

Эленгир

красивое рисунко

Классы

Содержание:

Вступление.....	3
Боевые Классы.....	4
Магические Классы.....	6
Профессиональные Классы.....	8
Рыцарские Классы.....	10
Мастерские Классы.....	12
Одаренные Классы.....	14
Врожденные Классы.....	16
Комментарии и общие сведения...	18
Боевые Стили.....	19
Магическая Специализация..	25
Формы Зверей.....	34
Секретная Техника.....	35
Стихийные.....	36
Умения и Навыки.....	38

Вступление.

Множество людей разных профессий населяют мир Эленгира и все они чем то связаны - хоть каждые обладают своими умениями и тайными, но лишь вместе они могут создать нечто идеальное.

Класс - это то, что вы выбираете при создании персонажа и то, что останется с ним до конца игры. Класс выражает склонности и навыки вашего представителя в мире Эленгира. Этот параметр сильно влияет на то, в каких кругах вращается ваш герой, на то как вы будете его отыгрывать, на то, что он из себя представляет.

Классы условно делятся на семь категорий Боевые, Магические, Профессиональные, Мастерские, Рыцарские, Одаренные и Врожденные. Ко всем категориям, кроме Врожденных, относится два класса - представители этой категории. Чаще всего от союза этих двух классов в группе выходит огромная польза, но иногда бывает и такое, что представители одной категории являются смертельными врагами.

Отдельно ото всех стоит категория Врожденных классов, которая включает в себя пять классов Стихийных магов, представляющих первообразные элемент, из которых был создан мир - Огонь, Воду, Землю, Воздух и Дух. Это одни из самых сложных для игры классов, но и самые выигрышные, если вы доживете до конца. Впрочем, об этом позже.

А сейчас давайте рассмотрим возможности для выбора поподробнее.

Лишь помните - все классы нужны!

Боевые классы:

Воин

Описание: Воины специализируются в ближнем бою и навыке владения холодным оружием. Этот класс может использовать практически любое оружие в бою с одинаковой эффективностью. Так же воины могут овладеть множеством различных профессий, начиная от стража и заканчивая бойцом на арене. И конечно же никто не запрещал войнам ударится в путешествия и авантюризм, и нажать себе при этом неплохое состояние.

Характеристика: Многосторонний класс, предлагающий игроку уйму вариантов развития. Этим обуславливается удобность этого класса для начинающих игроков.

Дерево Уровней:

- 1) Боевой Стиль(*)- Начинаящий.
- 2) Специализация на мечах.
- 3) Специализация на топорах.
- 4) Боевая закалка.
- 5) Специализация дробящее оружие.
- 6) Боевой Стиль Тирис.
- 7) Боевой Стиль Маетор.
- 8) Специализация большое оружие.
- 9) Стратег.
- 10) Боевой Стиль - Продвинутый.
- 11) Специализация древковое оружие.
- 12) Боевой Стиль Гвану.
- 13) Тактик.
- 14) Углубленная специализация.
- 15) Боевой Стиль Тэд.
- 16) Зоркий Глаз.
- 17) Мастер-тактик.
- 18) Боевой опыт.
- 19) Мастерская специализация.
- 20) Мастер Боевого Стиля

Варвар

Описание: Варвары - те воины, что посвятили себя грубой силе и борьбе с гигантами и магическими существами. Эти воины чувствуют, где их ждет нажива. Варвары так же запоминают приобретенные навыки с повышенной скоростью, что обеспечивает им разностороннее развитие, которое иногда может даже стать опасным.

Характеристика: Игра за Варвара усложняется тем, что его развитие может вырваться из под вашего контроля и пойти не туда, куда вы планировали. Но если вы сможете держать силу этого воина в своих руках, то получите настоящую машину для убийства монстров.

Дерево Уровней:

- 1) Боевой Стиль - Начинаящий.
- 2) Самоучка.
- 3) Самоучка.
- 4) Нюх на золото.
- 5) Самоучка.
- 6) Боевой Стиль Тирис.
- 7) Боевой Стиль Маетор.
- 8) Самосовершенствование.
- 9) Убийца Драконов.
- 10) Боевой Стиль - Продвинутый.
- 11) Самосовершенствование.
- 12) Боевой Стиль Гвану
- 13) Чувство Сокровищ.
- 14) Самосовершенствование.
- 15) Боевой Стиль Тэд
- 16) Сказочная Защита.
- 17) Сказочный Богач.
- 18) Убийца Титанов.
- 19) Познание Силы.
- 20) Мастер Боевого Стиля.

красивое рисунко

Магические классы:

Маг

Описание: Маги могут манипулировать энергией мира, заставляя её принимать разные формы. Всего в Эленгиое насчитывается семь школ магии, практикующих разные области представления энергии. Таким числом школ и обуславливается крайняя непохожесть магов друг на друга, потому что все они могут практиковать разные школы.

Характеристика: Самый разнообразный класс. Так как внутри он делится ещё на 30 под классов, влияющих на стиль игры и отыгрыш персонажа. Такое обилие выбора может смутить, но для настоящего игроку это ничто иное как золотой клад.

Дерево Уровней:

- 1) *Магическая специализация.*(**)
- 2) *Маг - Ученик.*
- 3) *Познание магии.*
- 4) *Магическая специализация.*
- 5) *Любовь к учебе.*
- 6) *Образованность.*
- 7) *Магическая специализация.*
- 8) *Маг - подмастерье.*
- 9) *Превосходство магии.*
- 10) *Магическая специализация.*
- 11) *Тяга к знаниям.*
- 12) *Забвение.*
- 13) *Магическая специализация.*
- 14) *Маг.*
- 15) *Заклинательство.*
- 16) *Магическая специализация.*
- 17) *Высшее образование.*
- 18) *Маг - Мастер.*
- 19) *Магические Тайны.*
- 20) *Магическая специализация.*

Мансу

Описание: Целитель может лечить много и часто, быстро ставит на ноги даже находящихся при смерти за счёт умения трансформировать энергию элементов (огонь, вода, земля, воздух, дерево, металл). С ростом уровней получает способность регенерировать, использовать элементы для защиты, а также разрушать их. Никогда не использует энергию элементов для ведения боя, плохо защищён против магии.

Характеристика: Мансу класс поддержки, неплохо выживающий в бою. Но и сделать в бою этот класс тоже может немного, кроме как помочь союзникам. За мансу следует играть тем, кто стремится помочь другим, нежели искать собственную выгоду.

Дерево Уровней:

- 1) *Чистая Энергия.*
- 2) *Зельеварение.*
- 3) *Исцеление Энергией.*
- 4) *Восстановление Энергией.*
- 5) *Зельеварение.*
- 6) *Лечение союзника.*
- 7) *Жизненный канал.*
- 8) *Живучесть.*
- 9) *Зельеварение.*
- 10) *Заклинатель оружия.*
- 11) *Щит Энергий.*
- 12) *Общий щит.*
- 13) *Энергия дерева.*
- 14) *Энергия металлов.*
- 15) *Энергия огня.*
- 16) *Энергия воды.*
- 17) *Энергия воздушных потоков.*
- 18) *Энергия земли.*
- 19) *Регенерация.*
- 20) *Самопожертвование.*

красивое рисунко

Профессиональные классы:

Вор

Описание: Вор – человек, регулярно нарушающий заповедь «Не укради». Воров иногда называют «Джентльменами удачи». Не маловажную роль, играет ловкость рук вора, что помогает удачно и незаметно вытащить кошелек из кармана «жертвы». Многие воры страдают kleptomанией, что очень негативно действует на жизнь джентльмена.

Характеристика: Основные три показателя возможностей, которые должны быть у вора выше, чем у других людей: Ловкость, скрытность и удача. С оружием вор не особо дружит. Но поскольку у него хорошо развита ловкость, грех не воспользоваться таким удобным и легким оружием как кинжал.

Дерево Уровней:

- 1) Воровская удача. Клептомания.
- 2) Навыки карманника.
- 3) Осторожность.
- 4) Обманщик. Шулер.
- 5) Маскировка.
- 6) Воровская удача.
- 7) Навыки форточника.
- 8) Навыки проникновения.
- 9) Выпутывание.
- 10) Проворство.
- 11) Маскировка. Обманщик.
- 12) Воровская удача.
- 13) Чутьё на скрытое.
- 14) Удар в спину.
- 15) Навыки взломщика.
- 16) Воровская удача.
- 17) Отвлекающий манёвр.
- 18) Маскировка.
- 19) Воровская удача.
- 20) Мастер вор.

Элгер

Описание: Наемные убийцы предпочитают быстроту в действиях и использующие скрытность, для ликвидации жертв. Жители городов. Вне городских стен чувствуют себя неловко. Обладают высокой акробатикой и ловкостью, от чего могут лазать по стенам. Выполняя задание стараются не быть замеченными, но если кто-то увидел убийцу, он подвергается немедленной расправе.

Характеристика: Класс со своими бонусами и недостатками, требующий аккуратной и продуманной игры. В основном полагается на свою скрытность и внезапные удары.

Дерево умений:

- 1) Чувства убийцы.
- 2) Смертельный удар.
- 3) Городской эксперт.
- 4) Враг природы.
- 5) Шестое чувство.
- 6) Смертельный выпад.
- 7) Маскировка.
- 8) Анатомия.
- 9) Зоркий глаз.
- 10) Опытный убийца.
- 11) Акробат.
- 12) Боязнь природы.
- 13) Карающий удар.
- 14) Чувство жертвы.
- 15) Эксперт скрытности.
- 16) Затеряться в городе.
- 17) Меткость.
- 18) Убивающий выпад.
- 19) Знаток вен.
- 20) Мастер Элгер.

красивое рисунко

Рыцарские классы:

Паладин

Описание: Воин света, преданный своим идеалам, часто служащий от имени своего повелителя или церкви. Владеют некоторой магией света, но больше всего предпочитают оружие. Чаще всего эти воины специализируются на ношение тяжелых доспехов. У многих паладинов есть собственные боевые кони, которые погибнут за своего хозяина.

Характеристика: Благословленный класс, способный как на магические действия, так и на боевые. В развитие чаще всего делает акцент на силу и волю, что дает им как преимущество в бою, так и сопротивление магии.

Дерево Уровней:

- 1) Боевой Стиль - Начинаящий.
- 2) Познавший свет.
- 3) Любимец богов.
- 4) Ношение тяжелых доспехов.
- 5) Защитник веры.
- 6) Боевой Стиль Тирус.
- 7) Боевой Стиль Маитор.
- 8) Дар свыше.
- 9) Верный конь.
- 10) Боевой Стиль - Продвинутой.
- 11) Избранный богами.
- 12) Боевой Стиль Гвану.
- 13) Снаряжение тяжелых доспехов.
- 14) Страж Веры.
- 15) Боевой Стиль Тэд
- 16) Боевой конь.
- 17) Мастер тяжелых доспехов.
- 18) Мастер наездник.
- 19) Ангел-Хранитель.
- 20) Мастер Боевого Стиля.

Рыцарь Смерти

Описание: Воин тьмы, преданный темным силам или некроманту. Немного владеют магией смерти. Смертельные враги паладинов. Очень любят ледяные мечи, но иногда попадались случаи противоположные. Темные боги часто даруют им свое благословление.

Характеристика: Полная противоположность паладинам. Но одна общая черта у них есть - они рыцарь. Значит один из основных параметров всё таки сила. Но в отличии от воинов света Рыцари Смерти помимо силы предпочитают делать акцент не на волю а на интеллект, чтобы сделать мощь своих проклятий более разрушительной.

Дерево Уровней:

- 1) Боевой Стиль - Начинаящий
- 2) Познавший смерть.
- 3) Ненавистник живого.
- 4) Ношение тяжелых доспехов.
- 5) Проклятый.
- 6) Боевой Стиль Тирус.
- 7) Боевой Стиль Маитор.
- 8) Смертоносный.
- 9) Танец Смерти.
- 10) Боевой Стиль - Продвинутой.
- 11) Противник Жизни.
- 12) Боевой Стиль Гвану.
- 13) Снаряжение тяжелых доспехов.
- 14) Благословленный тьмой.
- 15) Боевой Стиль Тэд.
- 16) Хоровод Смерти.
- 17) Мастер тяжелых доспехов.
- 18) Пляска Смерти.
- 19) Призвать смерть.
- 20) Мастер Боевого Стиля

красивое рисунко

Мастерские классы:

Охотник

Описание: Охотники посвящают свою жизнь выслеживанию и охоте за добычей. Могут охотиться как на животных, так и на людей. Знают повадки основных существ, населяющих Эленгир. Все охотники настолько близки к окружающему миру, что начали использовать собственный ритуал, для превращения в зверей.

Характеристика: Охотники развивают себе как силу так и ловкость, но основная их особенность состоит в звериных формах, которые они могут принимать с помощью специального зелья.

Дерево Уровней:

- 1) Форма Волка.(***)
- 2) Выслеживание.
- 3) Маскировка.
- 4) Любимое оружие.
- 5) Ловец.
- 6) Тихое передвижение.
- 7) Любимый враг.
- 8) Форма медведя.
- 9) Мастерское обращение с выбранным оружием.
- 10) зоркий глаз.
- 11) Форма тигра.
- 12) Любимый враг.
- 13) Самоучка.
- 14) Скрыться.
- 15) Самоучка.
- 16) Организация засад.
- 17) Самоучка.
- 18) Любимый враг.
- 19) Мастер организации засад.
- 20) Форма Зверя.

Тэрсу

Описание: Их часто называют слепыми воинами, так как в битву они идут с закрытыми глазами. Во время боя взывают к богам и следуют своему чутью - глаза им даже мешают. Были известны случаи, когда высшие Тэрсу навсегда лишали себя зрения. Мастера рукопашного боя и боя с экзотическими видами оружия.

Характеристика: Тэрсу в основном полагаются на быстроту и силу всего тела. Их техники ближнего боя больше никому не известны, что делает их крайне экзотическим классом с хорошими перспективами для отыгрыша.

Дерево Уровней:

- 1) Становление Тэрсу.
- 2) Стель Слепца.
- 3) Ученик.
- 4) Предвиденье.
- 5) Стель Глоссдиф.
- 6) Послушник.
- 7) Природная ловкость.
- 8) Стель Змеи.
- 9) Путь оружия.
- 10) Познание.
- 11) Вещие сны.
- 12) Стель Стремительные Удары.
- 13) Монах..
- 14) Стель Тэлен.
- 15) Экзотическое оружие.
- 16) Стель Стали.
- 17) Стальное тело.
- 18) Знание.
- 19) Наставник.
- 20) Мастер Стиля.

красивое рисунко

Одаренные классы:

Бард

Описание: Они не нуждаются в заученных заклинаниях и многотомных учениях, их колдовство в их песнях, поэзии, музыке.

Непостижима и загадочна магия барда, каждый творит ее на свой лад, следуя велению сердца. Их дивные мелодии способны на многое.

Характеристика: Барды обладают целым комплексом полезных и незаменимых навыков: они ловкие, незаметные и внимательные. В числе их достоинств острый глаз и чуткий слух. Последователи этого класса - великолепные рассказчики и красноречивые ораторы. Класс бардов - класс разносторонний и позволяет раскрыться тем, кто избрал эту стезю, верно и упорно шагая навстречу славе, победе и богатству.

Дерево Уровней:

- 1) Стремление души.
- 2) Начало искусства.
- 3) Путь кроу.
- 4) Поэт.
- 5) Вдохновляющие пени.
- 6) Артист.
- 7) Защитник искусства.
- 8) Боевая песня.
- 9) Обоятель.
- 10) Ведущая песнь.
- 11) Песнь примирения.
- 12) Песнь защиты.
- 13) Подвижность.
- 14) Песня скорби.
- 15) Песня боли.
- 16) Боевой эксперт.
- 17) Звезда.
- 18) Обоятель.
- 19) Песня Скорости.
- 20) Мастер слова.

Нейв

Описание: Наёмные убийцы, полагающиеся на яды и способы убийства жертв, не требующие оружия. Эти убийцы познали тайны варения зелий и соблазнения искусством танца. Но также не забывают они и о скрытности. Их секретные техники, с помощью определенных движений тела, заставляют потоки магии действовать по их усмотрению.

Характеристика: Игра за этот класс довольно сложна, так как сами по себе Нейв не могут выстоять в открытой схватке с противниками. Но как секретные агенты или люди, поддерживающие группу - эти войны идеальны.

Дерево Уровней:

- 1) Секретная техника.(****)
- 2) Искусство убивать.
- 3) Посвящение в яды.
- 4) Раскрытие Таланта.
- 5) Образованность.
- 6) Маскировка.
- 7) Тайны зельеварения.
- 8) Физиология.
- 9) Обоятель.
- 10) Продвинутая Техника.
- 11) Маскировка.
- 13) Техника поддержки.
- 14) Анатомия.
- 15) Идеальный талант.
- 16) Техника защиты.
- 17) Обоятель.
- 18) Техника скорости.
- 19) Отравитель.
- 20) Мастер - Нейв.

красивое рисунко

Вражденные Классы:

Стихийные Маги

Описание: Избранные Стихией - как по другому называют они себя. Это те люди, которые от рождения одарены одной из великих стихий - точнее говоря, они могут подчинять её своей воле (*****). Стихийный никогда не может полностью контролировать свою силу, что делает их особо опасными. Даже те, кто добился полного контроля над стихией могут не совладать со всей силой, в них живущей и обрушить разрушение на мир. Но лишь только избранные добиваются до таких высот, те же, кто стремится к разрушению скорее умирают от своей, же силы.

Характеристика: Очень сложный класс для игры. Со временем стихийный осознает, что каждый всплеск его эмоций - угрожает жизни. Класс, требующий полной отдачи и аккуратнейшей игры. Но предлагающий взамен невероятные возможности.

Дерево Уровней:

- 1) Начальная стадия.
- 2) Азы управления.
- 3) Познание боли.
- 4) Бунт стихии.
- 5) Начало контроля.
- 6) Нестабильность.
- 7) Привыкание
- 8) Смирение.
- 9) Понимание
- 10) Контроль.
- 11) Трансформация.
- 12) Углубленное познание.
- 13) Расплата за силу.
- 14) Концентрация силы.
- 15) Вызов тайных сил.
- 16) Искусство стихии.
- 17) Связь с природой.
- 18) Власть над природой.
- 19) Испытание болью.
- 20) Покорение стихии.

красивое рисунко

Комментарии и общие сведения:

Сначала мы рассмотрим как производится прогресс классов по уровням.

Здесь, так же как и при прогрессе умений, проценты начисляются за отыгрыш. То есть за соответствие образу класса. Чем более оригинально вы подходите к представлению вашего персонажа, через те черты, которые свойственны классу героя, тем больше процентов в уровень класса вам зачисляется. Ниже приведена таблица, в которой показано на сколько процентах прогресса какой уровень класса вы имеете.

<i>Уровень 1: 0%-50%</i>
<i>Уровень 2: 50%-150%</i>
<i>Уровень 3: 150%-300%</i>
<i>Уровень 4: 300%-500%</i>
<i>Уровень 5: 500%-750%</i>
<i>Уровень 6: 750%-1050%</i>
<i>Уровень 7: 1050%-1400%</i>
<i>Уровень 8: 1400%-1800%</i>
<i>Уровень 9: 1800%-2250%</i>
<i>Уровень 10: 2250%-2750%</i>
<i>Уровень 11: 2750%-3300%</i>
<i>Уровень 12: 3300%-3900%</i>
<i>Уровень 13: 3900%-4550%</i>
<i>Уровень 14: 4550%-5250%</i>
<i>Уровень 15: 5250%-6000%</i>
<i>Уровень 16: 6000%-6800%</i>
<i>Уровень 17: 6800%-7650%</i>
<i>Уровень 18: 7650%-8550%</i>
<i>Уровень 19: 8550%-9500%</i>
<i>Уровень 20: 9500%+</i>

За одно действие вы можете получить не более 50% в уровень класса, на усмотрение гейм мастера. Так же вы можете манипулировать свободными очками, чтобы ставить их в уровень класса. Одно свободное очко = 100% в уровень класса. Так что здесь правило просто - чем оригинальнее, красивее и зажигательнее вы пишете тем быстрее ваш герой сможет добраться до вершин совершенства своей профессии.

*** - Боевые Стили.**

Боевые стили используются в сражение такими классами как Воин, Варвар, Паладин, Рыцарь Смерти и Тэрсу. Каждый боевой стиль даёт определенные бонусы(и, чаще всего, штрафы) и характеризуется уникальными движениями и атаками.

Боевой Стиль воин может выбрать перед вступлением в бой. При использовании Боевого Стиля отнимается 2 очка концентрации. Воин может сменить Боевой Стиль во время боя, но для этого надо потратить целый ход(всю скорость и концентрацию) и бросить успешный бросок на восприятие(если бросок провален то воин теряет 1 ход, если успешен то в след раунде один БС сменяется другим).

Вот подробный перечень всех стилей:

Воинские Боевые Стили

Боевой стиль - Начинающий:

Этот стиль используется войнами повсюду. Один из самых простых стилей, не дающий штрафов, но, так же, не очень усиливающий война. Обычно в этом стиле используется так называемая позиция Глупца - меч держится перед собой и опущен концом вниз. Рано или поздно все войны осваивают так же так называемый Продвинутый Боевой стиль, который по сути, является лишь немного улучшенной вариацией стиля Начинающего. В продвинутом стиле воин овладевает ещё несколькими базовыми стойками и переходами между ними.

Те войны, что решили развить своё умение ещё выше, чаще всего берутся за щит. Они прекрасно знают все позиции и свободно меняют их в бою.

Бонусы Начинающего - +2 к попаданию, +2 к защите.

Бонусы Продвинутого - +3 к попаданию, +3 к защите.

Бонусы Мастера - +5 к попаданию +5 к защите(+7 при ношение щита)

Боевой Стиль Тирис

Боевой стиль Тирис особо популярен среди воинов лаегель, которые, за счет своей ловкости становятся практически неуязвимы, используя данный стиль. Идея Тириса такова - "Защищайся, пока враг изматывается". То есть воин концентрируется исключительно на защите, что дает ему меньше времени обдумать атаку. Бои против воинов, использующих этот стиль, длятся очень долго.

Мастера этого стиля настолько хорошо научились владеть телом и оружием, что им удается отбивать даже стрелы.

Бонусы Стиля Тирис:

- +5 к защите

- атака возможно только после критического промаха соперника.
- Можно потратить весь ход на атаку с модификатором урона "-4"

Бонусы Мастера Стиля Тирис:

- +9 к защите
- атака возможно только после критического промаха соперника.
- Можно потратить весь ход на атаку с модификатором урона "-2"

Боевой Стиль Маефор

Безрассудство - говорят некоторые. Но это не мешает Варварам Доннаданы использовать его повсеместно. Этот стиль в основном состоит из размашистых ударов влево-вправо, в надежде снести побольше вражеских голов. Воин, использующие Маефор, настолько безрассудны, что практически полностью забывают о своей защите.

Мастера этого стиля немногим отличаются от огров - большие, сильные и невероятно опасные.

Бонусы Стиля Маефор:

- урон +6
- защита -4
- попадание -1

Бонусы Мастера Стиля Маефор:

- урон +13
- защита -5

Боевой Стиль Гвану

Самый быстрый и впечатляющий стиль. Если вы сражаетесь против воина, использующего Гвану, то вы не всегда успеете понять, что на самом деле вы уже мертвы. Невероятная скорость, с которой перемещается владелец этого стиля, поражает. Быстрые удары и мощнейшие критические атаки - вот козырь этого стиля.

"Кто может ударить быстрее молнии?" Загадка Морнель. Разгадка - Мастер Гвану.

Бонусы Стиля Гвану:

- скорость +5
- концентрация +3
- критические атаки получают в 2 раза сильнее(к броску на критическое событие прибавляется 20%)
- при критическом промахе происходит одно из двух событий - Дезориентирован, (в следующих 2 раундах инициатива равна 0.)/Упал, ошеломлен, царапина на оружие и еще один бросок.

Мастер Стиля Гвану

- Скорость +8
- Концентрация +4

- критические атаки получаются в 4 раза сильнее(к броску на критическое событие прибавляется 40%)

-При критическом промахе всё время происходит наихудшее событие.

Боевой Стиль Тэд

Воины, использующие Тэд, вступают в бой с парными мечами, обрушивая на врага град ударов. Эти бойцы чаще всего бывают очень ловкими, так что попасть по ним тоже доставит вам некую трудность. К сожалению сейчас мало кто практикует этот стиль, так как он требует чрезвычайно много тренировок.

Мастера стиля Тэд не только не испытывают неудобств от ношения парных мечей, но и так же научились наносить критические удары с невероятной частотой.

Бонусы Стиля Тэд:

- Все штрафы на ношения двух оружий сокращаются в два раза.

Бонусы Мастера Стиля Тэд:

- Все штрафы на ношения двух оружий сокращаются в два раза.

- +3 скорости

- +4 вероятность критического удара

Боевые Стили Тэрсу

Стиль Слепца

Тэрсу чувствует бой с закрытыми глазами. Единственное чувство на которое он полагается - слух. Сначала это может показаться безумством - но для Тэрсу это обычное дело. Их философия: "Глаза мешают сражаться, они видят слишком много - порождают много мыслей. В то время как твой слух никогда не даст тебе отвлекаться". При этом Боевом Стиле воин сражается с закрытыми глазами и использует оригинальную защиту, иногда направляя силу удара врага против него самого. Чаще используют этот стиль при борьбе с большим количеством врагов.

Мастера этого пути выкалывают себе глаза, чтобы полностью отдаться слуховому восприятию мира.

Бонусы Стиля Слепца:

Перед атакой противника мы бросаем чек "Ловкость-Ловкость Противника+3" - если удача, то атаку удалось перенаправить на любого противника в допустимом радиусе, если неудача то считается атака противника по обычным формулам, только защита Тэрсу уменьшается на 2 очка. (если воин атаковал в этот ход, умение не может быть использовано)

Бонусы Мастера Стиля Слепца

Отсутствует зрительное восприятие мира. Все остальные чеки на восприятие увеличены на 5.

Перед атакой противника мы бросаем чек "Ловкость-Ловкость Противника+6" - если удача, то атаку удалось перенаправить на любого противника в допустимом радиусе, если неудача то считается атака противника по обычным формулам, только защита Тэрсу уменьшается на 3 очка. (если воин атаковал в этот ход, умение не может быть использовано)

Стиль Глоссдиф

Стиль зародился после изучения этих прекрасных животных. Этот стиль включает в себя тяжелые удары открытыми ладонями и кончиками пальцев. Иногда тэрсу, использующие этот стиль, закрепляют на кончиках пальцев острые шипы, имитирующие когти животного.

Мастера этого стиля помногу времени проводят с этими животными, и кто-то говорят, что эти Тэрсу даже понимают их и могут с ними общаться.

Бонусы Стиля Глоссдиф:

- урон +4(+6 при использовании когтей)

- защита -2

Бонусы Мастера Стиля Глоссдиф:

- урон +6(+9 при использовании когтей)

- защита -3

Стиль Змеи

Все движения плавны и точно поражают цель. Удары наносятся в жизненно важные точки на теле противника. Удары воина быстры но все действия обдуманы, при этом стиле ничего лишнего Тэрсу не совершает.

Мастера этого стиля больше всего напоминают кобр. Такие же смертельные. Такие же завораживающие.

Бонусы Стиля Змеи:

- +4 попадания

- +4 шанс критического удара

- +2 концентрация

- -3 скорость

-нельзя использовать оружие

Бонусы Мастера Стиля Змеи

- +6 попадания

- +6 шанс критического удара

- +3 концентрация

- -5 скорость

-нельзя использовать оружие

Стиль Стремительные Удары

При этом боевом стиле враг получает множество ударов от война за минимальное количество времени. Тэрсу использующие этот стиль дерутся исключительно голыми руками. На первый взгляд они не могут представить особой опасности, но когда вы получаете более пяти ударов за несколько секунд - вы передумаете.

Если вы встретите мастера - вы вряд ли передумаете. Умрете быстрее.

Бонусы Стиля Стремительные Удары:

-Скорость +5

-Концентрация +3

-урон -4

-нельзя использовать оружие

Бонусы Мастера Стиля Стремительные Удары:

-Скорость +10

-Концентрация +5

-урон -6

-нельзя использовать оружие

Стиль Тэлен

Боевой стиль, который использует только удары ногами. Требуется невероятную гибкость от война, но все удары в этом стиле просто сокрушительны.

Мастера данного стиля с виду не очень то и проворны, но когда они входят в бой вы поймете, что ошибались на их счет. Бесконечные удары ногами, похоже, могут держать противника над землёй получше чем заклинания левитации.

Бонусы Стиля Тэлен:

- Попадание +5

- урон +3

- защита -2

-Нельзя использовать при травме ног.

-нельзя использовать оружие

Бонусы Мастера Стиля Тэлен:

- Попадание +7

- урон +5

-Нельзя использовать при травме ног.

-нельзя использовать оружие

Стиль Стали

Тэрсу, избравшие этот путь, посвятили свою жизнь исследованию экзотических видов оружия и техник боя с ними. Одни используют катары, другие саи или боевые когти. Третьих можно встретить с катаной или глефой.

Мастера этого стиля могут убить вас таким предметом, о котором вы даже не слышали. Причем сделают они это красиво. Чрезвычайно красиво.

Бонусы Пути Стали:

-Только с экзотическим оружием.

- попадание +3

- защита +3

- скорость -2

Бонусы Мастера Пути Стали:

-Только с экзотическим оружием.

- попадание +6

- защита +4

- скорость -4

**** - Магическая Специализация**

Это умение доступно только магам. Как наиболее познавший магию класс они могут взяться за изучение не какого-то одного направления, а сразу за несколько. Всего существует семь школ на выбор, а каждой из которых маг может достичь седьмой степени совершенства - максимум.

Всего, с первого по двадцатый уровень маг получит семь специализаций, которые надо брать постепенно (то есть нельзя сразу взять специализацию третьего уровня в магии света, сначала надо взять 1ую и 2ую). Вот те школы, в которых маг может совершенствоваться: Свет, Тьма, Стихия, Разум, Манипуляция, Иллюзия, Призыв. На последнем уровне Маг может стать одним из тридцати под классов, которые даются в зависимости от вашего развития. Но никогда не надо забывать, что сила повеливания магической энергией не бесплатна. Маги высоких уровней чаще всего приобретают какие-то физиологические отличительные особенности. Итак, перечислим все подклассы:

Магические подклассы:

Повелитель Тьмы

Повелители Тьмы - самые сильные некроманты Эленгира. Они могут проклинать, убивать, разговаривать с духами и насылать порчу. Такая магия не одобряется правительством Глорианда, поэтому все сильные некроманты уходят из этого города. Всех повелителей тьмы можно узнать по изуродованным частям тела - это их жертва, при вступлении на такую высокую ступень.

Условия получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть шесть специализаций магии тьмы. Тогда вы сможете взять этот подкласс.

Бонусы: Эффективность заклинаний тьмы +400%. Интеллект +7.

Плата: Изуродованность конечности(возможно с травмой). Жизнь -3

Повелитель Света

Повелители Света - те кто посвятили себя лишь пути самопожертвования и помощи близким. Чаще всего таких магов боги одаряют ризрачным, чуть заметным, ореолом света, который впрочем может послужить плохую службу за границами Глорийской империи.

Условия получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть шесть специализаций магии света. Тогда вы сможете взять этот подкласс.

Бонусы: Эффективность заклинаний света +400%. Воля +7. Божественный дар - возможно нимб, возможно просто светлая аура.

Плата: Скорость -2. Жизнь -3.

Повелитель Стихий

Повелители Стихий - те маги, которые спомощью магической энергии мира добились контроля над стихиями. Стихии, в данном случае не на прямую подчиняются воле мага, а лишь контролируются магической энергией. У всех повелителей появляется что-то от родной стихии. Возможно это огненные руки, или ледяное сердце.

Условия получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть шесть специализаций магии стихий. Тогда вы сможете взять этот подкласс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний стихий +400%. Интеллект +4. Воля +3.*

Плата: *Стихийный дар - преобразование тела. Харизма -3*

Иллюзионист

Иллюзионисты - одни из самых загадочных магов. Порой кажется, что они настолько погрузились в свои иллюзии, что не могут отличить реальность от своей магии. Иногда с ними так же происходят странные вещи - маг может исчезнуть на несколько секунд, или его голос раздастся со всех сторон.

Условия получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть шесть специализаций магии иллюзии. Тогда вы сможете взять этот подкласс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний иллюзий +400%. Харизма +7.*

Плата: *Иллюзии преследуют мага, порой он не может отличить реальность от иллюзий. Воля -3.*

Повелитель Призыва

Повелителям Призыва подвластны гиганты и драконы, тролли и огры. Эти маги могут материализовывать оружие и еду и всё необходимое. Этот подкласс не имеет физиологических изменений. Почему? А представьте - что призванный дракон выйдет из под контроля...

Условия получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть шесть специализаций магии призыва. Тогда вы сможете взять этот подкласс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний призыва +400%. Воля +4. Интеллект +3.*

Плата: *Сила -3.*

Повелители Разума

Повелители Разума - те маги которые полностью познали свой разум. Телепатия, телекинез, подчинение - вот стезя этих магов. От их проникающего взгляда мало что укроется. Будь то слон с заклинанием невидимости, подвешанный над центральной площадью, будь то паучок, затаившийся в темном углу заброшенного дома напротив. Правда ночью, когда переходят сны, жти маги вполне расплачиваются за свою силу.

Условия получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть шесть специализаций магии Разума. Тогда вы сможете взять этот подкласс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний разума +400%. Восприятие +7*

Плата: По ночам им сняться только кошмары. Каждую ночь. Маги знают, что они спят в это время, но контролировать сон они не могут. А ещё они знают, что если умрут во сне - то умрут и в жизни. Ловкость -3.

Манипулянты

Манипулянты могут издеваться над законами физики и окружающей их средой. "Вы думаете мы притягиваемся к Земле, из за силы тяжести? Нет. Просто нам так захотелось" - вот как они говорят. И вправду, если они захотят иначе - всем не поздоровится. Хотя и сами они часто попадают в свою же ловушку.

Условия получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть шесть специализаций магии и манипуляции. Тогда вы сможете взять этот подкласс.

Бонусы: Эффективность заклинаний манипуляции +400%. Ловкость +7

Плата: Иногда маг попадает в некие капканы пространства или времени. Восприятие -3

Архимаг

Архимаги - мастера трех школ магии. Они умело научились считать все эффекты и получать из этого наибольшую пользу для себя и для группы. Но сила портит их. Гордость. Жадность. Тщеславие. Вот пороки этих мудрых волшебников

Условия получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть две специализации в трех разных школах. Тогда вы сможете взять этот подкласс.

Бонусы: Эффективность заклинаний этих школ +100%. +4 очка в три выбранных параметра(разных)

Плата: Маг не может противостоять своим порокам. -2 очка в два выбранных параметра -1 очко в оставшийся параметр.

Повелитель Магии

Повелители магии одарены во всех школах. У них нет недостатков, так как их разносторонняя одаренность и образованность помогает им. Так же они не имеют и физиологических особенностей, в отличии от многих других подклассов.

Условия получения: К двадцатому уровню у Вас должна быть одна специализация во всех школах. Тогда вы сможете взять этот подкласс.

Бонусы: Эффективность заклинаний всех школ +50%. +2 очка в интеллект, восприятие, харизму, волю.

Вестник Богов

Вестники богов это те маги, решившиеся сочесть в себе магию света и иллюзий. Обычно они пытаются навязывать веру людям с помощью своих иллюзий. Они реализуют божественные явления и другие обманы связанные с религией. Вера человека это опасное и сильное оружие, которым Вестники Богов научились владеть.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии света и иллюзий. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Харизма +4. Воля +3

Плата: Иногда этим магам кажется что с ними разговаривает Бог или ангел - что часто затрудняет общение с окружающими. Восприятие -3

Внушитель Фантазий

Эти Маги решили приютить в себе две школы - манипуляции и иллюзии. Эти маги могут сбить с толка любого, поместив его в какой-то замкнутый иллюзорный альтернативный мир. Запутать - вот главная цель Внушителя Фантазий.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии манипуляции и иллюзий. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Харизма +4. Ловкость +3

Плата: Иногда маг попадает в ловушку вместе со своей жертвой. Воля -3

Высший жрец

Эти маги искусно считают магию света и манипуляции, чтобы принести в этот мир хоть немного добра. В отличии от мгии Вестников Богов дары этих магов достаточно реальны. Но они так же и не смогут вдохновить людей настолько сколько иллюзия.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии света и манипуляции. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Воля +4. Ловкость +3

Плата: скорость -2. Жизнь -3

Друид

Эти маги решили объединить силу призыва и света, вызывая ангелов или благословляя призванных зверей. Друиды могут лечить а так же помогать росту растений и животных.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии света и призыва. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +2. Воля +5

Плата: В городах друиды чувствуют себя плохо и совершенно не могут колдовать. Сила -3

Жрец Стихий

Жрецы Стихий - те кто почти достиг совершенства. Пол шага им не хватает до власти над пятью элементами. И эти пол шага никто не смог преодолеть. Но

люди живут и без всемогущества. Эти маги чаще всего практикуют призывы элементарей и охраняющих духов.

Условия Получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии света и стихий. Тогда вы сможете взять этот класс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +3. Воля +4*

Плата: *Стихийный дар - преобразование тела. жизнь -3*

Исказитель

Исказители могут заставить изменяться мир согласно своей воли. Чаще всего они воплощают кошмарные образы природы в жизнь. Изуродованные леса, тяжелый воздух, твердая вода. Разные твари - нисколько не напоминающие ничто из животного мира.

Условия Получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии тьмы и манипуляции. Тогда вы сможете взять этот класс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +4. ловкость +3*

Плата: *Тело Исказителей тоже чаще всего искажено. Жизнь -3*

Мастер Марионеток

Эти маги могут подчинить своей воле практически любое разумное существо. Их магия опасна, но всё же и в ней есть свои слабые места - когда марионетка обрывает нити.

Условия Получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии манипуляции и разума. Тогда вы сможете взять этот класс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Ловкость +2. Восприятие +5*

Плата: *Мастера Марионеток часто больны паранойей. Харизма -3*

Обманщик Стихий

Иллюзия и стихия в союзе дают что-то непостоянное. Вот маг кинул в вас огненный шар, который оказался иллюзорным, а в следующий миг проткнул вполне реальным ледяным копьем. Эти маги иногда не убивают противника а сводят его с ума.

Условия Получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии стихий и иллюзии. Тогда вы сможете взять этот класс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +2. Воля +5*

Плата: *За такую наглость избранного пути стихии могут подшутить над магом. Ловкость -3*

Повелитель Кошмаров

Повелители Кошмаров одновременно манипулируют магией тьмы и иллюзией. Они способны предъявить перед вашим взором самых ужасных существ, что когда либо ходили по Эленгиру, или хотя бы посещали воображения безумных маньяков.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии тьмы и иллюзии. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +4. Харизма +3

Плата: Знание стольких кошмаров влечет за собой в ад этих людей, часто они общаются с ними во снах. Сила -3

Повелитель Элементалей

Повелители Элементалей практикуют призыв и магию стихий, что позволяет им давать элементам формы разумных существ. Материализовывать огненные мечи и воздушные щиты - это лишь немного на что способны эти Маги.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии стихий и призыва. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +4. Воля +3

Плата: У этих магов иногда бывают так называемые "синдромы стихийных" то есть от эмоциональных перепадов рядом может что то загореться, или пойти дождь.

Преобразователь

Преобразователи могут манипулировать четырьмя стихиями мира, переделывая законы, управляющие этими стихиями.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии стихий и манипуляции. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +4. Воля +3

Плата: Стихийная деформация. Ловкость -3

Растворитель сознания

Растворители сознания познали магию разума и стихий. Они могут в буквальном смысле "зажечь" в вас волю к победе или зарыть последнюю надежду.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии стихий и разума. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +4. Восприятие +3

Плата: Отсутствие эмоций. Воля -3

Реализатор Фантазий

Этот маг может призвать желаемую вашим подсознанием вещь или животное. Он ловко манипулирует энергией призыва, но так же сознание всех живых существ он читает как книги.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии разума и призыва. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Ловкость +4. Восприятие +3

Плата: Сила -3

Реаниматор

Реаниматоры занимаются "склеиванием" трупов. Они могут возрадить к жизни смесь акулы и зайца, или же слона и мухи. Их большое воображение может остановить только ограниченность исходного материала.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии тьмы и призыва. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +7

Плата: Сила -1 Жизнь -3

Соблазнитель

Соблазнитель играют на ваших похотях. Дергают за самые извращенные и слабые нитки сознания своих жертв. они искушают их силой, властью, деньгами, страстью, всем чем угодно. Они добьются от жертвы всего.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии тьмы и разума. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +4. Восприятие +3

Плата: Сам эти магичень подвержены грехам. Воля -3.

Спаситель

Полная противоположность соблазнитель. Эти маги пытаются "сделать мир лучше" как они говорят. Они спасают людей от грехов и побуждают на светлые поступки.

Условия Получения: К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии света и разума. Тогда вы сможете взять этот класс.

Бонусы: Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Харизма +4. Воля +3

Плата: Спасители не способны даже на самый маленький грех. Восприятие -3..

Стихийный Некромант

Стихийные некроматы связали изучение мертвых с изучением стихий. Теперь каждый призываемый ими мертвый воин может быть заточен в какой либо из четырех элементов.

Условия Получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии стихий и тьмы. Тогда вы сможете взять этот класс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +7.*

Плата: *Стихийная деформация. Жизнь -3*

Творитель Миров

Этот маг может создавать целые произвольные миры, изменяя небольшие участки вокруг себя. Лес может превратиться в тундру, а пустыня в джунгли по прихоти этого мага, а самые невероятные существа не из этого мира придут ему на помощь.

Условия Получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии манипуляции и призыва. Тогда вы сможете взять этот класс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +3. Восприятие +4*

Плата: *Сила -3*

Темный Монах.

Темные монахи - или падшие жрецы это те маги, которые для познания энергии этого мира вместили в себе магии света и тьмы. Эти монахи и вправду постигли суть стихии духа, но они не нужны ни светлым богам не темным.

Условия Получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии света и тьмы. Тогда вы сможете взять этот класс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +4. Воля +4*

Плата: *Божественная кара. Возможно у мага могут появиться костяные крылья, или демонские рога. Жизнь -4*

Фантомист

Фантомисты занимаются призывом иллюзорных существ, которые могут быть незаметны и опасны или же наоборот крайне пугающе на вид, но по сути они не могут повредить никому.

Условия Получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии иллюзии и призыва. Тогда вы сможете взять этот класс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. Интеллект +3. Харизма+4*

Плата: *Сила -3*

Фокусник.

Фокусники могут не только обдурить вас с помощью своих иллюзий, но и потом убедить что это была вовсе не магия и даже не они. Они всегда не причем, в стороне ну или просто не заинтересованы.

Условия Получения: *К двадцатому уровню у Вас должно быть три специализации в магии иллюзии и разума. Тогда вы сможете взять этот класс.*

Бонусы: *Эффективность заклинаний выбранных школ +150%. восприятие +10*

Плата: *Жизнь этих магов иногда крайне страшна. Они не только не могут отличить сон от реальности, но, что ещё хуже, иногда они путают реальность со сном. Они враги своим собственным убеждениям и помыслам. Возможно именно эти маги самые необычные и сумасшедшие из всех. Воля -4*

*** - Формы Зверей

Охотники в мире Эленгира одарены способностью принимать звериные формы. Чаще всего их организм долго тренируют, чтобы они могли вытерпеть боль превращения, поэтому все охотники подготовлены к таким сложностям. Они могут этого не любить, могут всё ещё бояться, но все они умеют это делать.

Для того чтобы принять форму зверя охотнику должно хватить на это опыта. Чем сильнее зверь - тем больше опыта надо. Так же охотнику понадобится талисман 0 будь то коготь, клык или рог животного. А так же охотникам требуется специальное зелье - непосредственно вызывающее изменения в теле персонажа. Болевые ощущения каждый охотник испытывает свои, но все они на один лад говорят, что эта боль не сравнима ни с какой из тех, что они испытывали.

После превращения охотник не может общаться с людьми и использовать оружие или предметы предназначенные людям, зато приобретает все способности того животного, в которое обратился. Всего существуют четыре формы.

Эффекты форм:

Форма волка

Восприятие +4

Скорость +2

Урон от когтей 1д6 (скорость - рукопашная)

Урон от укуса 2д4 (скорость 6)

Форма медведя

Сила +6

Скорость -2

Урон от когтей 1д5 (скорость - рукопашная)

Урон от укуса 3д2 (скорость 7)

Форма Тигра

Ловкость +4

Сила +2

Урон от когтей 2д2 (скорость - рукопашная)

Урон от укуса 1д10 (скорость 6)

Форма зверя

Самая опасная форма - индивидуальная для каждого охотника. Все бонусы определяются мастером в зависимости от персонажа.

**** - Секретная техника

Нейв достигли небывалых высот в искусстве движений. Многие думают что эти убийцы по жизни грациозны и красивы. Но всё это лишь обман. Нейв долгие годы учатся специальным техникам движений, которые вызывают колебание магической энергии. Своими "танцами" эти убийцы способны на многое - от соблазнения до проклинания противника. Так же их техника может разбудить в союзниках скрытую энергию. Все техники движений Нейв - незаметны. То есть эти убийцы могут держать свою технику даже гуляя, или разговаривая - всё что от них нужно это правильные движения.

Основная техника

При поддержании увеличивает все характеристики на 1 пункт. Техника заключается в небольшом количестве действий со стороны убийцы. Все движения не сложны и требуют мало сил.

Продвинутая техника

Повышает все характеристики на 2 и общение на 5. Поддержат такую технику ещё сложнее - она требует плавности во всех движениях и чрезвычайной концентрации на самих движениях. В бою её практически не возможно держать.

Техника поддержки

Повышает все характеристики союзников на три. Требует быстрые но плавные постоянные движения.

Техника Защиты

Повышает защиту Нейва и союзников на 4. Требует резкие незаконченные движения.

Техника скорости

Повышает скорость союзников на 3. Требует быстрые постоянные движения.

***** - Воля Стихийных

Контроль Стихий:

Подчинить себе стихию маг может лишь с помощью своей собственной воли и ничего больше. Для того чтобы контролировать свои способности или подавлять негативные эффекты стихии магу надо тратить очки своей воли или проходить чек на волю. То есть для того чтобы подчинить стихию маг может либо потратить свою волю(от 1 до 5 очков, по усмотрению ГМа - в зависимости от сложности действия) и тогда он успешно подчиняет себе стихию. Либо маг может кинуть проверку(воля/100), в случае успеха - действие удачно, в случае провала у мага отбираются очки воли и больше ничего не происходит.

Когда количество очков воли становится меньше половины изначального - каждый игровой час бросается проверка(5+воля/20) в случае провала которой стихия взбунтовывается и мешает магу.

Жизнь стихийного:

Стихийные до 10 уровня включительно при сильных эмоциональных нагрузках испытывают какие либо эффекты стихии на себе. То есть в нестандартной ситуации бросается проверка(воля/20) - при успехе стихия действует положительно, помогая избранному, но при провале она может его и подставить или навредить ему. После десятого уровня маг обретает контроль над стихией и ему больше не нужны такие проверки

Умения стихийных:

Начальная стадия - Все стихийные с этим сталкиваются. Они замечают что их стихия сопутствует им, иногда как будто подглядывает за ними. Помогает им или же наоборот. Чаще всего это заметно при сильных эмоциях мага.(длится с первого по десятый уровень)

Азы управления - на этой стадии маг больше обретает контроль над собой нежели над стихией. Он начинает немного понимать свою стихию и иногда у него получается немного её контролировать.(длится до 5го уровня)

Познание боли - Стихия давит на мага - берет его в свой контроль. Маг постоянно испытывает внутреннюю боль и желание попасть во власть стихии.(длится до 6го уровня)

Бунт стихии - стихия не только причиняет боль магу но теперь, иногда, вырывается из его сознания наружу, разрушая всё вокруг.(длится до 5го уровня)

Начало контроля - Маг подавляет неконтролируемые выбросы стихии и теперь способен предавать им форму и цель. (длится до 10 уровня)

Нестабильность - Маг понимает свою ничтожность и немощность. В основном он не может совладать с этим и страдает из-за своей стихии. Стремится воссоединиться с ней.(до 7го уровня)

Привыкание - маг привыкает к стихийной боли и у него даже иногда получается её забыть - но не всегда.(до 8го уровня)

Смирение - Маг полностью смиряется со стихией и забывает про боль. Так же он становится способен на контроль более больших выплесков эмоций.(до 9го уровня)

Понимание- Маг понимает свою стихию ещё больше, что даёт ему шанс контролировать почти все её всплески. (до 10го уровня)

Контроль - Стихия слушается мага, он может призывать её по своей воле, а не только при всплеске эмоций.

Трансформация - Маг может принимать форму своей стихии.

Углубленное познание - Маг чувствует себя практически всемогущим. Многие проявления стихии поддаются его контролю.(действует до 13го уровня)

Расплата за силу - Маг не замечает как все его эмоции начинают подчиняться стихии. Он становится однообразным и очень похожим на свою стихию.(действует до 15 уровня)

Концентрация силы - маг может накапливать свою силу для более разрушающего или благоприятного воздействия.

Вызов тайных сил - Маг получает возможность предавать стихии разные формы, не привычные для неё.

Искусство стихии - Маг открывает всё больше техник использования своей стихии и всё больше понимает её.

Связь с природой - Маг может контролировать природные всплески стихии.

Власть над природой - Маг может вызывать природные всплески стихии.

Испытание болью - Маг теряет весь контроль над стихией. Жизнь становится практически невыносима. Постоянная боль контролирует мага. Вокруг него всё крайне не стабильно и опасно. Не многие выживают на этой стадии.

Покорение стихии.

Умения и навыки классов:

А

Акробат – после долгих тренировок убийца становится чрезвычайно гибким. Он может легко забежать на стену или же другой акробатический трюк. (Все чеки на трюки +6)

Анатомия – знание артерий и вен на теле человека очень полезно и опасно одновременно. Лучше не вступать в бой с людьми, изучившими эту науку. (При ударе 40% шанс вызвать у противника кровотечение 1д4; +1 к врачеванию)

Ангел-Хранитель – Паладин долгими боями во славу Богов заслужил себе ангела хранителя, который в сложных ситуациях может помочь воину. (воин может избегать смерти один раз за игру).

Артист – дни, проведенные на сцене, не могут не сказаться на человеке. (Артистичность +6)

Б

Благословленный тьмой – рыцари смерти часто получают благословление своих, темных, богов, которое помогает им в битвах. (+5 к урону, снимает эффект Проклятого)

Боевая закалка – воин побывавший во многих боях учится концентрировать своё внимание на нужных вещах и не делать в бою лишних движений. (+1 к защите; +5 к концентрации)

Боевая песня – барды, поставленные в жесткие условия реального мира приспособляются играть свою чарующую музыку так же и во время боя. (способность играть во время боя)

Боевой конь – паладин научился правильно управлять конем, заставляя животное драться эффективнее. (урон коня +5)

Боевой опыт - Воин, прошедший через множество боев может не только сам сражаться эффективнее но и координировать действия своих союзников. (скорость союзников +1, попадание +2)

Боевой эксперт – бард, на таком уровне, уже привык не только к своему инструменту, но и к оружию. (+6 к чекам с любимым оружием)

Боязнь природы – убийцы быстро привыкают к городскому пейзажу, поэтому нахождение вне городских стен их немного нервирует, а некоторых даже пугает. (-4 все чеки на природе)

В

Вдохновляющие пени – песни барда не только повышают людям настроение, но и вдохновляют на бой. (Если спета перед битвой то бросок на инициативу всех слушающих будет вос+1д8+4)

Ведущая песнь – музыка призывающая союзников сражаться намного лучше. (Улучшает попадание на +4 всех союзников. Требуется 2 хода чтобы

сыграть. Держится 6 ходов, при постоянной игре бонус становится +6 но сразу исчезает, когда бард прекращает играть)

Верный конь – паладин привыкает к своему скакуну и приручает его. (Верховая езда +3)

Вещие сны – особая способность Тэрсу узнавать что-либо через сны. Иногда им могут открыться многие тайны таким образом.

Воровская удача – удача это, то, что сопутствует вора. Нет сомнений, что вор удачливее простого человека. (+1 на все проверки к скрытности, воровству, взлому и обезвреживанию ловушек.)

Восстановление Энергией – Мансу учится использовать энергию элементов для восстановления потраченных при лечении сил. (Если выпьет чистую эссенцию воды то мент усталость +4)

Враг природы – убийца начинает люто ненавидеть природу. (-2 ко всем чекам на природе)

Выпутывание - Вор способен освободиться от верёвок, наручников, кандалов и прочих удерживающих средств.

Выслеживание – охотники быстрее остальных учатся читать следы и понимать их. (+3 на обнаружение).

Высшее образование – маг познает не только магию но и другие науки. На этом уровне он достигает совершенства в этих науках. (Обучение, искусство, языки +7)

Г

Городской эксперт – убийца привыкает к городу – к крышам, карнизам, балконам, узким улочкам. Его практически невозможно поймать если он решил скрыться от вас в городе. (+4 на чеки акробатики в городе)

Д

Дар свыше – возможность паладина привести в чувства отключившегося человека.

Ж

Живучесть – жизнь, во имя исцеления, дарит Мансу так же повышенное здоровье

Жизненный канал - Умеет изготавливать сильнодействующие зелья. Получает возможность массового исцеления за счет своих жизней. (за каждые 3 очка скорости и 2 жизни поднимает жизни всех друзей вокруг на 1. зельеварение +5).

З

Забвение – маг забывает об искусстве магии а так же изучает и другие науки. (искусство+6, знание языков+6)

Заклинатель оружия – Мансу может использовать чистую эссенцию для добавления дополнительных кубиков урона к оружию(от 1д4 до 3д4).

Заклинательство – маг учится наделять предметы магическими свойствами.

Затеряться в городе – Убийцы высокого уровня могут просто исчезнуть в толпе, таким образом скрывшись от преследователей. (если он находится в толпе или неподалеку от переулков. 95% шанс на удачу. Заметить куда скрылся убийца можно только при крит удаче на восприятие.)

Защитник веры – оружие паладинов чаще всего благословлено богами против нечистых существ. (+3 урона по нежити)

Защитник искусства – со временем бард учит не только прекрасные мелодии но и смертельные приемы. (+4 к чекам на любимое оружие)

Звезда – артистичность – в крови у бардов, когда она проснется – вопрос времени.(+4 артистичность; +4 общение)

Зельеварение – умение обращаться с травами.(зельеварение +5)

Знание - Один раз за игру Тэрсу может чувствовать будущее - то есть увидеть обманет ли его кто то или что то тп(задать ГМу вопрос на который тот обязан правдиво ответить да или нет)

Знаток вен – убийца знает каждую вену и где та находится. 60% шанс кровотечения 1дб. +2 к врачеванию)

Зоркий Глаз – целится становится легче с временем. (+3 к чекам на стрельбу и попадание метательным оружием)

И

Идеальный талант – Нэйвы достигшие небывалых высот в умении предоставить себя(+4 артистичность; +4 общение)

Избранный богами – боги наделяют паладина чрезвычайной стойкостью.(+14 ХП)

Искусство убивать – Нейвы учатся не только варить яды но и всем остальным методам убийства.(ножи + 3)

Исцеление Энергией - Умеет трансформировать энергию элементов в целебную для восстановления собственного здоровья.(при наличии "чистых свойств элементов может использовать каждый себе во благо. допустим выпив чистую эссенцию света излечит себя на 4 пункта жизни)

К

Карающий удар – коварный удар из-за спины. (75% шанс смертельного удара)

Клептомания - Если вор видит лежащую без присмотра вещь, или что-то, что, как ему кажется, очень легко присвоить, он не может удержаться, чтобы не попытаться это украсть, если провалит проверку Воли.

Л

Лечение союзника - Мансу учится перенаправлять трансформированную энергию для исцеления других. Увеличивается скорость и качество исцеления.(может чистыми эссенциями исцелять других +4хп)

Ловец – долгие часы за организацией ловушек дают о себе знать. (+ 4 к обращению с ловушками)

Любимец богов – Боги показывают свое одобрение дела паладина. (ХП+6)

Любимое оружие – охотник совершенствует свои навыки с определенным оружием(все чеки на оружие +4)

Любимый враг – охотник со временем больше узнает о существах Эленгира и может подметить у некоторых слабые места. (+ 4 ко всем чекам против выбранного врага)

Любовь к учебе – все маги так или иначе обязаны учиться и быть образованными. (обучение +4)

М

Маг – Мастер – долгое общение с магией поднимает уровень ментальной усталости мага(ментальная усталость +8)

Маг – подмастерье - долгое общение с магией поднимает уровень ментальной усталости мага(ментальная усталость +2)

Маг - Ученик - долгое общение с магией поднимает уровень ментальной усталости мага(ментальная усталость +4)

Маг - долгое общение с магией поднимает уровень ментальной усталости мага(ментальная усталость +6)

Магический Тайны – магу открываются самые секретные тайны всех времен. (Магия арк +6)

Маскировка – умение скрываться никогда не кому не мешает.(скрытность +3)

Мастер – Нейв – Мастера Нейв одинаково совершенны в изготовлении ядов и артистичности.(Харизма, интеллект +4; зельеварение, артистичность +4)

Мастер вор – великие воры способны практически на всё. Жаль они не бессмертны... (Мастер вор. +4 ловкость и восприятие, +3 воровство, скрытность, блеф, акробатика, взлом, обнаружение и обезвреживание ловушек.)

Мастер наездник – паладины тренированы не только в области боя но так же, к концу обучения становятся смертоносными всадниками.(+3 к атаке с коня)

Мастер организации засад – засады и разные ухищрения жизнь охотника, поэтому в этой области они чрезвычайно хороши. (+2 обращению с ловушками, 95% шанс смертельного удара(если засада неожиданна и не была замечена))

Мастер слова – Барды на этом уровне могут вершить судьбы армий своим голосом. Эффекты всех песен возрастают на 2 единицы. Барда нельзя остановить если он играет.

Мастер тяжелых доспехов – рыцарь на таком уровне уже чувствует доспех как часть самого себя. (защита тяжелых доспехов +5)

Мастер Элггер – Убийцы такого уровня – настоящие профессионалы, которых невозможно вычислить. (+4 ловк/восприятие/скорость)

Мастерская специализация – воин наконец таки определяет оружие с которым воюет и осваивает все секреты тактики с ним(+6 к выбранному оружию)

Мастерское обращение с выбранным оружием - воин наконец таки определяет оружие с которым воюет и осваивает все секреты тактики с ним(+4 к выбранному оружию)

Мастер-тактик – Тактика боя не является особой загадкой для воина. Он знает что и когда должно быть сделано. (+3 концентрация, +5 защита)

Меткость – опытные убийцы могут даже не подходить к жертве для достижения своей цели. (меткость. +6 чеки на стрельбу. Возможность смерт удара с оружием дальнего боя)

Монах – долгие тренировки дают Тэрсу невиданную силу и ловкость. (атлетика, трюковая гимнастика +5)

Н

Навыки взломщика – замки не становятся на пути вора – боятся. (+5 к взлому.)

Навыки карманника – одно из основных умений для вора – достать что-нибудь незаметно из чужого кармана. (+2 к проверкам воровства.)

Навыки проникновения – Вор лучше разбирается в замках и ловушках, а так же в преодолении препятствий. (+2 к проверкам взлома, скрытности, обнаружения ловушек, акробатики.)

Навыки форточника - Вор получает способность пробираться в очень узкие места, куда обычный человек пролезть не может.

Наставник – Тэрсу обучающей других открывает новые знания и для себя. (+брукопашка +3 восприятие)

Начало искусства – бард только учится играть на своем инструменте – но у него уже всё прекрасно получается.(+2 к чекам с инструментом)

Ненавистник живого – Темные боги учат рыцаря смерти ненавидеть и уничтожать жизнь в любых её проявлениях.(+3 к урону против живых существ)

Ношение тяжелых доспехов – рыцари учатся обращаться с тяжелыми доспехами лучше.(+3 к защите с тяжелым доспехом)

Нюх на золото - Наёмнику больше везет с золотом и заданиями - чаще удаётся получить больше золота за выполнение задания. (по усмотрению мастера)

О

Обманщик – Без обмана - никуда. Без обмана вор – никто. (+3 к проверкам на блеф и обман.)

Обаятель – все одаренные люди обладают некой внутренней силой магнетизма. (харизма +2)

Образованность – знания во всех областях спасают во многих ситуациях. (искусство, знание языков +3)

Общий щит - Мансу учится перенаправлять защитную энергию на других.(защита от определенного элемента +2)

Опытный убийца – в стремление стать быстрее и проворнее убийцы часто слабеют телом и духом. (+2 ловк/восприятие/скорость/акробатика -1 сила/выносливость.)

Организация засад – Охотники учатся устраивать смертельные западни своим жертвам. (75% шанс смертельного удара из засады)

Осторожность – невнимательный вор – пойманный вор. (восприятие +2)

Отвлекающий манёвр - Вор может спрятаться, даже когда его видят, каким-либо способом отвлекая внимание преследователей.

Отравитель – искусство варить яды отдельная тема для разговоров, которую любой нейв с легкостью поддержит.(+6 к зельеварению)

П

Песня защиты - Защита всех союзников увеличивается на +4(требуется 2 хода чтобы сыграть. держиться биходов, при постоянной игре бонус станоиться +6 но сразу исчезает, когда бард прекращает играть)

Песня примирения - Может успокоить агрессивно настроенного врага или присмирить животное(чек человек/жив харизма/воля+общение/приручение-воля(врага))(требуется 4 хода на исполнение, нельзя чтобы барда отвлекали)

Песня боли - Песня боли. Наносит прямой урон по жизням всех кроме барда. 1д4 в ход. для того чтобы походить протиники должны пройти чек на волю.

Песня скорби - Песня скорби. Бард может перед боем спеть эту песню ценой того, что он будет ходить последним. Зато бросок на очередность хода у противников считается по формуле $\text{вос}+1д8-8$

Песня Скорости - Песня Скорости. Скорость всех союзников озрастат на 3 единицы.(требуется 2 хода чтобы сыграть. держиться 6 ходов, при постоянной игре бонус станоиться +4 но сразу исчезает, когда бард прекращает играть)

Пляска Смерти - наносит большое количество ударов за ход по многим противникам. (всем противникам в радиусе бти метров наносится по две атаки от оружия, в ход противника -6 к защите у рыцаря смерти)

Подвижность - (Бард может двигаться играя свои песни)

Познавший свет - даёт возможность исцелять раны 1 раз за день вне боя(востонавливает все жизни и ХП)

Познавший смерть - возможность сильно покалечить противника высшими силами 1 раз за день. (нанести прямой урон по жизням 1д6)

Познание магии – элементарные заклинания маг может кастовать с закрытыми глазами и завязанными руками.(магия стрэйт +4)

Познание Силы – персонаж понимает как легко можно изучить что либо(+6 поинтов в последний прокаченный скилл)

Познание – из за постоянных медетаций Тэрсу начинает хуже видеть, но все остальные его способности возрастают. (-4 чек на зрение. +4 к слуху +5 рукопашка.)

Посвящение в яды – Нейв изучает основы изготовления зелий(+3 к зельеварению)

Послушник – главное в жизни Тэрсу смиренно принимать все повороты своего жизненного пути. (+3 к трюковой гимнастике)

Поэт – все слушатель с замиранием сердца ждут когда же начнет петь душа барда...(+4 общение)

Превосходство магии – сложные заклинания становятся не так сложны для мага. (+4 магия стрэйт)

Предвиденье - Иногда Тэрсу может почувствовать сколько врагов их ждет в след комнате, или что случится в будущем(по решению ГМа)

Призвать смерть - возможность отнять жизнь у противника 1 раз за день чек на волю противника.

Природная ловкость – Все люди одарены от рождения. Не все это понимают. (+1 ловкость)

Проворство – чтобы убежать вам не хватит одних лишь быстрых ног. (+2 ловкость, скорость, акробатика.)

Проклятый – темные боги проклинают своих любимцев странным проклятием. (+ 4 к дэмагу атак - 2 к защите)

Противник Жизни – Рыцарь смерти не может переносить жизнь во всех её проявлениях. (+6 к урону против живых)

Путь крови – бард начинает практиковаться не только с музыкой но и с оружием.(+2 к чекам на оружие)

Путь оружия - Воин считает себя готовым для осваивания двуручного оружия - предпочитаемого оружия Тэрсу. (+4 к чекам попадания с двуручным оружием.)

Р

Раскрытие Таланта– Нейв не будет Нейвом если не сможет предоставить себя. (+3 артистичность)

Регенерация – Мансу получают возможность быстро заживлять ранения. (Каждые 5ть ходов восстанавливается 1 очко жизни.)

С

Самопожертвование - Мансу оставляет себе 1 очко жизней и отключается на 10 ходов(регенерация по прежнему идет) вокруг целителя образуется щит который добавляет +4 к защите. все союзники получают +5 к скорости, 1д4 к урону, регенерацию 1го очка жизни за 2 хода и +1 к защите.

Самосовершенствование – чтобы понять как стать сильнее надо пересмотреть свои недавние достижения.(4 очка в недавно прокаченный скилл)

Самоучка – на самом деле учиться –легко(3 поинта в недавно прокаченный скилл)

Сказочная Защита - Воин приобретает защиту от магии и стихий(80%)

Сказочный Богач - Воину даёт невероятные вознаграждения за задания, да и его невероятная удача позволяет находить ценности чуть ли не в каждой пещере.(по усмотрению мастера)

Смертельный выпад – Выпад убийцы способный отнять жизнь. (50% шанс)

Смертельный удар – удар со спины способный сразу убить(30% шанс)

Смертоносный - ввергает врага в шок с вероятностью 25% при ударе - оружие рыцаря причиняет острую боль.

Снаряжение тяжелых доспехов – основы правильного снаряжения тяжелых доспехов не тайна для рыцарей.(+4 защиты для тяжелого доспеха)

Специализация большое оружие – воин хорошо обращается с большим оружием.(+2 к чекам)

Специализация древковое оружие - воин хорошо обращается с древковым оружием.(+2 к чекам)

Специализация дробящее оружие- воин хорошо обращается с дробящим оружием.(+2 к чекам)

Специализация на мечах - воин хорошо обращается с мечами.(+2 к чекам)

Специализация на топорах - воин хорошо обращается с топорами.(+2 к чекам)

Стальное тело – долгие тренировки закаляют тело Тэрсу. (+4 урона при рукопашном бое. 2 урона полученного по жизням поглощается.

Становление Тэрсу – путь Тэрсу сложен, долог и разнообразен, но начинается он одинаково. (Ухудшены все чеки на зрение(-2). Улучшены все чеки на слух(+2). Рукопашка +2.)

Страж Веры – боги благословляют паладина на борьбу против своих врагов. (урон +6 против нежити)

Стратег – стратегия – главное в бою. (+1 попадания воину и его союзникам)

Стремление души - начинающий бард должен выбрать инструмент на котором он играет и оружие, которым сражается. Так же сначала все барды получают +2 к харизме.

Т

Тайны зельеварения – тайные формулы становятся известны убийцам. (зельеварение +4)

Тактик – всё дело в правильном распределении своих сил.(+2 защита +5 концентрация)

Танец Смерти - наносит большое количество ударов за ход по многим противникам. (всем противникам в радиусе 3х метров наносится по две атаки от оружия, в ход противника -3 к защите у рыцаря смерти)

Тихое передвижение – правильно ступить – это не только умение но и талант. (+1 скрытность +2 ловкость)

Тяга к знаниям – какое-то непонятное чувство тянет мага к новым знаниям. (+6 обучение)

У

Убивающий выпад – самый опасный удар, который может совершить убийца. (95% шанс из укрытия, 50% шанс в бою потратив все очки скорости и концентрации и пропустив след ход защита -10.)

Убийца Драконов – большие существа стали обыкновенным делом для этого война. (+ 6 к урону в сражении против больших существ)

Убийца Титанов – огромные существа перестали быть преградой. (+12 к урону против больших существ)

Углубленная специализация – мастерское владение каким либо оружием(+4 к выбранному оружию)

Удар в спину - При использовании кинжала вор может нанести смертельный удар, если жертва этого не ожидает (при успешной проверке ловкости).

Ученик – смирение – ключ к успеху. (атлетика +3)

Ф

Физиология – знание простейших болевых точек тела иногда спасает Нейв. (удар может вызвать шок с вероятностью 25% на 1 ход)

Х

Хоровод Смерти - наносит большое количество ударов за ход по многим противникам. (всем противникам в радиусе 4х метров наносится по две атаки от оружия, в ход противника -4 к защите у рыцаря смерти)

Ч

Чистая Энергия - Мансу учится выделять энергию из элементов.

Чувство жертвы - Убийца непонятным образом чувствует где его жертва если она находится в городе.

Чувство Сокровищ - Какое-то непонятное чувство охватывает воина когда рядом находятся ценности.(опять же на усмотрения мастера)

Чутьё на скрытое – воры просто чувствуют неприятности. У них этого не отобрать. (+5 к проверкам на обнаружение ловушек, потайных дверей и подобных скрытых вещей.)

Ш

Шестое чувство – убийцы развивают интуицию больше других, что их и спасает.(+4 чеки на восприятие)

Шулер - вор получает +2 к проверке ловкости на исполнение фокусов и трюков, требующих ловкости рук.

Щ

Щит Энергий – Мансу учится трансформировать энергию элементов в защитную, таким образом приобретает довольно сильную элементальную сопротивляемость. (при выпивание чистой эссенции получает +4 к увороту от выбранной стихии/энергии(эффект не плюсуется)

Э

Экзотическое оружие – экзотика не является чем-то странным для Тэрсу.(+4 на попадание экзотическим оружием)

Эксперт скрытности – вы даже не узнаете о людях, обладающих этим навыком.(скрытность +6)

Энергия воды - Углублённое познание энергии воды. Сверхвысокая сопротивляемость.(+6 при выпитой эссенции)

Энергия воздушных потоков - Углублённое познание энергии воздушных потоков. Сверхвысокая сопротивляемость.(+6 при выпитой эссенции)

Энергия дерева - Углублённое познание энергии дерева.(+6 при выпитой эссенции против природы)

Энергия земли - Углублённое познание энергии земли. Сверхпрочность.(+6 при выпитой эссенции)

Энергия металлов - Углублённое познание энергии металлов. (+6 при выпитой эссенции против магии смерти)

Энергия огня - Углублённое познание энергии огня. Сверхвысокая сопротивляемость.(+6 при выпитой эссенции)

(С) и тому подобная хрень.....

красивое рисунко