями применимыми в друидической кампании. Так же уместна и сама тема защиты мира от разрушительного зла.

Moon of Gomrath, Alan Graner. Эта история, рассказывающая о возвращении «дикой магии» в Англию, содержит полезное волшебство.

Mythago Wood, Robert Holdstock. Эта книга полна сильнейших образов друидического волшебства и тайн Английских лесов. Лес Митаго является архетипным первобытным лесом; а сами митагос могут составить интересную альтернативу аватарам. Продолжение: *Lavondyss*.

Druid, Modgan Uywelyn. Несомненно эта новелла является превосходной исторической фантастикой.

Nausicaa and the Valley of the Wind, Hayado Miyazaki. Наусикаа, героиня этого отличного комикса (и фильма), очень походит на серую друиду с карьерой Хайвмастера.

Moonshae and Druidhome trilogies, Douglas Niles. Сюжет этих шести книг разворачивается вокруг фигуры друиды, служащей Матери Земле в Забытых Королевствах.

Forest of Forever, Thomas Burnett Swann. Эта одна из нескольких новелл Свана, которая фокусирует внимание на лесном народе, дриадах и им подобным в рамках древнего сеттинга.

Lord of the Rings, J.R.R. Tolkien. Встречи со Старым Лесом Томом Бомбадиллом, Радагастом и Древобродом, содержат много идей применимых в друидической кампании. Некоторые считают Гендальфа более похожим на друида, чем на волшебника.

The Seedbearers trilogy, Peter Valentine. Эта серия рассказывает о миграции друидов Великобританию после гибели Атлантиды. Ее действия охватывают период до уничтожения друидов Римом.

Игровая Литература

Hall of the High King (FA1), Ed Greenwood. Это приключение в забытых Королевствах несет много информации по друидическим рощам в Королевствах, включая их удивительные «лунные колодцы».

Celts Campaign sourcebook (HR3), Graeme Davis. Эта книга дает правила о том, как очень разные Кельтские друиды древней Британии, Галлии и Ирландии, могут работать в исторически-фэнтезийной AD&D игре. Также здесь дана полезная библиография по истории друидов.