

Руководство к плагину **Druid Mod Remade** / Путь друида

В данном документе приведён список заклинаний и способностей, которые вы сможете получить, став друидом, их описание и особенности использования. Вся эта информация в художественной форме изложена в самом моде – загляните в книгу Норинга Красное Облако. Тем не менее, если вам хочется узнать обо всём прямо сейчас и во всех подробностях – прочтите этот документ.

Беседа в храме (заклинание даруется с началом квеста о пути Кинарет и Херсина) – возможность переместиться в храм из любой точки Сиродила. Также пока вы остаётесь в нём, всегда можно вернуться обратно, воспользовавшись заклинанием «Возврат». Но помните, что оно будет действовать только до тех пор, пока ваш персонаж находится в храме Кинарет и Херсина.

Путь Херсина.

Служение Херсину – это тропа превращений и сил, способных склонить волю даже самых могущественных живых существ.

Превращение в оленя (навык Изменения - 25) – ваш герой легко убежит от врагов и допрыгнет до высоких вершин. Но помните, что его атаки в этом обличье очень слабы, поэтому он легко может стать добычей крупных хищников.

Особые способности:

Левая кнопка мыши – Удар рогами.

Правая кнопка мыши – Более сильный удар копытами.

Усыпление зверя (навык Изменения - 30) – способность погрузить в сон любое живое существо из мира Сиродила. Эта сила не подействует на нежить или дэйдра, так как они находятся вне власти Херсина. Продолжительность заклинания зависит от его эффективности (на этот параметр влияет броня, которая на вас надета). Помните - можно усыпить только одно существо одновременно, и создание, на которое уже было сотворено это заклинание, станет менее подвержено его действию.

Превращение в волка (навык Изменения - 35) – атаки этого зверя намного сильнее, чем у оленя, а запас сил восстанавливается быстрее. Хищник также наградит вас особой

способностью – предчувствием опасности. Когда она активирована, герой будет знать обо всех враждебных существах в радиусе 80 футов – он завоет и будет светиться красным в течение нескольких секунд.

Особые способности:

Левая кнопка мыши – Укус.

Правая кнопка мыши – Увечье (у противника откроется сильное кровотечение).

Особое действие (клавиша V) – Включить/Выключить предчувствие опасности.

Приказ животному (навык Изменения - 40) – существо будет следовать за вашим персонажем и сражаться на его стороне какое-то время. Продолжительность заклинания зависит от его эффективности. Оно подействует только на живых существ из мира Сиродила – нежить и дэйдра не станут подчиняться герою. Помните, что эта сила действует только на одно создание одновременно и её нельзя сотворить на одно и то же существо несколько раз.

Превращение в призрачного волка (навык Изменения - 45) – вы сможете атаковать бестелесных существ, таких как призраки и привидения, а также получите высокую сопротивляемость к обычному оружию. Но помните, что удары по существам из плоти и крови не дадут никакого эффекта. В этом обличье герой может ходить по воде.

Особые способности:

Левая кнопка мыши – Укус духа.

Правая кнопка мыши – Увечье духа (волк выпивает из врагов жизненную энергию).

Особое действие (клавиша V) – Устрашение нежити.

Превращение в крысу (навык Изменения - 50) – в этом облике герой обладает высокой скрытностью и может пройти мимо врагов так, чтобы они его не заметили. Но, если подойти слишком близко, то вас обнаружат. Вероятность этого зависит от расстояния до противника, освещённости места и направления взгляда врага (то есть, прокрасться мимо существа, которое смотрит прямо в вашу сторону, очень сложно). Атаки крысы очень слабы и у неё небольшой запас здоровья, так что старайтесь действовать незаметно. Соратники, скорее всего, разрушат вашу маскировку, поэтому лучше оставить их дома. В этой форме у персонажа есть способность ночного глаза.

Особые способности:

Левая кнопка мыши – Укус.

Правая кнопка мыши – Укус (у крысы нет силовых атак).

Особое действие (клавиша V) – Включить/Выключить ночной глаз.

Хозяин леса (навык Изменения - 55) – на природе ваша скорость, акробатика, изменение и колдовство автоматически возрастают, а в дневное время здоровье понемногу восстанавливается.

Превращение в пуму (навык Изменения - 60) – этот зверь быстрее и сильнее волка, а также может видеть в темноте. Но помните, что кошки не умеют плавать.

Особые способности:

Левая кнопка мыши – Удар когтями.

Правая кнопка мыши – Раздираение (атака игнорирует вражескую броню и вызывает сильное кровотечение).

Особое действие (клавиша V) – Включить/Выключить ночной глаз.

Превращение в медведя (навык Изменения - 65) – в этом облике у героя очень сильные атаки и большое количество здоровья. Удары повреждают запас сил врага.

Особые способности:

Левая кнопка мыши – Страшный удар.

Правая кнопка мыши – Сокрушительная атака (наносит врагам урон и отбрасывает их от персонажа).

Особое действие (клавиша V) – Сбивание с ног – герой ударяет по земле и сбивает с ног всех противников.

Превращение в ворона (навык Изменения - 70) – эту способность нельзя использовать в бою или в помещениях. Вы можете летать, используя те же клавиши, что и при ходьбе или беге (W, A, S, D в стандартном варианте).

Превращение в питомца Херсина (навык Изменения - 75) – очень сильный волк.

Подлый, грубый и ужасно ведёт себя за столом. Но для нас это не так важно, правда?⇒)

Особые способности:

Левая кнопка мыши – Укус.

Правая кнопка мыши – Увечье (у противника открывается сильное кровотечение).

Особые действия:

Клавиша V – Ужасный вой (все вокруг парализованы страхом).

Клавиша B – Включить/Выключить предчувствие опасности.

Путь Кинарет.

Служение Кинарет – это дорога призыва верных союзников из животного и растительного мира.

Призыв лесного огонька (навык Колдовства - 25) – маленький светящийся шарик, который будет следовать за вами и приносить свет в самые тёмные уголки. При желании, это существо можно отпустить соответствующим заклинанием.

Опутывание (навык Колдовства - 30) – заклинание работает при касании. Лоза опутывает одного (только одного!) противника так, что он не может двигаться определённое время. Продолжительность эффекта зависит от вашего навыка Колдовства, эффективности заклинания и воли случая. Эта способность не подействует на бестелесных существ, таких как призраки.

Призыв волка (навык Колдовства - 35) – хищник будет сражаться на вашей стороне, пока не погибнет. При желании, его можно отпустить домой соответствующим заклинанием. Помните, что нельзя одновременно призвать нескольких зверей – выбирайте кого-то одного.

Исцеляющая лоза (навык Колдовства - 40) – эта лоза восстанавливает ваше здоровье, но не позволяет двигаться, пока действует заклинание. Сила способности зависит от навыка Колдовства и эффективности заклинания.

Ядовитая ползучая лоза (навык Колдовства - 45) – лоза будет следовать за вами и во время битвы поразит врагов ядом, который понижает Силу и устойчивость к урону от обычного оружия (это относится и к когтям и клыкам героя, когда он в обличье зверя). Разрушительное действие яда зависит от навыка Колдовства, эффективности заклинания и сопротивления ядам у врагов.

Призыв медведя (навык Колдовства - 50) – могучий медведь ответит на зов и будет сражаться с вашими врагами, пока не погибнет. Если в услугах животного нет нужды – его можно отпустить соответствующим заклинанием. Помните, что нельзя одновременно призвать нескольких зверей – выбирайте кого-то одного.

Опутывающая ползучая лоза (навык Колдовства - 55) – лоза поднимается из-под земли и опутывает врагов, мешая им двигаться. Это заклинание способно парализовать сразу нескольких врагов, но его продолжительность меньше, чем у способности Опутывание. Помните, что эта сила не будет работать вместе с Колючей ползучей лозой и не подействует на бестелесных существ. Продолжительность действия способности зависит от навыка Колдовства, эффективности заклинания и воли случая.

Призыв пумы (навык Колдовства - 60) – эта ловкая кошка с яростью набросится на противников, чтобы порвать их когтями и клыками. Если такая компания вам не нравится или нужна в помощи животного отпала – её можно отпустить соответствующим заклинанием. Помните, что нельзя одновременно призвать нескольких зверей – выбирайте кого-то одного.

Защитная лоза (навык Колдовства - 65) – эта лоза прикрывает вас живым щитом, парализуя, но и отражая физический урон, наносимый противниками, на них самих. Сила щита и процент отраженных атак зависят от навыка Колдовства и эффективности заклинания.

Колючая ползучая лоза (навык Колдовства - 70) – это заклинание призывает лозу, которая опутывает врагов и время от времени наносит им урон. Продолжительность действия и величина урона зависят от навыка Колдовства, эффективности заклинания и воли случая (но он не влияет на наносимый урон). Способность не действует на бестелесных существ и её нельзя использовать вместе с Опутывающей ползучей лозой.

Питомец Кинарет (навык Колдовства - 75) – птица, которая сидит на плече богини, теперь последует за вами. Она не станет вступать в бой, но вместо этого ослабит нежить и дэйдра, нападающих на героя. При желании, это существо можно отпустить соответствующим заклинанием.

На этом всё, приятной игры!