



ШАМАН

Эти волки не приручены — в том смысле, в каком вы понимаете это слово. Они стали нашими друзьями потому, что я пригласил их. В этом часть бытия шаманом. Мы связаны со стихиями этого мира и поэтому всегда стремимся работать с ними в гармонии. Чернокнижники могут называть эту связь заклинаниями, но мы, шаманы, называем её зовом. Мы взываем к силам, и они отвечают нам. Или нет, если такова их воля. Я могу воззвать к снегам, ветру и молнии. Деревья могут склониться ко мне, если я попрошу их об этом. Реки могут течь туда, куда я их попрошу.

— Дрек Тар, лидер клана Северных Волков

Орк в металлических пластинах, скреплённых цепями, стоит на вершине одинокой скалы. Ветер поднимается вокруг него, заставляя пластины грохотать, и орк выпускает сверкающую молнию в своих врагов.

Седовласый дварф медленно пробирается сквозь поле битвы, выливая на ходу воду из бутылки, вслед за этим поднимая её с земли и осторожно водя её над телом израненного союзника, чтобы вылечить его увечья.

Человек бежит через заросли, а вслед за ним — пара крупных призрачных волков. В мгновение ока он, воя, превращается в волка, похожего на его питомцев.

Шаманы являются смертными посредниками между стихиями. Часто будучи духовными наставниками в своих культурах, эти мистические фигуры способны общаться с духами предков и вплетать стихийную энергию в свои заклинания, чтобы как укреплять и исцелять своих спутников, так и наносить сокрушительные удары в битве. Шаманы способны наполнять своё оружие силой стихий, поражая врагов огнём и бурей, и призывать на помощь элементалей.

Вестники стихий

Связь шамана с его магией уникальна. Маги могут тратить годы жизни на глубокое изучение магии, а чернокнижники — подчинять её своей коварной воле, но шаманы взывают сами стихии себе на помощь. Они могут общаться с далеко не благосклонной силой — иногда стихии могут ответить, а иногда нет. Стихии хаотичны, скованы в Обители стихий неистовствуя друг против друга в нескончаемой первобытной ярости. И именно в привнесении баланса в этот хаос состоит призвание шамана.

Эти стихийные мастера также могут напрямую призывать свои силы, высвобождая потоки лавы и разряды молний против врагов. Стихии могут создавать, разрушать, помогать и препятствовать, — и опытный шаман может поддерживать баланс между разнообразным спектром способностей первобытных сил, что делает его гибким авантюристом и ценным членом любой группы искателей приключений.

Уважаемые и устрашающие

С самых первых дней смертной жизни на Азероте и Дреноре стихии внушали страх и благословенный трепет. Мистики стремились общаться с ними, чтобы черпать силу из первобытных огня, земли, воды и воздуха. Со временем эти духовные наставники пришли к пониманию глубины и важности сил, которыми они обладают, и того, что стихии не всегда доброжелательны, ведь они находятся в постоянной бушующей борьбе друг с другом, возглавляемые сражающимися за власть лордами элементалей. Призвание шамана — быть проводником нестабильной энергии стихий, используя их как для исцеления, так и для нанесения вреда.

Создание шамана

Создавая шамана, подумайте, как ваша связь со стихиями повлияла на вашу личность и взгляд на мир. Хотя шаманы резонируют со всеми четырьмя первоэлементами, некоторые из них склонны внешне отображать аспекты одного из них больше, чем аспекты остальных.

Шаманы, склонные к огню, могут быть нетерпеливыми, холеричными или полными энергии во всем, что они делают. Шаманы, склоняющиеся к воде, легко приспосабливаются, а также непостоянны и склонны плыть по течению. Те, кто предпочитает землю, обычно следуют законам и принципам, они стойки и упрямы. А шаманы, предпочитающие воздух, часто отчуждены, отстранены и наиболее нейтральны в своих решениях.

ШАМАН

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний									
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+2	Калимаг, Использование заклинаний	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Тотемы (2/отдых), Стихийная настройка	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Шаманская связь	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Духовный зверь	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	Умение шаманской связи	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
9	+4	Улучшение стихийной настройки	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—
10	+4	Проекция тотемов, Тотемы (3/отдых)	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—
11	+4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
13	+5	Далёкий взор	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
14	+5	Умение шаманской связи	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
15	+5	—	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
16	+5	Увеличение характеристик	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
17	+6	—	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—
18	+6	Тотемы (4/отдых)	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—
19	+6	Увеличение характеристик	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—
20	+6	Умение шаманской связи	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—

Подумайте о своей связи с тотемами и о том, как они представляют собой Обитель стихий, из которой вы получаете свою силу. Являются ли они для вас просто инструментами для передачи грубой планарной силы или же они священны и достойны почитания?

Используют ли вы тотемы как олицетворение вашей избранной стихии, или же вы используете их, чтобы держать её под контролем? То, как шаман воспринимает свою связь с Обителью стихий, часто отражается в призываемых им тотемах.

ВАРИАНТ ПРАВИЛ:

МУЛЬТИКЛАССИРОВАНИЕ

Если ваша группа использует вариативное правило по мультиклассированию из «Книги игрока», ниже приведены требования и владения, которые вы получаете при мультиклассировании с классом шамана.

Минимальные характеристики. Ваш показатель Мудрости должен быть равен или больше 13, чтобы вы могли взять уровень шамана или уровень в любом другом классе, если вы уже шаман.

Владения. Если шаман — не ваш начальный класс, вы получаете следующие владения, когда вы берёте уровень шамана: лёгкая броня, средняя броня, щиты, простое оружие.

Ячейки заклинаний. Прибавьте свои уровни из класса шамана (или половину уровней шамана, если вы выбрали шаманскую связь Совершенствования) к подходящим уровням из другого класса с использованием заклинаний для определения уровня ваших доступных ячеек.

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ

Вы можете быстро создать шамана, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Мудрости должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Телосложения. Если вы собираетесь часто вступать в ближний бой, выберите в качестве вашей второй по величине характеристики Силу или Ловкость вместо Телосложения.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Шаманы обладают следующими классовыми умениями.

ХИТЫ

Кость хитов: 1к8 за каждый уровень шамана

Хиты на 1 уровне: 8 + ваш модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень шамана после первого

ВЛАДЕНИЯ

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты

Оружие: Простое оружие

Инструменты: Набор травника

Спасброски: Сила, Мудрость

Навыки: Выберите два из следующих: Восприятие, Выживание, История, Магия, Медицина, Природа, Проницательность, Уход за животными

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- (а) броня из шкур или (б) кожаная броня
- (а) булава и щит или (б) два простых оружия
- (а) набор исследователя подземелий или (б) набор путешественника
- фокусировка друида

КАЛИМАГ

Вы знаете калимаг, язык элементалей. Вы можете разговаривать на этом языке и использовать его, чтобы оставлять сообщения на камнях или водных поверхностях так, чтобы только вы и другие шаманы могли его заметить. Такие сообщения слышатся в сознании шамана, как если бы он был целью заклинания *послание [sending]*, со всеми ограничениями этого заклинания.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Черпая силу самих стихий, вы способны проявлять её в виде заклинаний. Смотрите правила по использованию заклинаний в главе 10 «Книги игрока» и список заклинаний шамана в 6 главе этой книги.

ЗАГОВОРЫ

Вы узнаёте два заговора по своему выбору из списка заклинаний шамана. Вы узнаёте дополнительные заговоры шамана на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Шаман» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний 1 уровня и выше. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Вы знаете четыре заклинания 1 уровня на ваш выбор из списка заклинаний шамана.

Колонка «известные заклинания» в таблице «Шаман» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 3 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний шамана заменить на другое из списка шамана, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

Вы используете Мудрость для сотворения заклинаний шамана, так как ваша мощь исходит от стихий и духов. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Мудрость при определении сложности спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

Сложность спасброска = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = ваш бонус мастерства + ваш модификатор Мудрости

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВОСТВО

Вы можете сотворить заклинание шамана как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал».

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать фокусировку друидов в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний шамана.

ТОТЕМЫ

Начиная со 2 уровня, вы можете бонусным действием призывать стихийные силы в Маленький тотем в пустом пространстве на горизонтальной поверхности в пределах 15 футов от вас.

Тотем является материальным магическим объектом, занимающим пространство, на котором он находится, с КД 15 и количеством хитов, равным удвоенному уровню шамана. У него иммунитет к урону психической энергией и ядом, а также ко всем состояниям. Если тотему нужно сделать бросок характеристики или спасбросок, все его характеристики считаются равными 10 (+0). Тотем пропадает после 1 минуты или если его хиты опустились до 0. Вы можете убрать тотем досрочно бонусным действием.

Вы можете реакцией применить силу вашего тотема в пределах 60 футов от себя. У вашего тотема есть две такие силы: Стихийное сопротивление и сила, определяемая вашей стихийной настройкой. Ваш тотем получает ещё одну силу, зависящую от вашей шаманской связи.

Вы можете призвать тотемы два раза, восстанавливая его призывы после короткого или продолжительного отдыха. Вы получаете дополнительный призыв этого умения на 10 и 18 уровнях.

Сила тотема: Стихийное сопротивление. Вы можете активировать тотем, когда существо в пределах 15 футов от него получает урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством. Оно получает сопротивление к нанесённому типу урона до конца следующего хода.

СТИХИЙНАЯ НАСТРОЙКА

Начиная со 2 уровня, вы настраиваетесь на силу конкретной обители стихий. Выберите один из следующих вариантов ниже. Вы не можете выбрать одну и ту же стихийную настройку более одного раза, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё одну стихийную настройку.

НАСТРОЙКА ВОДЫ

Вы узнаёте дополнительные заклинания 1 и более уровней в количестве, равном вашему бонусу мастерства.

Также на 9 уровне вы получаете сопротивление урону холодом.

Сила тотема: Очищающий поток. Вы можете активировать тотем, когда существо в пределах 15 футов от него совершает проверку или спасбросок Мудрости. Оно получает преимущество на этот бросок.

НАСТРОЙКА ВОЗДУХА

Ваша скорость увеличивается на 5 футов, и вы можете добавлять свой бонус мастерства к броскам инициативы.

Также на 9 уровне вы получаете сопротивление к урону электричеством.

Сила тотема: Изящество ветра. Вы можете активировать тотем, когда существо в пределах 15 футов от него совершает проверку или спасбросок Ловкости. Оно получает преимущество на этот бросок.

НАСТРОЙКА ЗЕМЛИ

Вы получаете владение спасбросками Телосложения.

Также на 9 уровне вы получаете сопротивление к урону кислотой.

Сила тотема: Сила земли. Вы можете активировать тотем, когда существо в пределах 15 футов от него совершает проверку или спасбросок Силы. Оно получает преимущество на этот бросок.

НАСТРОЙКА ОГНЯ

Когда вы попадаете по существу атакой, которая не может поразить более чем одно существо, вы можете нанести дополнительный урон огнём, равный вашему бонусу мастерства. Вы можете использовать это умение раз за ход.

Также на 9 уровне вы получаете сопротивление к урону огнём.

Сила тотема: Языки пламени. Вы можете активировать тотем, когда существо в пределах 15 футов от него совершает проверку или спасбросок Харизмы. Оно получает преимущество на этот бросок.

ШАМАНСКАЯ СВЯЗЬ

На 3 уровне вы выбираете шаманскую связь, формирующую ваш подход к силам стихий. Выберите «Стихии», «Совершенствование» или «Исцеление». Каждая связь подробно описана в конце описания класса. Шаманская связь даёт вам умения на 3, 6, 14 и 20 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, потом 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ДУХОВНЫЙ ЗВЕРЬ

На 5-м уровне вы заслуживаете благосклонность духовного зверя и можете принимать его призрачный облик. Выберите Среднего или Маленького зверя без скорости полёта или плавания для определения облика духовного зверя.

Действием вы можете принять иллюзорный облик своего духовного зверя. Этот облик не влияет на ваши игровые параметры кроме того, что ваша скорость передвижения становится равной 50 футам.

Вы остаётесь в этом облике до тех пор, пока не совершите атаку, сотворите заклинание или развеете свой иллюзорный облик бонусным действием.

ПРОЕКЦИЯ ТОТЕМОВ

На 10 уровне вы можете дальше направлять стихийные силы в тотемы. Вы можете призывать тотемы на расстоянии до 30 футов, и пока вы находитесь в пределах 60 футов от вашего тотема, вы можете бонусным действием перенести его в незанятое пространство в пределах дистанции, как если бы вы его вновь призвали.

Кроме того, тотемы становятся проводниками ваших заклинаний. Действием вы можете сотворить заговор шамана с дистанцией 5 или более футов через тотем, как если бы вы были на месте тотема.

ДАЛЁКИЙ ВЗОР

Начиная с 13 уровня, вы можете обострить свой взор, направляя его на существо, которое вы видели ранее. Потратив 10 минут на совершение ритуала, вы можете попытаться сотворить заклинание *наблюдение [scrying]* без материальных компонентов. Совершите бросок процентной кости, и если результат меньше вашего уровня шамана, вы успешно накладываете заклинание *наблюдение [scrying]*.

Используя это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

ШАМАНСКАЯ СВЯЗЬ

Шаманы стремятся углубить своё понимание стихий, часто формируя связь с ними на всю жизнь. Некоторые предпочитают более жёсткий подход, обуздывая силы земли и огня для боя вблизи, а также силы огня и воздуха, чтобы побеждать врагов на расстоянии. Другие же предпочитают более тонкий и подход через покой и медитации, сплетая воду и воздух по своей воле. Вы становитесь частью одной из этих шаманских групп.



СТИХИИ

Шаманы, следующие пути большего понимания стихий, через глубокое познание и самоотверженность учатся направлять изменчивую силу стихий в разрушительные магические волны. Разряды молний и потоки огня исходят от них, словно от грозových туч и расплавленной земли, и сражение с такими шаманами подобно вызову силам самой природы.

СИЛА ТОТЕМА

Когда вы выбираете эту шаманскую связь на 3 уровне, вы получаете следующую силу тотема.

Сила тотема: Умиротворённый разум. Вы можете активировать тотем, когда существо в пределах 15 футов от него совершает спасбросок Телосложения для поддержания концентрации. Оно получает преимущество на этот спасбросок.

ЯРОСТЬ СТИХИЙ

На 3 уровне, когда вы накладываете заклинание, наносящее урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством, вы можете заменить тип урона на другой из этого списка. Вы можете заменить только один тип урона в наложенном заклинании.

НАСТРОЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Ваша сонстроенность с Обителем стихий наделяет вас некоторыми заклинаниями. На 3, 5, 7 и 9 уровнях вы получаете доступ к заклинаниям в соответствии со своей Стихийной настройкой. Эти заклинания считаются для вас заклинаниями шамана, но они не учитываются при подсчете известных вам заклинаний. Вы не можете заменить эти заклинания, когда получаете новый уровень шамана.

СТИХИЙНОЕ ЭХО

Начиная с 6 уровня, когда вы бросаете кости урона заклинания шамана, вы можете перебросить несколько костей в количестве от 1 до значения вашего модификатора Мудрости.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости. Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете продолжительный отдых.

ПЕРВОРОДНЫЙ ОБЕРЕГ

С 14 уровня элементальные существа чувствуют вашу связь с Обителем стихий и поэтому не решаются атаковать вас. Когда существо с типом «элементаль» атакует вас, оно должно совершить спасбросок Мудрости против вашей сложности заклинаний шамана. При провале существо должно выбрать другую цель, иначе атака автоматически промахивается. При успехе это существо получает иммунитет к этому эффекту на 24 часа.

Существо узнаёт об этом эффекте до того, как совершает атаку по вам.

ВОЗВЫШЕНИЕ

На 20 уровне вы можете обретать возвышенную стихийную форму. Действием вы можете магически превратиться, получая следующие преимущества на 1 минуту:

- Вы получаете иммунитет к типу урона, к которому вы имеете сопротивление, зависимое от вашей Стихийной настройки.
- Вместо перебрасывания костей урона умением Стихийное эхо вы добавляете их к общему урону от заклинания.
- Когда по вам попадают ближней атакой, вы можете реакцией нанести атакующему урон, равный вашему уровню шамана. Тип урона определяется вашей Стихийной настройкой.

Используя это умение, вы не сможете использовать его снова, пока не закончите продолжительный отдых.

ВОДА

Уровень шамана

Настроенные заклинания

3	<i>подмога, малое восстановление</i>
5	♦ <i>волна лечения, водяная стена</i> ^{XGE}
7	<i>власть над водами, защита от смерти</i>
9	<i>призыв элементаля(воды), водоворот</i> ^{XGE}

ВОЗДУХ

Уровень шамана

Настроенные заклинания

3	<i>пылевой вихрь</i> ^{XGE} , <i>защитный ветер</i> ^{XGE}
5	<i>призыв молнии, стена ветров</i>
7	<i>свобода перемещения, сфера бури</i> ^{XGE}
9	<i>призыв элементаля(воздха), власть над ветрами</i> ^{XGE}

ЗЕМЛЯ

Уровень шамана

Настроенные заклинания

3	<i>земляная хватка</i> ^{XGE} , <i>дребезги</i>
5	♦ <i>земляной шип, извержение земли</i> ^{XGE}
7	<i>мираж, каменная кожа</i>
9	<i>призыв элементаля(земли), каменная стена</i>

ОГОНЬ

Уровень шамана

Настроенные заклинания

3	<i>раскалённый металл</i> , ♦ <i>выброс лавы</i>
5	<i>дневной свет, маленькие метеоры</i> ^{XGE}
7	<i>огненный щит, стена огня</i>
9	<i>призыв элементаля(огня), небесный огонь</i>

♦ Новые заклинания находятся в 6 главе этой книги

СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ

Тесное общение с огнём, землёй, воздухом и водой свойственно не только стихийным шаманам. Во многих отношениях шаманы, идущие по пути совершенствования, имеют схожую связь с природой. Они предпочитают сражаться с врагами лицом к лицу, усиливая своё оружие энергией стихий.

СИЛА ТОТЕМА

Когда вы выбираете эту шаманскую связь на 3 уровне, вы получаете следующую силу тотема.

Сила тотема: Неистовство ветра. Вы можете активировать тотем, когда существо в пределах 15 футов от него промахивается ближней атаккой оружием. Оно немедленно совершает ещё одну атаку по существу.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

На 3 уровне вы получаете владение воинским оружием, и вы можете использовать своё простое или воинское оружие как магическую фокусировку для ваших заклинаний шамана.

ЗАКЛИНАНИЯ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Уровень шамана	Известные заговоры	Известные заклинания	1	2	3	4	5
3	2	5	3	—	—	—	—
4	2	5	3	—	—	—	—
5	2	5	4	2	—	—	—
6	2	6	4	2	—	—	—
7	2	6	4	3	—	—	—
8	2	6	4	3	—	—	—
9	2	7	4	3	2	—	—
10	3	7	4	3	2	—	—
11	3	7	4	3	3	—	—
12	3	8	4	3	3	—	—
13	3	8	4	3	3	1	—
14	3	8	4	3	3	1	—
15	3	9	4	3	3	2	—
16	3	9	4	3	3	2	—
17	3	10	4	3	3	3	1
18	3	10	4	3	3	3	1
19	3	11	4	3	3	3	2
20	3	11	4	3	3	3	2

СТЕЗЯ БИТВЫ

Начиная с 3 уровня, вы используете таблицу «Заклинания совершенствования» для определения ваших заговоров, известных заклинаний и ячеек заклинаний, когда вы получаете новый уровень в этом классе. Также при определении доступных ячеек заклинаний при мультиклассировании вы прибавляете только половину уровней шамана (округляя в меньшую сторону).

СИЛА ВОДОВОРОТА

Также на 3 уровне вы учитесь призывать силу Водоворота и наполнять ею своё оружие.

Очки энергии Водоворота. Вы получаете очки энергии Водоворота в количестве половины уровня шамана (округляя в большую сторону). Вы можете использовать эти очки для того, чтобы наполнять силой стихий своё оружие. После того, как вы потратите очко энергии Водоворота, оно становится недоступным вам до тех пор, пока вы не закончите короткий или продолжительный отдых, после чего вы восстанавливаете все потраченные очки.

Удар оружием. Вы узнаете, как наполнять своё оружие силой стихий. Вы узнаете два удара оружием (да, они так и называются в оригинале — *прим. переводчика*) на ваш выбор. Они описаны в разделе «удары оружием», расположенном ниже. Во время одной атаки вы можете использовать только один удар оружием, если не указано иначе.

Вы изучаете дополнительный удар при достижении 7, 11 и 15 уровней. Каждый раз при изучении нового удара оружием вы можете также заменить один из известных вам ударов на другой.

Спасброски. Некоторые из ваших приёмов требуют от цели спасброска, чтобы избежать эффекта приёма. Сложность такого спасброска определяется сложностью ваших заклинаний.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с 6 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

РЕШИМОСТЬ ШАМАНА

Начиная с 9 уровня, вы можете наложить заклинание *героизм/жажда крови* без траты ячейки заклинания. Вы не можете сделать это повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

СТИХИЙНОЕ СЛИЯНИЕ

На 14 уровне вы можете выбрать ещё один вариант Стихийной настройки.

СОВЕРШЕНСТВО СТИХИЙ

На 20 уровне ваши тело и душа закаляются в стихиях, на которые вы настроены. Вы получаете следующие преимущества в зависимости от вашей Стихийной настройки:

Вода. Значение вашей Мудрости увеличивается на 2. Максимальное значение для этой характеристики теперь 22.

Воздух. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2. Максимальное значение для этой характеристики теперь 22.

Земля. Значение вашей Силы увеличивается на 2. Максимальное значение для этой характеристики теперь 22.

Огонь. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2. Максимальное значение для этой характеристики теперь 22.

УДАРЫ ОРУЖИЕМ

Удары оружием указаны в алфавитном порядке.

Камнедробитель. Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить 1 очко энергии Водоворота, чтобы совершить раздробляющий удар. Цель должна совершить спасбросок Силы, при провале сбиваясь с ног.

Клеймо мороза. Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить 1 очко энергии Водоворота, чтобы попытаться заклеить его. Цель должна совершить спасбросок Телосложения, при провале получая помеху на атаки оружием до конца своего хода.

Плеть стихий. Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить 1 очко энергии Водоворота, чтобы обрушить стихии на другое существо на ваш выбор в пределах 15 футов от цели вашей атаки. Это существо должно совершить спасбросок Ловкости, при провале получая 1к10 урона в зависимости от вашей Стихийной настройки. Если вы настроены на две стихии, вы можете выбрать, какой тип урона нанести.

Сокрушающий удар (требуется 7 уровень). Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить 3 очка энергии Водоворота, чтобы сокрушить его. Цель должна совершить спасбросок Мудрости, при провале становясь недееспособной до начала вашего следующего хода.

Удар валуна. Когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить 1 очко энергии Водоворота, чтобы заставить его совершить спасбросок Силы. При провале оно отталкивается от вас на 15 футов.

Удар Водоворота. Когда вы совершаете действие Атака, вы можете потратить 1 очко энергии Водоворота, чтобы сделать все свои атаки оружием магическими до конца вашего хода.

При атаке вы можете использовать любой другой удар оружием в комбинации с ударом Водоворота.

Удар молнии. Когда вы совершаете действие Атака, вы можете потратить 1 очко энергии Водоворота, чтобы ошеломить его молнией. Существо должно совершить спасбросок Телосложения, при провале теряя возможность использовать реакции до конца вашего следующего хода.

Удар стихий. Когда вы совершаете действие Атака, вы можете потратить 1 очко энергии Водоворота, чтобы наполнить своё оружие силой стихий. До конца вашего хода вы наносите при атаке дополнительно 1к4 урона, тип которого зависит от вашей Стихийной настройки. Если вы настроены на две стихии, вы можете выбрать, какой тип урона нанести.

При атаке вы можете использовать любой другой удар оружием в комбинации с ударом стихий.

ИСЦЕЛЕНИЕ

Некоторые шаманы находят безмятежность в целебных свойствах воды. Они не ищут Света и не обращаются к божественному, но чувствуют глубокую духовную связь с источником смертной жизни. Их связь с водой настолько сильна, что шаман может использовать её силу, чтобы восстанавливать жизнь и лечить недуги, как приливная волна на песчаном берегу. Вместе с тем они уравнивают свои обязанности с другими стихиями, стремясь к равновесию и гармонии.

СИЛА ТОТЕМА

Когда вы выбираете эту шаманскую связь на 3 уровне, вы получаете следующую силу тотема.

Сила тотема: Оживляющий прилив. Вы можете активировать тотем, когда существо в пределах 15 футов от него накладывает заклинание или использует умение, восстанавливающее хиты. Существо на ваш выбор в пределах 15 футов от тотема восстанавливает хиты в количестве, равном вашему модификатору Мудрости.

НАСТАВЛЕНИЕ ПРЕДКОВ

Начиная с 3 уровня, духи предков помогают вам, когда вы исцеляете других. Когда вы накладываете заклинание, 1 или более уровня, восстанавливающее хиты, и у вас выпало «1» или «2» на кости исцеления заклинанием, вы можете перебросить эту кость и должны использовать новый результат, даже если снова выпало «1» или «2».

ГАСЯЩАЯ СИЛА

Начиная с 6 уровня, вы можете воззвать к стихиям, чтобы нарушить действие чужих заклинаний. Когда вы накладываете заклинание на дружественное существо, вы можете попытаться окончить эффект одного из заклинаний, действующих на него на данный момент. Если уровень ячейки наложенного на существо заклинания равен или ниже уровня ячейки вашего заклинания, вы оканчиваете эффект этого заклинания. В ином случае вы должны совершить спасбросок Мудрости (Сл 10+уровень заклинания), чтобы окончить его.

Вы можете использовать это умение дважды. Вы восстанавливаете все использования этого умения когда заканчиваете продолжительный отдых.

ДАР СТИХИИ

С 14 уровня вы можете бонусным действием наделить существо в пределах 30 футов от вас даром стихии, на которую вы настроены умением Стихийная настройка. В течение следующих 10 минут существо может воззвать к стихии и получить её силы.

Используя это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

Вода. Существо может воззвать к дару, когда оно становится целью атаки или заклинания. До конца следующего хода существо не может быть выбрано в качестве цели атаки или заклинания, и атакующий должен выбрать другое существо, в ином случае теряя действие. Существо всё ещё получает урон от таких заклинаний, как *огненный шар* [fireball].

Воздух. Когда по существу, наделённому даром, совершается атака, существо может воззвать к дару, чтобы эта атака по нему промахнулась. Существо может использовать это умение до или после броска, но до того, как к нему будут применены какие-либо модификаторы.

Земля. Существо может воззвать к дару, когда по нему попадают атакой. Оно немедленно получает временные хиты в количестве, равном уровню шамана. Эти временные хиты существуют до конца следующего хода существа.

Огонь. Существо может воззвать к дару, когда по нему попадают атакой, чтобы обьять атакующего пламенем. Атакующий должен совершить спасбросок Ловкости, при провале получая урон в количестве, равном вашему уровню шамана.

ИСТОК

Начиная с 20 уровня, вы становитесь источником исцеляющей энергии благодаря силам Обители стихий. Когда вам требуется совершить бросок костей, чтобы восстановить хиты заклинанием, вместо этого вы исцеляете на максимально возможное значение для каждой кости. Например, вместо того, чтобы исцелить существо на 2к6 хитов, вы исцеляете его на 12 хитов.



ЗАКЛИНАНИЯ ШАМАНА

ЗАГОВОРЫ (О УРОВЕНЬ)

Власть над огнём ^{XGE}
Громовой клинок ^{ТСОЕ}
Лассо молний ^{ТСОЕ}
Лепка земли ^{XGE}
Обморожение ^{XGE}
Огненный снаряд
Починка
♦ Призыв стихий
Раскат грома ^{XGE}
Сотворение костра ^{XGE}
Сотворение пламени
Формование воды ^{XGE}
Шквал ^{XGE}
♦ Шоковый заряд
Электрешок

1 УРОВЕНЬ

Волна грома
Громовая кара
Дрожь земли ^{XGE}
Лечение ран
Обнаружение болезни и яда
Обнаружение магии
Палящая кара
Поглощение стихий ^{XGE}
Сотворение/уничтожение воды
♦ Стихийный шок
Туманное облако
♦ Щит молний

2 УРОВЕНЬ

Вечный огонь
♦ Выброс лавы
Гадание
Дребезги
Защита от яда
Защитный ветер ^{XGE}
Земляная хватка ^{XGE}
Максимилиана ^{XGE}
Исцеляющий дух ^{XGE}
Малое восстановление
Небесные письма ^{XGE}
Порыв ветра
Пылевой вихрь ^{XGE}
Раскалённый металл

3 УРОВЕНЬ

Возрождение
Водяная стена ^{XGE}
♦ Волна лечения
Громовой шаг ^{XGE}
Духовные стражи
Защита от энергии
♦ Земляной шип ^{XGE}
Извержение земли ^{XGE}
Контрзаклинание
Магический круг
Молния
Подводное дыхание
Призыв молнии
Приливная волна ^{XGE}

Рассеивание магии
Слияние с камнем
Стена ветров
Хождение по воде

4 УРОВЕНЬ

Власть над водами
Водяная сфера ^{XGE}
Изменение формы камня
Каменная кожа
Поиск существа
Превращение
Призыв малых элементарей
Проклятье стихий ^{XGE}
Свобода перемещения
Сфера бури ^{XGE}

5 УРОВЕНЬ

Власть над ветрами ^{XGE}
Водоворот ^{XGE}
Высшее восстановление
♦ Героизм/Жажда крови
Знание легенд
Каменная стена
Множественное лечение ран
Наблюдение
Общение с природой
♦ Перерождение
Призыв элементаля
Удар стального ветра ^{XGE}
♦ Целительный ливень

6 УРОВЕНЬ

Движение почвы
Кости земли ^{XGE}
Облачение ветра ^{XGE}
Облачение камня ^{XGE}
Окаменение
Первородный страж ^{XGE}
Пляшущая молния
Хождение по ветру

7 УРОВЕНЬ

Радужные брызги
Регенерация
Смерч ^{XGE}
Эфирность

8 УРОВЕНЬ

Власть над погодой
Землетрясение
♦ Катаклизм
Преграда магии
Цунами

9 УРОВЕНЬ

Гроза гнева
Заточение
Истинное воскрешение
Множественное полное исцеление
Предвидение

ВОЛНА ЛЕЧЕНИЯ

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов (15 футов между целями)

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Луч исцеляющей энергии пронизывает дружественных существ. Выберите цель в пределах досягаемости, затем выберите цель в пределах досягаемости от неё и ещё одну в пределах досягаемости второй цели. Вы не можете выбрать одну и ту же цель более одного раза. Каждая цель, выбранная этим заклинанием, восстанавливает количество хитов, равное 2к4 + модификатор вашей базовой характеристики заклинаний. Это заклинание не действует на нежить и конструкторов.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, волна лечения вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 3.

ВЫБРОС ЛАВЫ

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы призываете шар раскалённой магмы и расплавленного камня и бросаете его в цель в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Ловкости, при провале получая 3к6 урона огнём и 3к6 дробящего урона или половину этого урона при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, дробящий урон и урон огнём увеличиваются на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 2.

ГЕРОИЗМ/ЖАЖДА КРОВИ

5 уровень, очарование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя (30-футовый радиус)

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы наполняете выбранных вами существ в пределах досягаемости волей и решимостью сражаться до конца. Каждая цель получает следующие преимущества на время действия заклинания.

- Цель имеет иммунитет к испугу, и если цель была испугана, эффект испуга подавляется на время действия заклинания.
- Каждый раз, когда цель совершает бросок атаки или спасбросок до окончания заклинания, она может бросить к4 и добавить выброшенное число к броску атаки или спасброску.
- Цель получает временные хиты, равные вашему модификатору базовой заклинательной характеристики, в начале каждого своего хода. Когда заклинание заканчивается, цель теряет все оставшиеся от этого заклинания временные хиты.

Каменный шип

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (гранитная галька)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Взывая к стихии земли, вы кладёте руку на землю и прорываете её поверхность в указанной точке в пределах дистанции каменным шипом с радиусом в 5 футов и высотой в 15 футов. Каждое существо в месте выхода шипа должно совершить спасбросок Ловкости, при провале получая 6к8 дробящего урона и сбиваясь с ног, или половину этого урона при успехе, не сбиваясь с ног при этом. Каждое существо, задетое этим шипом, отталкивается от точки накладывания заклинания к ближайшему пустому пространству.

Каменный шип остается на время действия заклинания или до тех пор, пока ваша концентрация не будет прервана, после чего он рассыпается, превращая местность, на которой он находился, в труднопроходимую. Когда он рассыпается, каждое существо в пределах 5 футов от него должно преуспеть в спасброске Ловкости, при провале получая дробящий урон 1к6.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 3.

Катаклизм

8 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек угля)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Земля раскалывается, и разломы в ней открывают расплавленную магму под поверхностью в радиусе 20 футов с центром в точке, выбранную вами в пределах дистанции. Сами разломы безвредные и слишком мелкие, чтобы оказывать вред тем, кто проходит по ним.

Единожды, пока вы концентрируетесь на этом заклинании, вы можете действием выплеснуть из разломов потоки огня, существующие до конца действия заклинания или до тех пор, пока вы не уйдёте разломы бонусным действием. Каждое существо в области катаклизма должно совершить спасбросок Телосложения. Существо получает 10к8 урона огнём при провале и половину этого урона при успехе. После того, как вы утихомирили разломы, вы можете действием снова выплеснуть из разломов потоки огня.

Также существо должно совершить спасбросок, когда впервые входит в зону действия заклинания или оканчивает ход в ней.

Перерождение

5 уровень, некромантия

Время накладывания: 10 минут

Дистанция: на себя

Компоненты: В, С, М (украшенный драгоценностями анх стоимостью минимум в 500 зм)

Длительность: 10 дней

Вы защищаете свою душу силой стихий. Если вы умираете во время действия заклинания, вы мгновенно возвращаетесь к жизни с половиной ваших хитов, и материальный компонент расходуется.

Это заклинание нейтрализует любые яды и лечит обычные болезни, поражающие вас, когда вы умираете. Однако оно не устраняет магические болезни, проклятия и тому подобное; если такие эффекты не снимаются до смерти, они всё равно поражают вас.

Это заклинание закрывает все смертельные раны и восстанавливает все недостающие части тела.

Воскрешение из мёртвых — это тяжелое испытание. Вы получаете штраф –4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, штраф уменьшается на 1, пока он не исчезнет.

Если вы снова произнесёте это заклинание, действие любого ранее наложенного заклинания *перерождение* закончится. Заклинание также оканчивается преждевременно, если его материальный компонент пропадает с вашего тела.

Призыв стихий

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы призываете небольшую крупницу силы стихий. Вы создаете один из следующих магических эффектов в пределах дистанции:

- Вы создаете безвредный сенсорный эффект, предсказывающий погоду в текущем месте в течение следующих 24 часов. Эффект длится 1 ход.
- Вы зажигаете или тушите небольшое пламя.
- Вы заставляете пламя в течение 1 минуты мерцать, светить ярче или тусклее, или изменять цвет.
- Вы вызываете безвредную дрожь в полу в течение 1 минуты.
- Вы остужаете или нагреваете небольшое количество жидкости.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы можете иметь не более трёх немгновенных эффектов одновременно и можете действием окончить один любой из этих эффектов.

Стихийный шок

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек серы, гранит, стекло и перо)

Длительность: Мгновенная

Вы призываете разрушительные силы стихий вокруг существа в пределах дистанции. Выберите тип урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Существо должно совершить спасбросок Ловкости, при провале получая 3к8 урона выбранного типа и половину этого урона при успехе.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 1.

Целительный ливень

5 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (флакон с дождевой водой)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы вызываете облако в точке в пределах досягаемости, обливая дождём область радиусом 15 футов вокруг этой точки. Когда дружественное существо входит в дождь в первый раз в свой ход или начинает свой ход под дождём, оно восстанавливает 2к6 хитов. Целебный дождь тушит немагические пожары в своей области действия.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, лечение увеличивается на 1к6 за каждые два уровня ячейки выше 5.

ШОКОВЫЙ ЗАРЯД

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная

С ваших ладоней к существу в пределах дистанции устремляется электрическая дуга. Совершите дальнюю атаку заклинанием. При попадании цель получает 1к8 урона электричеством. Если цель также носит броню из металла, оно вместо этого получает 1к12 урона электричеством.

На больших уровнях:* Урон этого заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8 и 2к12), 11 уровня (3к8 и 3к12) и 17 уровня (4к8 и 3к12).

ЩИТ МОЛНИЙ

1 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы взываете к стихии воздуха и окружаете дружественное существо в пределах дистанции щитом из потрескивающих молний. Пока заклинание не окончится, это существо получает бонус +1 к КД, и когда по нему попадают ближней атаккой оружием, атакующий получает 1к4 электрического урона.

На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к4 за каждый уровень ячейки выше 1.



Перевод: Тайольн О'тар

Вычитка: Майя Эверетт