

Знания о духах. Мастер
Базовые знания (ученик)

В мире есть всего девять духов. Говорят, существуют еще два - но это сказки и легенды и о них ничего не известно.

Духов каждой стихии по два. Один из их покровительствует одному из искусств, второй - обучает заклинателей.

Девятый дух - древнейший из известных, он возник задолго до того как энергии мира разделились на стихии.

Духи стихий появляются в мире по два, по каким-то своим неведомым правилам определяя какие и где. Их появления определяют циклы природы, как восходы, закаты и смена времен года. Девятый из духов является в мир очень редко и не рады те, кто встречается с ним.

Если дух находит на своем месте силы здание, которое портит природу и злит его - возможно он попытается его уничтожить.

Сражаться с духом - почти самоубийственная задача и ни один человек не сможет в одиночку одолеть такого противника.

Знания мастера
Известные, не истинные имена, стихии и искусства духов таковы

Огонь
Комета - заклинатели Огня
Кузнец - мастера металла

Вода
Луна - заклинатели Воды
Океан - геоманты

Земля
Хей-бай - заклинатели Земли
Кротобарсук - инженеры

Воздух
Лемур - заклинатели Воздуха
Ван Ши Тонг - каллиграфы

Любой дух может научить человека любому творению своего искусства, но предпочитает этого не делать, если знание есть в мире. Ведь поиск знаний - часть пути развития человека, которое радуется создавшего его искусство духа.

Дух не будет сражаться с человеком, если у него нет на то причины или желания. Если человек желает победить духа - ему стоит собрать сильную команду и знать зачем он на него нападает. Возможно даже заинтересовать духа исходом сражения.

Известные тебе имена духов:

Кротобарсук - Страж Корней

Кротобарсук

Мудрый и занудный подземный житель. Иногда он тоже учит заклинателей Земли, но куда больше его интересует организация сложных конструкций из тоннелей и каменных плит. Говорят, он надеется, что когда-нибудь его ученики научатся не вредить природе своими творениями, до того же он весьма критичен к качеству инженерных построек.

Выглядит как мохнатая зверюга с когтями.

Кох - Червь Мирового Древа

Кох, Ворующий Лица

Древний дух, обитающий у корней Мирового Древа. По легендам хранит все знания мира и готов ими делиться с любым, кто пообщается с ним. Однако если Коху получится спровоцировать человека на проявление эмоций - он украдет у жертвы лицо и имя, так что больше никто не сумеет этого человека узнать. Связываться с ним опасно и удел отчаянных.

Выглядит как существо с множеством рук и маской, меняющей лица.

Ты знаешь, что светило, восходящее над местом силы, содержащим противоположную стихию, вызывает духа второй стихии места силы.

Ты знаешь, что Дух будет общаться только с тем, кто назовет его по имени и скажет пароль "Платье небожителей не имеет швов"

Океан

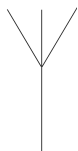
Могущественный и спокойный дух, охватывающий весь мир. Редко вмешивается в дела людей, предпочитая наблюдать за их делами. Страшен в гневе и любой кто заключил с ним гейс должен быть очень внимателен в его исполнении.

Выглядит как мужчина в синей маске

Список образов

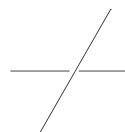
Копье весны

росток



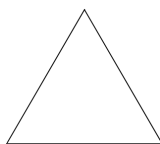
Клинок неба

луч



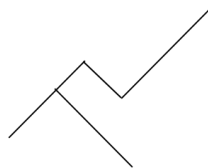
Кость земли

скала



Голос памяти

песня



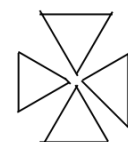
Лента болота

ручей



Корона заводи

лотос



Лоцман неба

птица



Темница блеска моря

сеть



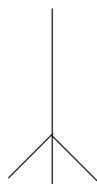
Голос бури клинков

рог



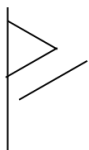
Ветвь битвы

клинок



Губитель снастей

ветер



Список ритуалов

Земля Здоровья

Цена : 1а, 3f, 2е, 2w , 2E 1W, 1F
Доп. Условия : два геоманта
Эффект : +1 хит всему народу,
Символы : Копье весны, клинок неба, кость земли, голос памяти

Плодородная Земля

Цена : 3а, 2f, 1е, 2w , 1A 2E 1F
Доп. Условия : два геоманта
Эффект : Позволяет раз в цикл представителю народа раз в цикл забрать с места силы 3е, 3w, 1E, 1W.
Символы : Копье весны, кость земли, клинок неба, лента болота

Воды Чистоты

Цена : 2а, 1f, 2е, 3w , 1E 2W 1F
Доп. Условия : два геоманта
Эффект : скорость восстановления -20 минут (остается 20), не складывается с “высоким приливом”, излечивает эпидемию если она происходит в народе.
Символы : Лента болота, голос памяти, лоцман неба, корона заводи

Зов Охоты

Цена : 1а, 1f, 3е, 3w , 1E 2W 1F
Доп. Условия : два геоманта, один мастер металла, который сделает полный цикл приемов
Узел силы : Металл
Эффект : цена творений металла снижается на 1 искру любого цвета для всего народа
Символы : Ветвь битвы, кость земли, лоцман неба, голос памяти, темница блеска моря, голос бури клинков

Легкие ноги

*ты можешь проводить этот ритуал на игре, не будучи геомантом воздуха

Цена : 3а, 2f, 1е, 2w , 2A 1F 1E
Доп. Условия : два геоманта, один заклинатель воздуха, который сделает полный цикл пяти приемов

Узел силы : Воздух
Эффект : после побега персонаж из народа всего пять минут остается в локации, при побеге он не снижает число своих защит
Символы : Губитель снастей, лента болота, клинок неба, голос памяти, игла нити городов, голос бури клинков

Колодец Крови

Цена : 3a, 2f, 3e, 4w , 2F 4W 1E
Доп. Условия : два геоманта, шифу геомант Воды, для проведения ритуала требуется двое заклинателей другого народа, побежденных и плененных в бою, которые не успели получить лечения. Их дальнейшая судьба после ритуала зависит от проводящих - могут идти к себе по общим правилам, можно оставить в плену по ним же.
Узел силы : Вода, дерево
Эффект : раз в цикл представитель народа может забрать из колодца 3a, 3f, 3e, 3w, 1A, 1F, 1E, 2W. Для этого он должен зайти на место силы по стандартным правилам
Символы : лента болот, копье весны, кость земли, клинок неба, темница блеска моря, лицо щита лучей, рыба чаши гор

Высокий Прилив

Цена : 3a, 3f, 3e, 3w , 2A 2F 2E 2W
Доп. Условия : два геоманта, шифу геомант Воды, лебедка в руках инженера и/или клык мантикоры. Лебедка и клык остаются у проводящих ритуал и не тратятся в процессе.
Узел силы : Вода
Эффект : Этот ритуал спускает корабль на воду и дает всему народу Воды ускорение восстановления после ранения на 20 минут (остается 20 минут), не складывается с Водами Чистоты. Также дает +2 хита, не складывается с Водами Жизни.

Если на месте силы ритуала оставлен Парус Всех Ветров, то в конце цикла капитан получит карту для попадания на место силы. Это можно сделать как во время ритуала, так и после. Если ритуал будет уничтожен - Парус Всех Ветров уничтожен вместе с ним.

Если в ритуале использованы и лебедка и коготь - из его цены уходят 3e, 3f, 2E, 2F

Символы : губитель снастей, лента болота, кость земли, голос памяти, корона заводи, голос бури клинков, утро чаши бурь