

КАЛИНОРН

продвижение магических профессий

 KALINORN



ПРОДВИЖЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРОФЕССИЙ.

Маги дополнительно натренированы в понимании стихийных и божественных искусств, которые могут дать фору многим чудодейственным навыкам воинов – вследствие этого количество их экстра особенностей ограничено.

ПРОДВИЖЕНИЕ СВЕТЛОГО ЖРЕЦА (АЭКРИУМА)

УРОВНИ	УМЕНИЯ
0	Простое оружие Легкий доспех Древняя история Тайные языки Врачевание Астрология Владение магией Концентрация Огранка
3	Выбор божества Усиленное заклинание Зачарование
6	Изгнание нечисти Чтение по губам Ускоренное заклинание
9	Молитва Современные языки Продолженное заклинание
12	Оживление Соматическое заклинание Вербальное заклинание
15	Иммунитет Магическая стратегия Подсознательное заклинание
18	Покровительство Света Изощренная магия
20	Выбор

Уровень 0:

Послушник, лишь недавно закончивший жреческое обучение.

Лёгкие Доспехи

Навык ношения и использования легких доспехов – из кожи, холста, шелка и хитина. Чтобы носить доспех, персонаж должен быть подобающе тренирован и обучен. Чаще всего при ношении легких доспехов важнее знать, как подставить какую либо часть тела, или увернуться так, чтобы удар пошел вскользь по ним.

Простое Оружие

Эта способность позволяет использовать простейшее оружие, а именно: дубинка, кинжал, посох, рукопашный бой и лёгкий арбалет.

Астрология

Это умение обеспечивает персонажу определенное понимание предполагаемого влияния звезд. Зная дату и время рождения конкретного человека, астролог может изучить расположение звезд и

астрологические события, после чего подготовить прогноз на будущее для этого человека. Проникновение астролога в будущее ограничено 30 ближайшими днями, и его познание в лучшем случае туманно. Астролог может предвидеть некоторые события общего характера - большую битву, потерю друга, установление новой дружбы и т.д. Конкретное предсказание формулирует Мастер (основываясь на его намерениях в отношении ближайших игровых собраний). Учтите, что это предсказание не гарантирует результата - оно только сигнализирует о потенциально возможном результате.

Разумеется, это умение требует приготовлений и широких познаний со стороны Мастера. Вследствие этого Мастеру простителен уход от ответа, хотя этого не следует делать все время. Игрокам, желающим облегчить жизнь своему Мастеру (что всегда является хорошей идеей), следует приберечь применение этого умения до момента, когда у Мастера будет много времени на подготовку (в форумных играх, например), чтобы у Мастера была возможность подготовить ответ к следующему ходу. Мастер может использовать это умение как катализатор и руководство к своим приключениям, с его помощью подталкивая игровых персонажей на то, чтобы идти в определенные места и делать определенные вещи.

Древняя История

Персонаж изучал легенды, предания и историю какого-либо древнего времени и места. В результате полученного знания персонаж хорошо осведомлен об основных легендах, исторических событиях, персоналиях, исторических местах, сражениях, крупных открытиях (научных, культурных или магических), неразгаданных тайнах, знаниях и странностях прошлого.

Врачевание

Персонаж, владеющий умением врачевания, умеет лечить, используя природные лекарства и основные принципы первой помощи. Уход за ранеными требует регулярного внимания со стороны игрового персонажа. Одновременно можно ухаживать не более чем за шестью пациентами. Персонаж, владеющий умением лечения, также может попытаться помочь отравленному существу, если яд проник через рану. Умение врачевания так же включает в себя изготовление лекарств, гербологию и диагностику.

Тайные Языки

Персонаж научился старому и тайному наречию, которое ныне встречается в основном в письменах педантичных мудрецов и волшебников. Обычно это умение применяется для чтения томов с древними тайнами, написанными давно умершими мистиками. Это умение позволяет персонажу читать, писать и говорить на подобных языках.

Владение Магией

Жрец Аэкриума пользуется магией Света.. Владение магией прописывается в анкете отдельным пунктом и с уровнем владения в единицу (I). Всего уровней владения существует пять.

Огранка

Персонаж с таким умением может обрабатывать сырые драгоценные камни, добытые знатоками горного дела, со скоростью от одного до десяти камней в день. Огранщик камней не получает никаких преимуществ за помощь персонажей без этого умения. Он должен иметь хороший источник света и набор резцов, молоточков и особо твердых лезвий. Хотя необработанные камни имеют ценность, они стоят далеко не так дорого, как готовый продукт. Если огранка удалась, стоимость камня увеличивается в соответствии с его видом. Это не значит, что персонаж владеет ювелирным делом и может создавать произведения искусства. Навык огранки используется магами для того, чтобы создавать камни, которые можно наделить особыми свойствами и магическим образом присоединить к какому-либо оружию для придания ему волшебных свойств.

Концентрация

Позволяет магу снизить влияние окружающей среды на 15% за каждый уровень. В состоянии концентрации мага становится тяжелее отвлечь и сбить его заклинание. Если сбить мага, колдующего заклинание с использованием навыка «Концентрация», то оба персонажа получают удар «огненным взрывом» -2 уровня от навыка.

Уровень 3:

Средней руки жрец, который является желанным спутником в любой партии приключенцев.

Выбор Божества

В Эриадоре существует два верховных божества – Аэкриум, бог Солнца и Рождения, и Маденрат – бог Луны и Смерти. Светлые Жрецы поклоняются Аэкриуму в любом случае, однако жрец имеет право взять в покровители ещё одно божество, и поклоняться ему так же – или же даже более, чем Аэкриуму. В этом случае он приобретает определённые черты во внешности, и качества, схожие с тем божеством, которое было им взято, некоторые специальные особенности и дополнительный жреческий символ. Так как это слегка правит характер и квенту персонажа, игрок может не брать дополнительное божество. Список доступных светлому жрецу божеств представлен ниже:

- Аэкриум – выбрав Аэкриума, жрец концентрируется на служении богу солнца. Такие жрецы очень приятны и смиренны, в их глазах сияет золото. Жрецы Аэкриума могут изгонять нежить ещё один раз на два уровня. Они так же владеют заклинанием* «Солнечный Луч» как особенностью.

Заклинание солнечного луча вызывает узконаправленный, играющий всеми цветами белого и жёлтого луч солнца, который чётко попадает в противника, нанося ему сильные ожоги. Нежить страдает от этого заклинания и получает удвоенные повреждения и может быть оглушена. Заклинание солнечного луча относится к магии Света.

- На уровне магистра жрецы Аэкриума получают заклинание** «Белое Дыхание» как особенность. Заклинание белого дыхания вызывает столп белоснежного света, который падает на противников жреца. Это заклинание не наносит повреждений добрым созданиям, наносит полные повреждения – нейтральным, и удвоенные - злым. Нежити белое дыхание наносит утроенные повреждения, и может призвать ещё три эффекта (на выбор судьбы): ослепление, оглушение или мгновенная смерть.

- Иемва – бог земли и растений связывает жреца с друидами и следопытами, хотя и не превращает его в служителя природы. Жрецы с дополнительным божеством Иемва предпочитают деревни и сёла крупным городам. Животные относятся к ним нейтрально, а не агрессивно, как к обычным людям. Жрецы Иемва так же владеют заклинанием «Путы» как особенностью.

Заклинание пут заставляет землю под ногами противников мага в радиусе от трёх до пяти метров зарости множеством растений наподобие репейника, шиповника, или просто корнями. Они незамедлительно оплетают ноги стоящих рядом с ними и удерживают их на одном месте. Если ноги врагов не защищены кожаной одеждой или доспехами, растения могут причинить саднящую боль. Это заклинание считается как магия Земли.

- На уровне магистра жрец Иемва получает заклинание «Призыв Зверей» как особенность. Заклинание призыва зверей открывает невидимый проход на материальность Вечной Охоты, откуда к жрецу являются (на выбор судьбы): два ужасных волка, огромный орёл, или гигантский медведь. Животное стремится помочь жрецу всеми способами, пока не умрёт, или пока не пройдёт десять ходов.

- Иллианта – под своим вторым именем богиня плодородия обычно является богиней любви и красоты. Её жрецы всегда очень пригожи, и не терпят всего, что как-то принижает красоту и любовь. Они владеют способностью «Очарование» идентично полуэльфам, а так же заклинанием «Смешинка» как особенностью.

Заклинание смеха заставляет одну или несколько целей упасть в приступе гомерического хохота. Для этого нужно рассказать какую-нибудь шутку, а после уже подключить заклинание. Персонажи под воздействием заклинания смеха воспринимают шутку каждый по-своему, и потому она всегда имеет успех. Смеющиеся персонажи не могут прекратить смеяться в течение трёх ходов. Заклинание относится к магии Разума.

- На уровне магистра жрецы Иллианты овладевают заклинанием «Подчинение» как особенностью. Заклинание подчинения превращает жреца в самое красивое создание, которое мог бы себе представить или о котором и не знал противник (или не противник). Отношение к жрецу мгновенно изменяется на самое положительное. Эффект заклинания мгновенно исчезает, как только жрец выказывает намерение причинить очарованной персоне вред.

- Иллионорне – жрецы бога морей Иллионорне тесно связаны с водой. Они любят странствовать по морям и океанам, а потому к прочим навыкам владеют картографией и навигацией. Ко всем прочим оружейным специальностям, жрецы Иллионорне могут владеть копьями, гарпунами и трезубцами. Они так же используют заклинание «Водное Дыхание» как особенность.

Заклинание водного дыхания после прочтения на время около часа или более снабжает колдующего настоящими жабрами. Он может дышать под водой как рыба, но при этом жабры не заменяют лёгкие, потому заклинатель может дышать и на поверхности. Такое заклинание относится к магии Воды.

- На уровне магистра жрецы Иллионорне владеют заклинанием «Ледяной Круг» как особенностью.

Заклинание ледяного круга заставляет из-под земли вокруг жреца вырываться несколькими десятками метровых сталактитов. Круг распространяется три раза – сначала ледяные иглы вырываются в двух метрах от жреца, потом исчезают и вырываются в четырёх метрах, потом исчезают и вырываются в семи метрах от него. Жрец должен стоять на месте, опасаясь попасть под эффект своего заклинания. Всё это длится считанные секунды.

- Арион – благородный бог войны меняет жизненный уклад жреца на более боевой. Жрецы Ариона не только исцеляют больных и ухаживают за ними, но ещё и легко защищают их от тех, кто намерен им навредить. Это сильные и волевые люди, которые не дают себя в обиду. Воины всех мастей очень любят жрецов Ариона, потому они желанные гости на поле битвы. В дополнение к обычным оружейным специальностям, жрецы Ариона владеют молотами, а так же заклинанием «Огненное Буйство» как особенностью.

Заклинание огненного буйства придаёт жрецу или одному из его соратников дополнительную силу. Она делает слабого нормальным, нормального сильным, а сильного – очень сильным. Это заклинание, разумеется, относится к магии Огня.

- На уровне магистра жрецы Ариона получают заклинание «Гнев Ариона» как особенность.

Чтобы заклинание гнева Ариона действовало, нужно держать в руках молот. Молот вдруг становится намного легче и начинает полыхать алым пламенем, дрожа в руках жреца. Жрец должен незамедлительно метнуть молот в противника. Молот попадает с большой вероятностью, и противника могут спасти только доспехи или щит (тем не менее молот может разнести на куски щит и пробить доспехи). Молот распространяет вокруг места попадания ударную волну, поэтому если он ударил в стену рядом с противником, стоящих рядом может отбросить на землю.

*Не смотря на то, что заклинание-особенность колдуется как любое другое заклинание первого уровня, оно не приносит жрецу никакой усталости, и получается всегда со 100% вероятностью. Такое заклинание можно использовать один раз в день, плюс ещё один раз за четыре уровня жреца.

**Не смотря на то, что заклинание-особенность уровня магистра колдуется как любое другое заклинание четвертого уровня, оно не приносит жрецу никакой усталости, и получается всегда со 100% вероятностью. Такое заклинание можно использовать один раз в день.

Зачарование

Это умение включает в себя несколько навыков, которыми владеет маг:

Во-первых, маг умеет использовать свитки, волшебные посохи и палочки.

Во-вторых, он умеет определять волшебные качества предметов. Маг может определить только то, как зачарован предмет, а не его качество, если предмет не является созданными для применения магами. Маг, например, может определить, что волшебный меч наносит дополнительные повреждения огнём, но не может сказать, как он был выкован, из какой стали и как им лучше сражаться.

В третьих, маг умеет зачаровывать предметы на эффект любого из заклинаний, которым он владеет. Он делает это хуже алхимика, получая бонус +0.5/уровень. Только алхимики умеют зачаровывать вещи с бонусом +1/уровень. Навыком зачарования так же владеют барды, но, из-за отсутствия у них книги заклинаний, они могут использовать только первые две особенности зачарования с бонусом +0.5/уровень. Чтобы зачаровать предмет магу требуется драгоценный камень качественной огранки.

Усиленное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность усиливать заклинание, которое он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Усиленное заклинание увеличивает все свои боевые значения на 25% - силу атаки, дальность, точность и т.д. Усиленное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать усиленное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать усиленное заклинание уровня IV. Усиленное заклинание занимает для создания столько же времени как обычное, но отнимает на 25% больше усталости.

Уровень 6:

Опытный жрец, повидавший мир, поучаствовавший в битве или уже возглавивший небольшой приход в деревне.

Чтение по Губам

Персонаж способен понимать речь тех, кого он видит, но не слышит. Чтобы применять это умение, персонаж должен находиться не далее, чем в десяти метрах от говорящего и видеть его губы. Так как определенные звуки невозможно различить, степень понимания разговора, прочитанного по губам, никогда не может превысить величины в 70-80%.

Изгнание Нечисти

Один из самых известных жреческих навыков позволяет им, оперируя со связями между материальным и другим миром уничтожать слабую, обездвиживать среднюю и ослаблять сильную нечисть (умертвий) раз в день плюс ещё один раз за каждый уровень жреца; ко всему прочему этот же навык действует дополнительно на любых чистокровных демонических созданий (т.е. им возможно изгнать демона); и на призванных элементарных созданий (т.е. им возможно изгнать призванную магом огненную или любую другую элементарь).

Если жрец выше на три уровня того, кто вызвал элементарь, нежить или демона, он изгоняет их мгновенно, отправляя в их родной мир.

- Нежить мгновенно распадается на части, возвращаясь в землю.

- Демоны отправляются в Бесконечное Ничто, хотя и могут вернуться обратно, если их призовет какой-то другой маг. Демоны очень злопамятны, и если вновь призванный демон встретит изгнавшего его жреца, он будет стремиться отомстить ему всеми возможными способами.

- Элементали возвращаются на свою родную стихийную плоскость (огонь, вода, земля или воздух) и соединяются с ней.

Если жрец одного уровня с изгнанником, или на уровень ниже, он заставляет изгоняемого замереть на время от одного и до трёх ходов (в зависимости от силы изгоняемого).

Если жрец ниже изгоняемого на три и более уровней, он уменьшает большинство характеристик изгоняемого на треть.

Ускоренное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность ускорять заклинания, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Ускоренное заклинание колдуется на 50% быстрее. Укоренное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать ускоренное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать ускоренное заклинание уровня IV. Ускоренное заклинание слабее обычного на 25%.

Уровень 9:

Молитва

Последняя надежда, которая является в самый тёмный час. Жрецу Аэкриума намного легче установить контакт со своим божеством, чем тому же паладину. В отличие от заклинаний магии Света, время чтения молитвы всегда равно одному ходу. Обычно в своей молитве жрец

обращается к именам своих друзей, любви и справедливости. Мастер может бросить кубик d100 с модификатором +2 на уровень жреца, загадав число 90 или больше. Если всё проходит удачно, то божество отвечает на молитву и посылает своё благословение. Обычно это очень могущественный эффект, позволяющий выжить жрецу и его друзьям.

Современные Языки

Персонаж является полиглотом, и знает большинство существующих языков основного материка (эльфийские языки, человеческие особые, обычный гномий плюс всеобщий, доступный всем). Он так же обладает шансом распознать любой другой язык и выучиться ему через короткое время после того, как услышит несколько предложений или прочитает несколько текстов на нём.

Продолженное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность увеличивать время действия заклинаний, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Продолженное заклинание «висит» в мире в два раза дольше (т.е. на 100% дольше от своего обычного времени). Продолженное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать продолженное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать продолженное заклинание уровня IV. Продолженное заклинание колдуется на 25% дольше чем обычное.

Уровень 12:

Прелат, познавший тайны жизни и смерти и получивший возможность возвращать погибших обратно в мир живых.

Оживление

Для того, чтобы воскресить умершего, нужно владеть магией Света минимум третьего (III) уровня – а получить её можно лишь на уровне 7. С помощью Оживления жрец может колдовать одноимённое заклинание «Оживление» третьего уровня силы один раз в день. При этом существуют ограничения, которые запрещают применять заклинание Оживления без разрешения верховенства жреца – разве лишь в экстренных случаях (когда близкий друг жреца умирает вдалеке от Ордена Света). Оживление действует со всеми негативными последствиями заклинания третьего уровня – т.е. жрец должен после отдохнуть три хода (чтобы встать на ноги), он стареет на 1 год физически и не может колдовать 6 часов после Оживления.

- На уровне маг жрец больше не подвержен старению от этого заклинания.

- На уровне мастер жрец может колдовать через пять ходов после того, как использовал Оживление.

- На уровне магистр жрецу нужно лишь отдохнуть три хода, чтобы вновь получить способность двигаться и колдовать.

Соматическое Заклинание

Маг может сколдовать заклинание беззвучно, одними лишь жестами. Он больше не нуждается в вербальном компоненте. Соматическое заклинание требует на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Вербальное Заклинание

Маг может колдовать одним лишь словом, без помощи рук. Это очень удобно, когда руки мага как-то связаны, но он может говорить. Вербальное заклинание требует, однако, на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Уровень 15

Статус столь могущественного жреца позволяет ему возглавлять не только церковь, но и государство.

Иммунитет

Жрец получает иммунитет, идентичный иммунитету к влиянию на разум профессии «Монах». Так же он получает дополнительную сопротивляемость к магии тьмы в 15% и излучает «Круг Силы», в радиусе которого все тёмные создания подвергаются эффекту «Страх».

Внимание! Этот эффект является исключением из основной книги правил; перечисленные сопротивления прибавляется, даже если у жреца 50% иммунитета. Таким образом это умение может превысить доступный «лимит» сопротивления.

Магическая Стратегия

Оно снижает шанс внезапной атаки противников мага и её силу (с +6 до +2 на d20), когда та проходит по колдующему магу. Это означает, что маг сумел построить своё чародейство и движения так, что он уклонился от подобного удара, не сходя с места, и успел закончить заклинание одновременно с этим.

Подсознательное Заклинание

Он может колдовать беззвучно и бесшумно одновременно, одной лишь мыслью, не нуждаясь ни в словах, ни в жестах. Маг может колдовать такое заклинание –2 уровня магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня III, может сколдовать подсознательное заклинание уровня I, а маг с уровнем владения магией V может сколдовать подсознательное заклинание уровня III. Однако время чтения заклинания не уменьшается и заклинание колдуется столько же, сколько колдовалось бы обычным способом – маг лишь заменяет время для жестов и слов простой концентрацией.

Уровень 18:

Жрец самого высокого уровня, иногда отошедший от дел и уединившийся в собственном доме, чтобы наставлять на путь истинный более молодых коллег. Частенько являются «серыми кардиналами» при дворе.

Изощённая Магия

Позволяет магу соединять два любых способа заклинаний вместе. Все негативные и позитивные последствия так же соединяются. Используется уровень заклинания, который является самым высоким из самого высокого по уровню навыка. Единственные возможные комбинации таковы:

Подсознательное + Усиленное; Подсознательное + Ускоренное; Подсознательное + Продолженное.

Усиленное + Ускоренное; Усиленное + Продолженное; Вербальное + Усиленное.

Вербальное + Ускоренное; Вербальное + Продолженное; Соматическое + Усиленное.

Соматическое + Ускоренное; Соматическое + Продолженное; Вербальное + Соматическое.

Покровительство света

Жрец настолько слился со Светом, что тот оберегает его все время, охраняя от темных сил и предупреждая об опасности. Любая атака темного создания наносит вред ему же в размере 15% за каждый уровень умения.

Уровень 20:

Святой, о котором ходят легенды, а его лик находится на самом видном месте в церкви или Ордена света.

Выбор

Позволяет жрецу сделать выбор – либо стать ангелом, бессмертным, но потерять физическую оболочку, либо стать святым, сохранить тело, но остаться смертным. Во втором случае жрец дополнительно получает возможность призывать на помощь ангела, чтобы уберечь себя или кого-то другого.

ПРОДВИЖЕНИЕ ТЕМНОГО ЖРЕЦА (МАДЕНРАТА)

УРОВНИ	УМЕНИЯ
0	Простое оружие Легкий доспех Древняя история Тайные языки Врачевание Астрология Владение магией Концентрация Огранка
3	Выбор божества Усиленное заклинание Зачарование
6	Изгнание нечисти Чтение по губам Ускоренное заклинание
9	Молитва Современные языки Продолженное заклинание
12	Оживление Соматическое заклинание Вербальное заклинание
15	Иммунитет Магическая стратегия Подсознательное заклинание
18	Покровительство Тьмы Изошренная магия
20	Выбор

Уровень 0:

Причастившийся к могуществу тёмной стороны искусства адепт.

Лёгкие Доспехи

Навык ношения и использования легких доспехов – из кожи, холста, шелка и хитина. Чтобы носить доспех, персонаж должен быть подобающе тренирован и обучен. Чаще всего при ношении легких доспехов важнее знать, как подставить какую либо часть тела, или увернуться так, чтобы удар пошел вскользь по ним.

Простое Оружие

Эта способность позволяет использовать простейшее оружие, а именно: дубинка, кинжал, посох, рукопашный бой и лёгкий арбалет.

Астрология

Это умение обеспечивает персонажу определенное понимание предполагаемого влияния звезд. Зная дату и время рождения конкретного человека, астролог может изучить расположение звезд и астрологические события, после чего подготовить прогноз на будущее для этого человека. Проникновение астролога в будущее ограничено 30 ближайшими днями, и его познание в лучшем случае туманно. Астролог может предвидеть некоторые события общего характера - большую битву, потерю друга, установление новой дружбы и т.д. Конкретное предсказание формулирует Мастер (основываясь на его намерениях в отношении ближайших игровых собраний). Учтите, что

это предсказание не гарантирует результата - оно только сигнализирует о потенциально возможном результате.

Разумеется, это умение требует приготовлений и широких познаний со стороны Мастера. Вследствие этого Мастеру простителен уход от ответа, хотя этого не следует делать все время. Игрокам, желающим облегчить жизнь своему Мастеру (что всегда является хорошей идеей), следует приберечь применение этого умения до момента, когда у Мастера будет много времени на подготовку (в форумных играх, например), чтобы у Мастера была возможность подготовить ответ к следующему ходу. Мастер может использовать это умение как катализатор и руководство к своим приключениям, с его помощью подталкивая игровых персонажей на то, чтобы идти в определенные места и делать определенные вещи.

Древняя История

Персонаж изучал легенды, предания и историю какого-либо древнего времени и места. В результате полученного знания персонаж хорошо осведомлен об основных легендах, исторических событиях, персоналиях, исторических местах, сражениях, крупных открытиях (научных, культурных или магических), неразгаданных тайнах, знаниях и странностях прошлого.

Врачевание

Персонаж, владеющий умением врачевания, умеет лечить, используя природные лекарства и основные принципы первой помощи. Уход за ранеными требует регулярного внимания со стороны игрового персонажа. Одновременно можно ухаживать не более чем за шестью пациентами. Персонаж, владеющий умением лечения, также может попытаться помочь отравленному существу, если яд проник через рану. Умение врачевания так же включает в себя изготовление лекарств, гербологию и диагностику.

Тайные Языки

Персонаж научился старому и тайному наречию, которое ныне встречается в основном в письменах педантичных мудрецов и волшебников. Обычно это умение применяется для чтения томов с древними тайнами, написанными давно умершими мистиками. Это умение позволяет персонажу читать, писать и говорить на подобных языках.

Владение Магией

Жрец Маденрата пользуется магией Тьмы. Владение магией прописывается в анкете отдельным пунктом и с уровнем владения в единицу (I). Всего уровней владения существует пять.

Огранка

Персонаж с таким умением может обрабатывать сырые драгоценные камни, добытые знатоками горного дела, со скоростью от одного до десяти камней в день. Огранщик камней не получает никаких преимуществ за помощь персонажей без этого умения. Он должен иметь хороший источник света и набор резцов, молоточков и особо твердых лезвий. Хотя необработанные камни имеют ценность, они стоят далеко не так дорого, как готовый продукт. Если огранка удалась, стоимость камня увеличивается в соответствии с его видом. Это не значит, что персонаж владеет ювелирным делом и может создавать произведения искусства. Навык огранки используется магами для того, чтобы создавать камни, которые можно наделить особыми свойствами и магическим образом присоединить к какому-либо оружию для придания ему волшебных свойств.

Концентрация

Позволяет магу снизить влияние окружающей среды на 15% за каждый уровень. В состоянии концентрации мага становится тяжелее отвлечь и сбить его заклинание. Если сбить мага, колдующего заклинание с использованием навыка «Концентрация», то оба персонажа получают удар «огненным взрывом» -2 уровня от навыка.

Уровень 3:

Средней руки жрец, который является желанным спутником в любой партии приключенцев.

Выбор Божества

В Эриадоре существует два основных божества – Аэкриум, бог Солнца и Рождения, и Маденрат – бог Луны и Смерти. Тёмные Жрецы поклоняются Маденрату в любом случае, однако жрец имеет право взять в покровители ещё одно божество, и поклоняться ему так же – или же даже более, чем Маденрату. В этом случае он приобретает определённые черты во внешности, и качества, схожие с тем божеством, которое было им взято, некоторые специальные особенности и дополнительный жреческий символ. Так как это слегка правит характер и квенту персонажа, игрок может не брать дополнительное божество. Список доступных тёмному жрецу божеств представлен ниже:

- Маденрат – выбрав Маденрата, жрец концентрируется на служении богу ночи. Такие жрецы спокойны и хладнокровны, их кожа бледна. Жрецы Маденрата могут изгонять нежить ещё один раз на два уровня. Они так же владеют заклинанием* «Вампирическое Влияние» как особенностью.

Заклинание вампирического влияния требует от жреца находится минимум в двух-трёх метрах от цели. Оно открывает на ладони жреца глаз, который заставляет любого взглянувшего на него уснуть магическим сном. Уснувший однако будится так же, как любой человек, спящий обычным сном. Заклинание относится к магии тьмы.

- На уровне магистра жрецы Маденрата получают заклинание** «Лунный Клинок» как особенность.

Заклинание лунного клинка материализует в руке жреца полосу белого металла длиной в метр. Жрец владеет таким оружием как эксперт. Лунный клинок считается магическим и серебряным оружием, пробивая любые оружейные иммунитеты. Он так же наносит удвоенные повреждения любой нежити, элементалям и демонам.

- Ласхадэль – бог, покровительствующий магии в целом, обладающий возможностями к её созданию и преуменьшению. Жрецы Ласхадэля могут взять фамильяра сообразно правилам о фамильярах, представленных в описании магов. Они так же владеют заклинанием «Пронзание Магии» как особенностью.

Заклинание пронзания магии используется, чтобы пробивать магические щиты первого и второго уровней. Оно так же может быть направлено на магический предмет, чтобы временно лишить его магических особенностей. Заклинание пронзания магии относится к магии разума.

- На уровне магистра жрец Ласхадэля получает заклинание «Малая Мантия» как особенность.

Заклинание малой мантии является первой формой заклинания мантии. Оно создаёт вокруг читающего барьер, схожий по виду с вращающейся полупрозрачной лентой. Малая мантия суммарно может отразить обратно в колдующего три уровня направленных на жреца заклинаний – т.е. три заклинания первого уровня, или одно первого уровня и одно второго уровня, или одно третьего уровня. Заклинания отражаются сами по себе, маг не может решить, какое заклинание отразить. Отражаются ВСЕ заклинания, включая как боевые, так и лечащие, защитные, или снимающие магию.

- Ватсизи – повелительница убийства, которая наделяет своих последователей способностями, позволяющими им уничтожать свои цели тихо и без промедления. Жрецы Ватсизи владеют способностью «Удар в Спину» как воры своего уровня, делённого на два. Они так же имеют в распоряжении заклинание «Сумерки».

Заклинание сумерек опускает на местность, равной по диаметру сфере 5*5 метров кромешную темноту. Все противники колдующего получают соответствующие штрафы, если у них нет инфрозрения или способностей к сражению в темноте. Сам жрец видит в этой сфере, как если бы находился не в кромешной темноте, а в полумраке.

- На уровне магистра жрецы Ватсизи овладевают заклинанием «Тишина» как особенностью.

Заклинание тишины создаёт вокруг колдующего круг 5*5 метров, который движется вместе с ним. Никто не может говорить или слышать, пока находится в этом круге, а следовательно не может и колдовать, если не обладает способностью колдовать без слов. Все звуки в этом круге исчезают, жрец так же не слышит ничего, пока находится в нём. Жрец, однако, может колдовать в круге тишины. Заклинание длится два хода.

- Илюнорне – жрецы бога морей Илюнорне тесно связаны с водой. Они любят странствовать по морям и океанам, а потому к прочим навыкам владеют картографией и навигацией. Ко всем

прочим оружейным специальностям, жрецы Илюнорне могут владеть копьями, гарпунами и трезубцами. Они так же используют заклинание «Водное Дыхание» как особенность.

Заклинание водного дыхания после прочтения на время около часа или более снабжает колдующего настоящими жабрами. Он может дышать под водой как рыба, но при этом жабры не заменяют лёгкие, потому заклинатель может дышать и на поверхности. Такое заклинание относится к магии Воды.

- На уровне магистра жрецы Илюнорне владеют заклинанием «Ледяной Круг» как особенностью.

Заклинание ледяного круга заставляет из под земли вокруг жреца вырваться несколькими десятками метровых сталактитов. Круг распространяется три раза – сначала ледяные иглы вырываются в двух метрах от жреца, потом исчезают и вырываются в четырёх метрах, потом исчезают и вырываются в семи метрах от него. Жрец должен стоять на месте, опасаясь попасть под эффект своего заклинания. Всё это длится считанные секунды.

- Арион – тёмные жрецы поклоняются богу войны, дабы получить силы, позволяющие им сражаться с нежитью и магами. Жрецы Ариона – жестокие и могучие колдуны, дополняющие свои способности оружейными. Воины всех мастей очень любят жрецов Ариона, потому они желанные гости на поле битвы. Жрецы Ариона владеют молотами, а так же заклинанием «Огненное Буйство» как особенностью.

Заклинание огненного буйства придаёт жрецу или одному из его соратников дополнительную силу. Она делает слабого нормальным, нормального сильным, а сильного – очень сильным. Это заклинание, разумеется, относится к магии Огня.

- На уровне магистра жрецы Ариона получают заклинание «Гнев Ариона» как особенность.

Чтобы заклинание гнева Ариона действовало, нужно держать в руках молот. Молот вдруг становится намного легче и начинает полыхать алым пламенем, дрожа в руках жреца. Жрец должен незамедлительно метнуть молот в противника. Молот попадает с большой вероятностью, и противника могут спасти только доспехи или щит (тем не менее молот может разнести на куски щит и пробить доспехи). Молот распространяет вокруг места попадания ударную волну, поэтому если он ударил в стену рядом с противником, стоящих рядом может отбросить на землю.

*Не смотря на то, что заклинание-особенность колдуется как любое другое заклинание первого уровня, оно не приносит жрецу никакой усталости, и получается всегда со 100% вероятностью. Такое заклинание можно использовать один раз в день, плюс ещё один раз за четыре уровня жреца.

**Не смотря на то, что заклинание-особенность уровня магистра колдуется как любое другое заклинание третьего уровня, оно не приносит жрецу никакой усталости, и получается всегда со 100% вероятностью. Такое заклинание можно использовать один раз в день.

Зачарование

Это умение включает в себя несколько навыков, которыми владеет маг:

Во-первых, маг умеет использовать свитки, волшебные посохи и палочки.

Во-вторых, он умеет определять волшебные качества предметов. Маг может определить только то, как зачарован предмет, а не его качество, если предмет не является созданными для применения магами. Маг, например, может определить, что волшебный меч наносит дополнительные повреждения огнём, но не может сказать, как он был выкован, из какой стали и как им лучше сражаться.

В третьих, маг умеет зачаровывать предметы на эффект любого из заклинаний, которым он владеет. Он делает это хуже алхимика, получая бонус +0.5/уровень. Только алхимики умеют зачаровывать вещи с бонусом +1/уровень. Навыком зачарования так же владеют барды, но, из-за отсутствия у них книги заклинаний, они могут использовать только первые две особенности зачарования с бонусом +0.5/уровень. Чтобы зачаровать предмет магу требуется драгоценный камень качественной огранки.

Усиленное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность усиливать заклинание, которое он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Усиленное заклинание увеличивает все свои боевые значения на 25% - силу атаки, дальность, точность и т.д. Усиленное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать усиленное

закливание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать усиленное заклинание уровня IV. Усиленное заклинание занимает для создания столько же времени как обычное, но отнимает на 25% больше усталости.

Уровень 6:

Опытный жрец, повидавший мир, поучаствовавший в битве или уже возглавивший небольшой приход в деревне.

Чтение по Губам

Персонаж способен понимать речь тех, кого он видит, но не слышит. Чтобы применять это умение, персонаж должен находиться не далее, чем в десяти метрах от говорящего и видеть его губы. Так как определенные звуки невозможно различить, степень понимания разговора, прочитанного по губам, никогда не может превысить величины в 70-80%.

Изгнание Нечисти

Один из самых известных жреческих навыков позволяет им, оперируя со связями между материальным и другим миром уничтожать слабую, обездвиживать среднюю и ослаблять сильную нечисть (умертвий) раз в день плюс ещё один раз за каждый уровень жреца; ко всему прочему этот же навык действует дополнительно на любых чистокровных демонических созданий (т.е. им возможно изгнать демона); и на призванных элементарных созданий (т.е. им возможно изгнать призванную магом огненную или любую другую элементаль).

Если жрец выше на три уровня того, кто вызвал элементаль, нежить или демона, он изгоняет их мгновенно. При этом для жреца Тьмы действуют иные правила, а именно:

- Элементали возвращаются на свою родную материальность.
- Нежить может быть подчинена жрецу. После этого нежить полностью контролируется жрецом в течении двенадцати часов (или до наступления рассвета), после чего исчезает.
- Демоны могут быть подчинены жрецу. После подчинения демон в течении получаса подчиняется жрецу, а в последствии отправляется на свою родную материальность.

Если жрец одного уровня с изгнанником, или на уровень ниже, он заставляет изгоняемого замереть на время от одного и до трёх ходов (в зависимости от силы изгоняемого).

Если жрец ниже изгоняемого на три и более уровней, он уменьшает большинство характеристик изгоняемого на треть.

Ускоренное Закливание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность ускорять заклинания, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Ускоренное заклинание колдуется на 50% быстрее. Укоренное заклинание колдуется -1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать ускоренное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать ускоренное заклинание уровня IV. Ускоренное заклинание слабее обычного на 25%.

Уровень 9:

Молитва

Последняя надежда, которая является в самый тяжёлый час. В отличие от заклинаний магии Тьмы, время чтения молитвы всегда равно одному ходу. Обычно в своей молитве жрец обращается к божеству, предлагая ему забрать души его врагов как подношение, и взамен даровать жрецу силу и спасение. Мастер может бросить кубик d100 с модификатором +2 на уровень жреца, загадав число 90 или больше. Если всё проходит удачно, то божество отвечает на молитву и посылает своё благословение. Обычно это очень могущественный эффект, позволяющий выжить жрецу и его соратникам.

Современные Языки

Персонаж является полиглотом, и знает большинство существующих языков основного материка (эльфийские языки, человеческие особые, обычный гномий плюс всеобщий, доступный всем). Он

так же обладает шансом распознать любой другой язык и выучиться ему через короткое время после того, как услышит несколько предложений или прочитает несколько текстов на нём.

Продолженное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность увеличивать время действия заклинаний, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Продолженное заклинание «висит» в мире в два раза дольше (т.е. на 100% дольше от своего обычного времени). Продолженное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать продолженное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать продолженное заклинание уровня IV. Продолженное заклинание колдуется на 25% дольше чем обычное.

Уровень 12:

Верховный жрец, познавший тайны жизни и смерти и получивший возможность возвращать погибших обратно в мир живых.

Оживление

Для того, чтобы воскресить умершего, нужно владеть магией Тьмы минимум третьего (III) уровня – а получить её можно лишь на уровне 7. С помощью Оживления жрец может колдовать одноимённое заклинание «Оживление» третьего уровня силы один раз в день. При этом существуют ограничения, которые запрещают применять заклинание Оживления без разрешения верховенства жреца – разве лишь в экстренных случаях (когда товарищ жреца умирает вдалеке от Ордена Тьмы). Оживление действует со всеми негативными последствиями заклинания третьего уровня – т.е. жрец должен после отдохнуть три хода (чтобы встать на ноги), он стареет на 1 год физически и не может колдовать 6 часов после Оживления.

Оживление магией тьмы это не то же, что оживление магией Света. Если жрец пожелает, он может извратить ритуал, и оживляемый вернётся полностью подчинённый воле жреца. Чем сильнее подчинённый, тем больше вероятность того, что он может вырваться из-под влияния жреца и погибнуть навсегда. Жрец Света, соответствующий уровню жреца Тьмы, который подчинил себе оживляемого, может снять эту печать.

- На уровне маг жрец больше не подвержен старению от этого заклинания.

- На уровне мастер жрец может колдовать через пять ходов после того, как использовал Оживление.

- На уровне магистр жрецу нужно лишь отдохнуть три хода, чтобы вновь получить способность двигаться и колдовать.

Соматическое Заклинание

Маг может сколдовать заклинание беззвучно, одними лишь жестами. Он больше не нуждается в вербальном компоненте. Соматическое заклинание требует на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Вербальное Заклинание

Маг может колдовать одним лишь словом, без помощи рук. Это очень удобно, когда руки мага как-то связаны, но он может говорить. Вербальное заклинание требует, однако, на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Уровень 15

Статус столь могущественного жреца позволяет ему возглавлять не только Орден Тьмы, но и распространять свое влияние на все остальные сферы жизни (или Смерти, как вам угодно).

Иммунитет

Жрец получает иммунитет, идентичный иммунитету к влиянию на разум профессии «Монах». Так же он получает дополнительную сопротивляемость к магии тьмы в 15% и излучает «Круг Силы», в радиусе которого все светлые создания подвергаются эффекту «Страх».

Внимание! Этот эффект является исключением из основной книги правил; перечисленные сопротивления прибавляется, даже если у жреца 50% иммунитета. Таким образом это умение может превысить доступный «лимит» сопротивления.

Магическая Стратегия

Оно снижает шанс внезапной атаки противников мага и её силу (с +6 до +2 на d20), когда та проходит по колдующему магу. Это означает, что маг сумел построить своё чародейство и движения так, что он уклонился от подобного удара, не сходя с места, и успел закончить заклинание одновременно с этим.

Подсознательное Заклинание

Он может колдовать беззвучно и бесшумно одновременно, одной лишь мыслью, не нуждаясь ни в словах, ни в жестах. Маг может колдовать такое заклинание –2 уровня магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня III, может сколдовать подсознательное заклинание уровня I, а маг с уровнем владения магией V может сколдовать подсознательное заклинание уровня III. Однако время чтения заклинания не уменьшается и заклинание колдуется столько же, сколько колдовалось бы обычным способом – маг лишь заменяет время для жестов и слов простой концентрацией.

Уровень 18:

Жрец самого высокого уровня, иногда отошедший от дел и уединившийся в собственной цитадели, чтобы наставлять на путь Тьмы более молодых коллег. Частенько являются «серыми кардиналами» при дворе.

Изощённая Магия

Позволяет магу соединять два любых способа заклинаний вместе. Все негативные и позитивные последствия так же соединяются. Используется уровень заклинания, который является самым высоким из самого высокого по уровню навыка. Единственные возможные комбинации таковы:

Подсознательное + Усиленное; Подсознательное + Ускоренное; Подсознательное + Продолженное.

Усиленное + Ускоренное; Усиленное + Продолженное; Вербальное + Усиленное.

Вербальное + Ускоренное; Вербальное + Продолженное; Соматическое + Усиленное.

Соматическое + Ускоренное; Соматическое + Продолженное; Вербальное + Соматическое.

Покровительство Тьмы

Жрец настолько слился с Тьмой, что тот оберегает его все время, охраняя от светлых сил и предупреждая об опасности. Любая атака светлого создания наносит вред ему же в размере 15% за каждый уровень умения.

Уровень 20:

«Демон», о котором ходят легенды, и которого разыскивает не только церкви, но и все Ордена света.

Выбор

Позволяет жрецу сделать выбор – либо стать демоном, бессмертным, но потерять физическую оболочку, либо стать «падшим», сохранить тело, но остаться смертным. Во втором случае жрец дополнительно получает возможность призывать на помощь демона, чтобы убить кого-нибудь или нанести вред.

ПРОДВИЖЕНИЕ ДРУИДА

УРОВНИ	УМЕНИЯ
0	Простое оружие Легкий доспех Тайные языки Врачевание Астрология Зоология Владение магией Концентрация Огранка
3	Животное последователь Усиленное заклинание Очарование
6	Родство Шаг Лесника Ускоренное заклинание
9	Друг животных Современные языки Продолженное заклинание
12	Изумрудная нить Соматическое заклинание Вербальное заклинание
15	Естественный Иммуитет Углубленное родство Подсознательное заклинание
18	Оборотничество Изошренная магия
20	Предвечный союз

Уровень 0:

Вышедший из круга чудесник, намеренный найти своё призвание в мире.

Лёгкие Доспехи

Навык ношения и использования легких доспехов – из кожи, холста, шелка и хитина. Чтобы носить доспех, персонаж должен быть подобающе тренирован и обучен. Чаще всего при ношении легких доспехов важнее знать, как подставить какую либо часть тела, или увернуться так, чтобы удар пошел вскользь по ним.

Простое Оружие

Эта способность позволяет использовать простейшее оружие, а именно: дубинка, кинжал, посох, рукопашный бой и лёгкий арбалет.

Астрология

Это умение обеспечивает персонажу определенное понимание предполагаемого влияния звезд. Зная дату и время рождения конкретного человека, астролог может изучить расположение звезд и астрологические события, после чего подготовить прогноз на будущее для этого человека. Проникновение астролога в будущее ограничено 30 ближайшими днями, и его познание в лучшем случае туманно. Астролог может предвидеть некоторые события общего характера - большую битву, потерю друга, установление новой дружбы и т.д. Конкретное предсказание формулирует Мастер (основываясь на его намерениях в отношении ближайших игровых собраний). Учтите, что это предсказание не гарантирует результата - оно только сигнализирует о потенциально возможном результате.

Разумеется, это умение требует приготовлений и широких познаний со стороны Мастера. Вследствие этого Мастеру простителен уход от ответа, хотя этого не следует делать все время. Игрокам, желающим облегчить жизнь своему Мастеру (что всегда является хорошей идеей), следует приберечь применение этого умения до момента, когда у Мастера будет много времени на подготовку (в форумных играх, например), чтобы у Мастера была возможность подготовить ответ к следующему ходу. Мастер может использовать это умение как катализатор и руководство к своим приключениям, с его помощью подталкивая игровых персонажей на то, чтобы идти в определенные места и делать определенные вещи.

Врачевание

Персонаж, владеющий умением врачевания, умеет лечить, используя природные лекарства и основные принципы первой помощи. Уход за ранеными требует регулярного внимания со стороны игрового персонажа. Одновременно можно ухаживать не более чем за шестью пациентами. Персонаж, владеющий умением лечения, также может попытаться помочь отравленному существу, если яд проник через рану. Умение врачевания так же включает в себя изготовление лекарств, гербологию и диагностику.

Тайные Языки

Персонаж научился старому и тайному наречию, которое ныне встречается в основном в письменах педантичных мудрецов и волшебников. Обычно это умение применяется для чтения томов с древними тайнами, написанными давно умершими мистиками. Это умение позволяет персонажу читать, писать и говорить на подобных языках.

Зоология

Это умение позволяет персонажу наблюдать за действиями или повадками животного и делать вывод о том, что происходит. Поведение животного может показывать, насколько оно опасно, голодно ли оно, не защищает ли своего ребенка или не охраняет ли находящееся неподалеку логово. Кроме того, внимательное наблюдение за поведением животного и следами его деятельности может даже показать местонахождение источника воды, стада животных, хищника, или предупредить о надвигающейся опасности, например, о лесном пожаре. Персонаж также может имитировать звуки и крики животных, с которыми он в разумных пределах знаком, основываясь на своей биографии. Эта способность ограничена по громкости. Рев тиранозавра будет свыше возможностей обычного персонажа.

Владение Магией

Друид разрешается пользоваться только Магией Природы, что является некоторой модифицированной магией Света. Владение магией прописывается в анкете отдельным пунктом с уровнем владения в единицу (I). Всего уровней владения существует пять.

Огранка

Персонаж с таким умением может обрабатывать сырые драгоценные камни, добытые знатоками горного дела, со скоростью от одного до десяти камней в день. Огранщик камней не получает никаких преимуществ за помощь персонажей без этого умения. Он должен иметь хороший источник света и набор резцов, молоточков и особо твердых лезвий. Хотя необработанные камни имеют ценность, они стоят далеко не так дорого, как готовый продукт. Если огранка удалась, стоимость камня увеличивается в соответствии с его видом. Это не значит, что персонаж владеет ювелирным делом и может создавать произведения искусства. Навык огранки используется магами для того, чтобы создавать камни, которые можно наделить особыми свойствами и магическим образом присоединить к какому-либо оружию для придания ему волшебных свойств.

Концентрация

Позволяет магу снизить влияние окружающей среды на 15% за каждый уровень. В состоянии концентрации мага становится тяжелее отвлечь и сбить его заклинание. Если сбить мага, колдующего заклинание с использованием навыка «Концентрация», то оба персонажа получают удар «огненным взрывом» -2 уровня от навыка.

Уровень 3:

Друид, получивший небольшой опыт общения и взаимодействия с природой.

Животное Последователь

В самом начале друид имеет право выбрать животное последователя обычного, малого или среднего типа, которое когда-то присоединилось к нему в его странствиях. Это может быть собака, крупное животное из породы кошачьих, белка или хомяк, змея, орёл, ворон, ястреб, большой паук, лошадь, в общем, всё что угодно не крупнее медведя – в соответствии с историей персонажа. Если друид не был в Гедерне, вряд ли с ним может ходить тигр, точно так же, если друид родился в самом Гедерне и стал друидом именно там, наверняка у него не будет последователя медведя или волка.

В отличие от следопыта, друид **МОЖЕТ ОБЩАТЬСЯ С ЖИВОТНЫМИ**. Он воспринимает от них краткие, более или менее осмысленные фразы.

Друид так же владеет языком большинства животных тех мест, в которых он странствовал – он может имитировать рычание льва, пение соловья и волчий вой, причём знает, как это сделать правильно (подробнее см. навык «Зоология»).

Друид может приказывать животному, однако это негативно сказывается на отношении животного к друиду. В конце концов жестокое обращение со своим питомцем влечёт потерю не только его, но и друидического статуса.

Усиленное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность усиливать заклинание, которое он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Усиленное заклинание увеличивает все свои боевые значения на 25% - силу атаки, дальность, точность и т.д. Усиленное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать усиленное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать усиленное заклинание уровня IV. Усиленное заклинание занимает для создания столько же времени как обычное, но отнимает на 25% больше усталости.

Очарование

Друид обладает способностью не только общаться с животными, но и очаровывать их. Так он может успокоить и даже перевести на свою сторону до того враждебную к нему боевую собаку, или усмирить коня, который всегда считался буйным, даже если те не желают «договориться» с друидом эмпатически.

Уровень 6:

Друид, способный обучать посвященных и получивший благословение от природы.

Родство

Власть друида в лесу, в горах или у водных просторов (зависит от его выбора к магии) увеличивается вместе с его магической силой, и так же падает в местах, где природа ослаблена (в городах, подземельях). Между животными и жителями леса (русалками, феями, энтами) и друидами заключён чёткий союз, и они стремятся помочь друиду любым способом.

Шаг Лесника

Заклинания, которые так или иначе намерены связать друида, ограничив его скорость и возможность передвижения по земле – корни, паутина, грязь, волшебные пески, волшебный гололёд – не действуют на него.

Ускоренное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность ускорять заклинания, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Ускоренное заклинание колдуется на 50% быстрее. Укоренное

заклинание колдуется –I уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать ускоренное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать ускоренное заклинание уровня IV. Ускоренное заклинание слабее обычного на 25%.

Уровень 9:

Друид высокого класса, называемый так же иерофантом.

Друг Животных

Друид обладает всеми способностями приручения, указанными в профессии следопыта. Однако его связь с животными ещё выше, чем у следопыта, поэтому животные никогда не нападают на него.

Друид может, находясь в лесу (полях, пустыне, тундре и т.д.), воззвать к его силам. На его зов, скорее всего, откликнутся несколько обычных животных (например, стая волков). Они следуют за друидом, пока он странствует на их участке, или пока не пройдёт два часа.

- На уровне мастер на зов друида могут прийти большинство самых сильных обитателей местности.

- На уровне магистр к друиду в скором времени придут самые могучие жители вроде энтов, великих духов и тотемных зверей.

Современные Языки

Персонаж является полиглотом, и знает большинство существующих языков основного материка (эльфийские языки, человеческие особые, обычный гномий плюс всеобщий, доступный всем). Он так же обладает шансом распознать любой другой язык и выучиться ему через короткое время после того, как услышит несколько предложений или прочитает несколько текстов на нём.

Продолженное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность увеличивать время действия заклинаний, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Продолженное заклинание «висит» в мире в два раза дольше (т.е. на 100% дольше от своего обычного времени). Продолженное заклинание колдуется –I уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать продолженное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать продолженное заклинание уровня IV. Продолженное заклинание колдуется на 25% дольше чем обычное.

Уровень 12:

Друид очень высокого класса, обычно имеет ряд последователей – Орден Друидов – в какой-нибудь отдаленной области. На этом уровне друид практически перестает покидать лес...

Изумрудная Нить

Все способности друида зависят от того, как близко он находится к природе. Друид наиболее слаб в подземельях, ослаблен в закрытых помещениях, дееспособен в городе, силён в полях, у рек и в горах, ещё более силён на границе рядом с лесом, и невероятно могущественен в самом лесу и, особенно, в его центре. В катакомбах или каменных зданиях друид ощущает нехватку воздуха и ему становится трудно дышать.

Соматическое Заклинание

Маг может сколдовать заклинание беззвучно, одними лишь жестами. Он больше не нуждается в вербальном компоненте. Соматическое заклинание требует на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Вербальное Заклинание

Маг может колдовать одним лишь словом, без помощи рук. Это очень удобно, когда руки мага как-то связаны, но он может говорить. Вербальное заклинание требует, однако, на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Уровень 15

Друид уровня 15 называется Архидруидом. Он может бросить вызов другому Архидруиду в округе и занять его место. Однако это весьма редко происходит, потому как люди с такой грандиозной силой не заинтересованы в каких либо распрях или поединках.

Углублённое Родство

Друид долгое время защищал природу и её детей, а потому часть его естества изменилась, придав ему некоторые мистические особенности. Друид получает +5% сопротивляемости к магии земли.

- На уровне маг бонус изменяется с 5% на 10%.

- На уровне магистра бонус изменяется ещё раз – теперь он равен не 10%, а 15%.

Внимание! Этот эффект является исключением из основной книги правил; перечисленные сопротивления прибавляется, даже если у Друида 50% иммунитета. Таким образом это умение может превысить доступный «лимит» сопротивления.

Естественный Иммунитет

Друид получает 50% сопротивления любым болезням. Расовые штрафы, уменьшающие его сопротивление к болезням, так же исчезают.

- На уровне маг сопротивление болезням друида устанавливается на 100%. Он так же получает 50% сопротивления к ядам. Расовые штрафы, уменьшающие его сопротивление к ядам, так же исчезают.

- На уровне магистр друид получает полный иммунитет к ядам (100%).

Подсознательное Заклинание

Он может колдовать беззвучно и бесшумно одновременно, одной лишь мыслью, не нуждаясь ни в словах, ни в жестах. Маг может колдовать такое заклинание –2 уровня магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня III, может сколдовать подсознательное заклинание уровня I, а маг с уровнем владения магией V может сколдовать подсознательное заклинание уровня III. Однако время чтения заклинания не уменьшается и заклинание колдуется столько же, сколько колдовалось бы обычным способом – маг лишь заменяет время для жестов и слов простой концентрацией.

Уровень 18

Легендарный уровень друидов. Не дай Иемва когда-нибудь дровосеку наткнуться на такого друида...

Оборотничество

На уровне 18 друид получает возможность менять свою форму, как если бы являлся оборотнем. Это не то же, что естественное оборотничество.

Во-первых, друид изменяет свою массу в большую или меньшую сторону вплоть до 90% от общей, что означает его способность превращаться как в медведя, так и в ласточку независимо от его начального строения.

Во-вторых, оборотничество друида не меняет тип его мышления. С одной стороны он может использовать человеческие навыки в образе зверя, а с другой – после смены формы ему нужно привыкнуть к ней, это занимает около двух-трёх ходов.

И под конец – его изменение действует как заклинание уровня силы II, следовательно, он не может перекинуться мгновенно – ему нужно сконцентрироваться и установить связь со своим звериным «Я». Однако в отличие от заклинания перекидывание друида не приносит ему усталости, считаясь за особенность, а его вещи исчезают и вновь появляются на нём после его возвращения к первоначальной форме.

Друид не может перекидываться бесконечное количество раз. Он может перекидываться один раз в сутки. Друид может перекинуться обратно по желанию, что занимает два хода. Друид автоматически перекидывается обратно по истечению двадцати четырех часов.

Изощрённая Магия

Позволяет магу соединять два любых способа заклинаний вместе. Все негативные и позитивные последствия так же соединяются. Используется уровень заклинания, который является самым высоким из самого высокого по уровню навыка. Единственные возможные комбинации таковы: Подсознательное + Усиленное; Подсознательное + Ускоренное; Подсознательное + Продолженное.

Усиленное + Ускоренное; Усиленное + Продолженное; Вербальное + Усиленное.

Вербальное + Ускоренное; Вербальное + Продолженное; Соматическое + Усиленное.

Соматическое + Ускоренное; Соматическое + Продолженное; Вербальное + Соматическое.

Уровень 20

На этом уровне друид становится полубогом и хранителем Природы, практически теряя «смертные атрибуты».

Предвечный Союз

Никакое животное никогда не нападёт на друида и не причинит ему зла. Это относится ко всем существующим животным и легендарным монстрам, включая таких как гидры, змеи, единороги, минотавры, драконы, грифоны и все прочие.

В дополнение к этому друид не может умереть, пока находится в большом, густом лесу. Как только он получает смертельное ранение, он (или его дух) мгновенно закрывается мистической изумрудной сферой, которая перемещает его глубоко в землю – к истокам жизни леса. Там он регенерирует свои ранения и после возвращается на поверхность. Это состояние называется «Изумрудный Сон», и прервать его можно лишь уничтожив лес, к которому привязан друид (вырубить, сжечь). Если уничтожить лес, друид появляется там, где его убили, с тяжелым ранением.

ПРОДВИЖЕНИЕ ЭМПАТА

УРОВНИ	УМЕНИЯ
0	Простое оружие Древняя история Тайные языки Астрология Владение магией Концентрация Огранка
3	Усиленное заклинание Интуиция
6	Чтение по губам Ускоренное заклинание
9	Современные языки Продолженное заклинание
12	Соматическое заклинание Вербальное заклинание
15	Магическая стратегия Подсознательное заклинание
18	Изошренная магия
20	Свободное сознание

Уровень 0:

Только что осознавший свои способности эмпат.

Простое Оружие

Эта способность позволяет использовать простейшее оружие, а именно: дубинка, кинжал, посох, рукопашный бой и лёгкий арбалет.

Астрология

Это умение обеспечивает персонажу определенное понимание предполагаемого влияния звезд. Зная дату и время рождения конкретного человека, астролог может изучить расположение звезд и астрологические события, после чего подготовить прогноз на будущее для этого человека. Проникновение астролога в будущее ограничено 30 ближайшими днями, и его познание в лучшем случае туманно. Астролог может предвидеть некоторые события общего характера - большую битву, потерю друга, установление новой дружбы и т.д. Конкретное предсказание формулирует Мастер (основываясь на его намерениях в отношении ближайших игровых собраний). Учтите, что это предсказание не гарантирует результата - оно только сигнализирует о потенциально возможном результате.

Разумеется, это умение требует приготовлений и широких познаний со стороны Мастера. Вследствие этого Мастеру простителен уход от ответа, хотя этого не следует делать все время. Игрокам, желающим облегчить жизнь своему Мастеру (что всегда является хорошей идеей), следует приберечь применение этого умения до момента, когда у Мастера будет много времени на подготовку (в форумных играх, например), чтобы у Мастера была возможность подготовить ответ к следующему ходу. Мастер может использовать это умение как катализатор и руководство к своим приключениям, с его помощью подталкивая игровых персонажей на то, чтобы идти в определенные места и делать определенные вещи.

Древняя История

Персонаж изучал легенды, предания и историю какого-либо древнего времени и места. В результате полученного знания персонаж хорошо осведомлен об основных легендах,

исторических событиях, персоналиях, исторических местах, сражениях, крупных открытиях (научных, культурных или магических), неразгаданных тайнах, знаниях и странностях прошлого.

Тайные Языки

Персонаж научился старому и тайному наречию, которое ныне встречается в основном в письменах педантичных мудрецов и волшебников. Обычно это умение применяется для чтения томов с древними тайнами, написанными давно умершими мистиками. Это умение позволяет персонажу читать, писать и говорить на подобных языках.

Владение Магией

Эмпат владеет магией Разума. Владение магией прописывается в анкете отдельным пунктом и с уровнем владения в единицу (I). Всего уровней владения существует пять. Кроме того, обязательно прописывается изучаемая дисциплина. Всего дисциплин шесть. Каждую новую можно брать через 2 уровня. Только дисциплина «Психопортация» доступна только с 7 уровня.

Огранка

Персонаж с таким умением может обрабатывать сырые драгоценные камни, добытые знатоками горного дела, со скоростью от одного до десяти камней в день. Огранщик камней не получает никаких преимуществ за помощь персонажей без этого умения. Он должен иметь хороший источник света и набор резцов, молоточков и особо твердых лезвий. Хотя необработанные камни имеют ценность, они стоят далеко не так дорого, как готовый продукт. Если огранка удалась, стоимость камня увеличивается в соответствии с его видом. Это не значит, что персонаж владеет ювелирным делом и может создавать произведения искусства. Навык огранки используется магами для того, чтобы создавать камни, которые можно наделить особыми свойствами и магическим образом присоединить к какому-либо оружию для придания ему волшебных свойств.

Концентрация

Позволяет магу снизить влияние окружающей среды на 15% за каждый уровень. В состоянии концентрации мага становится тяжелее отвлечь и сбить его заклинание. Если сбить мага, колдующего заклинание с использованием навыка «Концентрация», то оба персонажа получают удар «огненным взрывом» -2 уровня от навыка.

Уровень 3:

На этом уровне эмпат получает первое представление о возможностях магии Разума.

Интуиция

Витающая вокруг эмпата аура энергоинформационного поля, помогает ему предугадывать некоторые события (по решению мастера), даже не обладая дисциплиной «Ясновидение». Иными словами, эмпат не видит картинки, но может «предчувствовать».

Усиленное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность усиливать заклинание, которое он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Усиленное заклинание увеличивает все свои боевые значения на 25% - силу атаки, дальность, точность и т.д. Усиленное заклинание колдуется -1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать усиленное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать усиленное заклинание уровня IV. Усиленное заклинание занимает для создания столько же времени как обычное, но отнимает на 25% больше усталости.

Уровень 6:

Опытный эмпат, владеющий тремя дисциплинами.

Чтение по Губам

Персонаж способен понимать речь тех, кого он видит, но не слышит. Чтобы применять это умение, персонаж должен находиться не далее, чем в десяти метрах от говорящего и видеть его губы. Так как определенные звуки невозможно различить, степень понимания разговора, прочитанного по губам, никогда не может превысить величины в 70-80%.

Ускоренное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность ускорять заклинания, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Ускоренное заклинание колдуется на 50% быстрее. Укоренное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать ускоренное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать ускоренное заклинание уровня IV. Ускоренное заклинание слабее обычного на 25%

Уровень 9:

На этом уровне эмпаты уже могут полностью почувствовать превосходство Магии Разума над другими видами магии.

Современные Языки

Персонаж является полиглотом, и знает большинство существующих языков основного материка (эльфийские языки, человеческие особые, обычный гномий плюс всеобщий, доступный всем). Он так же обладает шансом распознать любой другой язык и выучиться ему через короткое время после того, как услышит несколько предложений или прочитает несколько текстов на нём.

Продолженное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность увеличивать время действия заклинаний, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Продолженное заклинание «висит» в мире в два раза дольше (т.е. на 100% дольше от своего обычного времени). Продолженное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать продолженное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать продолженное заклинание уровня IV. Продолженное заклинание колдуется на 25% дольше чем обычное.

Уровень 12:

Очень опытный эмпат, владеющий всеми дисциплинами, и даже умеющий перемещаться на короткие расстояния.

Соматическое Заклинание

Маг может сколдовать заклинание беззвучно, одними лишь жестами. Он больше не нуждается в вербальном компоненте. Соматическое заклинание требует на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Вербальное Заклинание

Маг может колдовать одним лишь словом, без помощи рук. Это очень удобно, когда руки мага как-то связаны, но он может говорить. Вербальное заклинание требует, однако, на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Уровень 15:

Эпический уровень эмпата. Если они доживают до этого и не сходят с ума, становятся великими магами.

Магическая Стратегия

Оно снижает шанс внезапной атаки противников мага и её силу (с +6 до +2 на d20), когда та проходит по колдующему магу. Это означает, что маг сумел построить своё чародейство и движения так, что он уклонился от подобного удара, не сходя с места, и успел закончить заклинание одновременно с этим.

Подсознательное Заклинание

Он может колдовать беззвучно и бесшумно одновременно, одной лишь мыслью, не нуждаясь ни в словах, ни в жестах. Маг может колдовать такое заклинание –2 уровня магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня III, может сколдовать подсознательное заклинание уровня I, а маг с уровнем владения магией V может сколдовать подсознательное заклинание уровня III. Однако время чтения заклинания не уменьшается и заклинание колдуется столько же, сколько колдовалось бы обычным способом – маг лишь заменяет время для жестов и слов простой концентрацией.

Уровень 18:

Легендарный уровень эмпата. С таким магом под силу справиться и что-то ему противопоставить может только полубог.

Изощрённая Магия

Позволяет магу соединять два любых способа заклинаний вместе. Все негативные и позитивные последствия так же соединяются. Используется уровень заклинания, который является самым высоким из самого высокого по уровню навыка. Единственные возможные комбинации таковы:

Подсознательное + Усиленное; Подсознательное + Ускоренное; Подсознательное + Продолженное.

Усиленное + Ускоренное; Усиленное + Продолженное; Вербальное + Усиленное.

Вербальное + Ускоренное; Вербальное + Продолженное; Соматическое + Усиленное.

Соматическое + Ускоренное; Соматическое + Продолженное; Вербальное + Соматическое.

Уровень 20:

На этом уровне маг становится равным богу.

Свободное сознание

Эмпат по своему решению может покинуть физическую оболочку и стать чистым разумом. Это позволит ему увеличить эмпатические способности или вселиться в какой-нибудь предмет. Как правило, эмпатов такого уровня мирское не интересует – им подавай Вселенную.

ПРОДВИЖЕНИЕ ЭЛЕМЕНТАЛИСТА

УРОВНИ	УМЕНИЯ
0	Простое оружие Древняя история Тайные языки Астрология Владение магией Фамильяр Концентрация Огранка
3	Усиленное заклинание Поддержка стихий
6	Чтение по губам Ускоренное заклинание
9	Современные языки Продолженное заклинание
12	Соматическое заклинание Вербальное заклинание
15	Магическая стратегия Подсознательное заклинание
18	Изоощренная магия
20	Элементализм

Уровень 0:

Молодой, только почувствовавший в себя силу стихий, маг.

Простое Оружие

Эта способность позволяет использовать простейшее оружие, а именно: дубинка, кинжал, посох, рукопашный бой и лёгкий арбалет.

Астрология

Это умение обеспечивает персонажу определенное понимание предполагаемого влияния звезд. Зная дату и время рождения конкретного человека, астролог может изучить расположение звезд и астрологические события, после чего подготовить прогноз на будущее для этого человека. Проникновение астролога в будущее ограничено 30 ближайшими днями, и его познание в лучшем случае туманно. Астролог может предвидеть некоторые события общего характера - большую битву, потерю друга, установление новой дружбы и т.д. Конкретное предсказание формулирует Мастер (основываясь на его намерениях в отношении ближайших игровых собраний). Учтите, что это предсказание не гарантирует результата - оно только сигнализирует о потенциально возможном результате.

Разумеется, это умение требует приготовлений и широких познаний со стороны Мастера. Вследствие этого Мастеру простителен уход от ответа, хотя этого не следует делать все время. Игрокам, желающим облегчить жизнь своему Мастеру (что всегда является хорошей идеей), следует приберечь применение этого умения до момента, когда у Мастера будет много времени на подготовку (в форумных играх, например), чтобы у Мастера была возможность подготовить ответ к следующему ходу. Мастер может использовать это умение как катализатор и руководство к своим приключениям, с его помощью подталкивая игровых персонажей на то, чтобы идти в определенные места и делать определенные вещи.

Древняя История

Персонаж изучал легенды, предания и историю какого-либо древнего времени и места. В результате полученного знания персонаж хорошо осведомлен об основных легендах,

исторических событиях, персоналиях, исторических местах, сражениях, крупных открытиях (научных, культурных или магических), неразгаданных тайнах, знаниях и странностях прошлого.

Тайные Языки

Персонаж научился старому и тайному наречию, которое ныне встречается в основном в письменах педантичных мудрецов и волшебников. Обычно это умение применяется для чтения томов с древними тайнами, написанными давно умершими мистиками. Это умение позволяет персонажу читать, писать и говорить на подобных языках.

Владение Магией

Элементалист владеет магией четырех стихий. Владение магией прописывается в анкете отдельным пунктом и с уровнем владения в единицу (I). Всего уровней владения существует пять. Более подробно можно прочитать в правилах магии.

Фамильяр

Каждый волшебник исторически имеет в слугах какого-то небольшого животного, которое служит советчиком, шпионом или разведчиком. Это животное обычно не превышает размеров кошки, и эмпатически связано со своим хозяином. У него есть 50% сопротивляемости к той магии, к которой более всего предрасположен маг. Оно намного более живуче и, из-за своей мистической структуры, владеет речью и разумом в отличие от обычного существа. Фамильяром может быть малое создание наподобие крысы, кота, жабы, змеи или ворона; элементальное создание, такое как малая саламандра; демоническое как мелкий бес, чёрт. При смерти фамильяра маг получает сильное потрясение и может даже потерять сознание или ослабнуть на всю свою жизнь. Для призывания другого фамильяра маг должен воссоздать особый, сложный ритуал. Маг не может на долгое время расставаться со своим фамильяром. Это ведёт к сильному стрессу и обеспокоенности. Фамильяр может быть говорящим, а может и нет, но в любом случае маг может общаться с ним как с равным по интеллекту. Фамильяр является носителем маны.

Огранка

Персонаж с таким умением может обрабатывать сырые драгоценные камни, добытые знатоками горного дела, со скоростью от одного до десяти камней в день. Огранщик камней не получает никаких преимуществ за помощь персонажей без этого умения. Он должен иметь хороший источник света и набор резцов, молоточков и особо твердых лезвий. Хотя необработанные камни имеют ценность, они стоят далеко не так дорого, как готовый продукт. Если огранка удалась, стоимость камня увеличивается в соответствии с его видом. Это не значит, что персонаж владеет ювелирным делом и может создавать произведения искусства. Навык огранки используется магами для того, чтобы создавать камни, которые можно наделить особыми свойствами и магическим образом присоединить к какому-либо оружию для придачи ему волшебных свойств.

Концентрация

Позволяет магу снизить влияние окружающей среды на 15% за каждый уровень. В состоянии концентрации мага становится тяжелее отвлечь и сбить его заклинание. Если сбить мага, колдующего заклинание с использованием навыка «Концентрация», то оба персонажа получают удар «огненным взрывом» -2 уровня от навыка.

Уровень 3:

На этом уровне адепт получает второй уровень в магии. Теперь стихии ему могут частично подчиняться.

Поддержка стихий

Благодаря связи со стихиями, элементалист получает их покровительство в виде сопротивления ко всем видам стихии + 5%. Каждый уровень умения прибавляется еще по 5%.

Усиленное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность усиливать заклинание, которое он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Усиленное заклинание увеличивает все свои боевые значения на 25% - силу атаки, дальность, точность и т.д. Усиленное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать усиленное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать усиленное заклинание уровня IV. Усиленное заклинание занимает для создания столько же времени как обычное, но отнимает на 25% больше усталости.

Уровень 6:

Опытный маг, не раз использующий все четыре стихии.

Чтение по Губам

Персонаж способен понимать речь тех, кого он видит, но не слышит. Чтобы применять это умение, персонаж должен находиться не далее, чем в десяти метрах от говорящего и видеть его губы. Так как определенные звуки невозможно различить, степень понимания разговора, прочитанного по губам, никогда не может превысить величины в 70-80%.

Ускоренное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность ускорять заклинания, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Ускоренное заклинание колдуется на 50% быстрее. Укоренное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать ускоренное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать ускоренное заклинание уровня IV. Ускоренное заклинание слабее обычного на 25%

Уровень 9:

На этом уровне элементалисты получают звание магии Стихий.

Современные Языки

Персонаж является полиглотом, и знает большинство существующих языков основного материка (эльфийские языки, человеческие особые, обычный гномий плюс всеобщий, доступный всем). Он так же обладает шансом распознать любой другой язык и выучиться ему через короткое время после того, как услышит несколько предложений или прочитает несколько текстов на нём.

Продолженное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность увеличивать время действия заклинаний, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Продолженное заклинание «висит» в мире в два раза дольше (т.е. на 100% дольше от своего обычного времени). Продолженное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать продолженное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать продолженное заклинание уровня IV. Продолженное заклинание колдуется на 25% дольше чем обычное.

Уровень 12:

Очень опытный маг, получивший звание магистр в магии, и наверняка преподающие в Университете магии.

Соматическое Заклинание

Маг может сколдовать заклинание беззвучно, одними лишь жестами. Он больше не нуждается в вербальном компоненте. Соматическое заклинание требует на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Вербальное Заклинание

Маг может колдовать одним лишь словом, без помощи рук. Это очень удобно, когда руки мага как-то связаны, но он может говорить. Вербальное заклинание требует, однако, на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Уровень 15:

Эпический уровень мага. Доподлинно известно о восьми-деяти архимагов. Но по слухам, их несколько больше.

Магическая Стратегия

Оно снижает шанс внезапной атаки противников мага и её силу (с +6 до +2 на d20), когда та проходит по колдующему магу. Это означает, что маг сумел построить своё чародейство и движения так, что он уклонился от подобного удара, не сходя с места, и успел закончить заклинание одновременно с этим.

Подсознательное Заклинание

Он может колдовать беззвучно и бесшумно одновременно, одной лишь мыслью, не нуждаясь ни в словах, ни в жестах. Маг может колдовать такое заклинание –2 уровня магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня III, может колдовать подсознательное заклинание уровня I, а маг с уровнем владения магией V может колдовать подсознательное заклинание уровня III. Однако время чтения заклинания не уменьшается и заклинание колдуется столько же, сколько колдовалось бы обычным способом – маг лишь заменяет время для жестов и слов простой концентрацией.

Уровень 18:

Легендарный уровень мага. Такой маг – неопределимая помощь для тех, кто хочет захватить мир.

Изощрённая Магия

Позволяет магу соединять два любых способа заклинаний вместе. Все негативные и позитивные последствия так же соединяются. Используется уровень заклинания, который является самым высоким из самого высокого по уровню навыка. Единственные возможные комбинации таковы:

Подсознательное + Усиленное; Подсознательное + Ускоренное; Подсознательное + Продолженное.

Усиленное + Ускоренное; Усиленное + Продолженное; Вербальное + Усиленное.

Вербальное + Ускоренное; Вербальное + Продолженное; Соматическое + Усиленное.

Соматическое + Ускоренное; Соматическое + Продолженное; Вербальное + Соматическое.

Уровень 20:

На этом уровне маг становится чистым потоком магии стихий, его аналогом.

Элементализм

Маг становится практически чистым элементом, и благодаря этому, получает иммунитет ко всем четырем стихиям. Кроме того, по своему желанию, маг один раз в день может стать элементом: получает контроль над одной стихией в полной мере, как это может сделать элементаль.

ПРОДВИЖЕНИЕ НЕКРОМАНТА

УРОВНИ	УМЕНИЯ
0	Простое оружие Древняя история Тайные языки Астрология Врачевание Владение магией Фамильяр Концентрация Огранка
3	Усиленное заклинание Общение с духами
6	Чтение по губам Ускоренное заклинание
9	Современные языки Продолженное заклинание Щит тьмы
12	Соматическое заклинание Вербальное заклинание Лич
15	Магическая стратегия Подсознательное заклинание
18	Изошренная магия Повелитель нежити
20	Хозяин ночи

Уровень 0:

Молодой маг, впервые ставший на путь познания Смерти и Тьмы.

Простое Оружие

Эта способность позволяет использовать простейшее оружие, а именно: дубинка, кинжал, посох, рукопашный бой и лёгкий арбалет.

Астрология

Это умение обеспечивает персонажу определенное понимание предполагаемого влияния звезд. Зная дату и время рождения конкретного человека, астролог может изучить расположение звезд и астрологические события, после чего подготовить прогноз на будущее для этого человека. Проникновение астролога в будущее ограничено 30 ближайшими днями, и его познание в лучшем случае туманно. Астролог может предвидеть некоторые события общего характера - большую битву, потерю друга, установление новой дружбы и т.д. Конкретное предсказание формулирует Мастер (основываясь на его намерениях в отношении ближайших игровых собраний). Учтите, что это предсказание не гарантирует результата - оно только сигнализирует о потенциально возможном результате.

Разумеется, это умение требует приготовлений и широких познаний со стороны Мастера. Вследствие этого Мастеру простителен уход от ответа, хотя этого не следует делать все время. Игрокам, желающим облегчить жизнь своему Мастеру (что всегда является хорошей идеей), следует приберечь применение этого умения до момента, когда у Мастера будет много времени на подготовку (в форумных играх, например), чтобы у Мастера была возможность подготовить ответ к следующему ходу. Мастер может использовать это умение как катализатор и руководство к своим приключениям, с его помощью подталкивая игровых персонажей на то, чтобы идти в определенные места и делать определенные вещи.

Древняя История

Персонаж изучал легенды, предания и историю какого-либо древнего времени и места. В результате полученного знания персонаж хорошо осведомлен об основных легендах, исторических событиях, персоналиях, исторических местах, сражениях, крупных открытиях (научных, культурных или магических), неразгаданных тайнах, знаниях и странностях прошлого.

Тайные Языки

Персонаж научился старому и тайному наречию, которое ныне встречается в основном в письменах педантичных мудрецов и волшебников. Обычно это умение применяется для чтения томов с древними тайнами, написанными давно умершими мистиками. Это умение позволяет персонажу читать, писать и говорить на подобных языках.

Врачевание

Персонаж, владеющий умением врачевания, умеет лечить, используя природные лекарства и основные принципы первой помощи. Уход за ранеными требует регулярного внимания со стороны игрового персонажа. Одновременно можно ухаживать не более чем за шестью пациентами. Персонаж, владеющий умением лечения, также может попытаться помочь отравленному существу, если яд проник через рану. Умение врачевания так же включает в себя изготовление лекарств, гербологию и диагностику.

Владение Магией

Некромант владеет магией Тьмы, в особенности той частью, что посвящена некромантии. Владение магией прописывается в анкете отдельным пунктом и с уровнем владения в единицу (I). Всего уровней владения существует пять. Более подробно можно прочитать в правилах магии.

Фамильяр

Каждый волшебник исторически имеет в слугах какого-то небольшого животного, которое служит советчиком, шпионом или разведчиком. Это животное обычно не превышает размеров кошки, и эмпатически связано со своим хозяином. У него есть 50% сопротивляемости к той магии, к которой более всего предрасположен маг. Оно намного более живуче и, из-за своей мистической структуры, владеет речью и разумом в отличие от обычного существа. Фамильяром может быть малое создание наподобие крысы, кота, жабы, змеи или ворона; элементальное создание, такое как малая саламандра; демоническое как мелкий бес, чёрт. При смерти фамильяра маг получает сильное потрясение и может даже потерять сознание или ослабнуть на всю свою жизнь. Для призывания другого фамильяра маг должен воссоздать особый, сложный ритуал. Маг не может на долгое время расставаться со своим фамильяром. Это ведёт к сильному стрессу и беспокойности. Фамильяр может быть говорящим, а может и нет, но в любом случае маг может общаться с ним как с равным по интеллекту. Фамильяр является носителем маны.

Огранка

Персонаж с таким умением может обрабатывать сырые драгоценные камни, добытые знатоками горного дела, со скоростью от одного до десяти камней в день. Огранщик камней не получает никаких преимуществ за помощь персонажей без этого умения. Он должен иметь хороший источник света и набор резцов, молоточков и особо твердых лезвий. Хотя необработанные камни имеют ценность, они стоят далеко не так дорого, как готовый продукт. Если огранка удалась, стоимость камня увеличивается в соответствии с его видом. Это не значит, что персонаж владеет ювелирным делом и может создавать произведения искусства. Навык огранки используется магами для того, чтобы создавать камни, которые можно наделить особыми свойствами и магическим образом присоединить к какому-либо оружию для придания ему волшебных свойств.

Концентрация

Позволяет магу снизить влияние окружающей среды на 15% за каждый уровень. В состоянии концентрации мага становится тяжелее отвлечь и сбить его заклинание. Если сбить мага, колдующего заклинание с использованием навыка «Концентрация», то оба персонажа получают удар «огненным взрывом» -2 уровня от навыка.

Уровень 3:

На этом уровне адепт получает второй уровень в магии, и его связь с миром мертвых становится прочнее. Обычное население начинает избегать его общества. Некромант становится все более отстраненным от мира живых.

Общение с духами

Благодаря связи с царством мертвых, некромант может общаться со случайными духами, не покидая мир живых. Чем выше уровень умения, тем полезнее духи оказываются.

Усиленное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность усиливать заклинание, которое он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Усиленное заклинание увеличивает все свои боевые значения на 25% - силу атаки, дальность, точность и т.д. Усиленное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать усиленное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать усиленное заклинание уровня IV. Усиленное заклинание занимает для создания столько же времени как обычное, но отнимает на 25% больше усталости.

Уровень 6:

Опытный некромант, не раз поднимавший мертвых. Очень полезен для приключенцев, ищущих сокровища

Чтение по Губам

Персонаж способен понимать речь тех, кого он видит, но не слышит. Чтобы применять это умение, персонаж должен находиться не далее, чем в десяти метрах от говорящего и видеть его губы. Так как определенные звуки невозможно различить, степень понимания разговора, прочитанного по губам, никогда не может превысить величины в 70-80%.

Ускоренное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность ускорять заклинания, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Ускоренное заклинание колдуется на 50% быстрее. Укоренное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать ускоренное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать ускоренное заклинание уровня IV. Ускоренное заклинание слабее обычного на 25%

Уровень 9:

На этом уровне некроманты становятся опасными магами, которые избегают живых, а те платят им ненавистью и непониманием. Любят жить в одиночестве

Современные Языки

Персонаж является полиглотом, и знает большинство существующих языков основного материка (эльфийские языки, человеческие особые, обычный гномий плюс всеобщий, доступный всем). Он так же обладает шансом распознать любой другой язык и выучиться ему через короткое время после того, как услышит несколько предложений или прочитает несколько текстов на нём.

Продолженное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность увеличивать время действия заклинаний, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Продолженное заклинание «висит» в мире в два раза дольше (т.е. на 100% дольше от своего обычного времени). Продолженное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать продолженное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать

продолженное заклинание уровня IV. Продолженное заклинание колдуется на 25% дольше чем обычное.

Щит Тьмы

Некромант может раз в день призвать на помощь Тьму, которая накрывает его полупрозрачным облаком. Некромант может хорошо видеть своих врагов, а те его не очень (противникам некроманта пенальти на точность -50%). Чем выше уровень, тем облако больше. На уровне магистра некромант может поглотить облаком и врага, находящегося рядом.

Уровень 12:

Очень опытный некромант, на этом уровне он может выбрать путь лича – повелителя мертвых.

Соматическое Заклинание

Маг может сколдовать заклинание беззвучно, одними лишь жестами. Он больше не нуждается в вербальном компоненте. Соматическое заклинание требует на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Вербальное Заклинание

Маг может колдовать одним лишь словом, без помощи рук. Это очень удобно, когда руки мага как-то связаны, но он может говорить. Вербальное заклинание требует, однако, на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Лич

Некромант может стать личом. При этом он теряет человеческий облик. Днем он еще может отдаленно выглядеть как человек, но ночью истинный облик уже не скрыть. Чтобы стать личом, необходимо провести ритуал, при котором некромант умирает и возвращается в мир живых уже в иной сущности. Так как он физически мертв, то у него появляется сопротивление физическим повреждениям – 90%. Однако, есть и пенальти - повышается восприимчивость к магии Света и Рун +50%. Чем выше уровень лича, тем сильнее эффект его умений. (+2 за каждый уровень умения). Кроме того, так как он мертв, Магия Разума на него не действует.

Уровень 15:

Эпический уровень некроманта. Как правило они живут уединенно, в стороне от дорог. Только в Руании, в Грассаре к ним относятся снисходительно. В других областях на них объявлена охота.

Магическая Стратегия

Оно снижает шанс внезапной атаки противников мага и её силу (с +6 до +2 на d20), когда та проходит по колдующему магу. Это означает, что маг сумел построить своё чародейство и движения так, что он уклонился от подобного удара, не сходя с места, и успел закончить заклинание одновременно с этим.

Подсознательное Заклинание

Он может колдовать беззвучно и бесшумно одновременно, одной лишь мыслью, не нуждаясь ни в словах, ни в жестах. Маг может колдовать такое заклинание –2 уровня магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня III, может сколдовать подсознательное заклинание уровня I, а маг с уровнем владения магией V может сколдовать подсознательное заклинание уровня III. Однако время чтения заклинания не уменьшается и заклинание колдуется столько же, сколько колдовалось бы обычным способом – маг лишь заменяет время для жестов и слов простой концентрацией.

Уровень 18:

Легендарный уровень некроманта. Достичь его – большая сложность. За всю историю не более 5-ти некромантов смогли подняться до этого уровня.

Изощрённая Магия

Позволяет магу соединять два любых способа заклинаний вместе. Все негативные и позитивные последствия так же соединяются. Используется уровень заклинания, который является самым высоким из самого высокого по уровню навыка. Единственные возможные комбинации таковы: Подсознательное + Усиленное; Подсознательное + Ускоренное; Подсознательное + Продолженное.

Усиленное + Ускоренное; Усиленное + Продолженное; Вербальное + Усиленное.

Вербальное + Ускоренное; Вербальное + Продолженное; Соматическое + Усиленное.

Соматическое + Ускоренное; Соматическое + Продолженное; Вербальное + Соматическое.

Повелитель нежити

Вся нежить подчиняется некроманту беспрекословно, даже если она созданным другим. Чем больше уровень, тем больше нежити может подчинить себе некромант

Уровень 20:

На этом уровне некромант становится бессмертным повелителем мертвых.

Хозяин ночи

В ночное время некромант становится практически непобедим. Все раны за ночь излечиваются, мана восстанавливается, появляется сопротивление ко всем видам магии + 50%.

ПРОДВИЖЕНИЕ ВЕДУНА

УРОВНИ	УМЕНИЯ
0	Простое оружие Древняя история Тайные языки Астрология Врачевание Владение магией Фамильяр Концентрация Огранка
3	Усиленное заклинание Знахарство
6	Чтение по губам Ускоренное заклинание
9	Современные языки Продолженное заклинание Щит Света
12	Соматическое заклинание Вербальное заклинание
15	Магическая стратегия Подсознательное заклинание
18	Изощренная магия
20	Хозяин жизни

Уровень 0:

Молодой маг, впервые ставший на путь познания Жизни и Света

Простое Оружие

Эта способность позволяет использовать простейшее оружие, а именно: дубинка, кинжал, посох, рукопашный бой и лёгкий арбалет.

Астрология

Это умение обеспечивает персонажу определенное понимание предполагаемого влияния звезд. Зная дату и время рождения конкретного человека, астролог может изучить расположение звезд и астрологические события, после чего подготовить прогноз на будущее для этого человека. Проникновение астролога в будущее ограничено 30 ближайшими днями, и его познание в лучшем случае туманно. Астролог может предвидеть некоторые события общего характера - большую битву, потерю друга, установление новой дружбы и т.д. Конкретное предсказание формулирует Мастер (основываясь на его намерениях в отношении ближайших игровых собраний). Учтите, что это предсказание не гарантирует результата - оно только сигнализирует о потенциально возможном результате.

Разумеется, это умение требует приготовлений и широких познаний со стороны Мастера. Вследствие этого Мастеру простителен уход от ответа, хотя этого не следует делать все время. Игрокам, желающим облегчить жизнь своему Мастеру (что всегда является хорошей идеей), следует приберечь применение этого умения до момента, когда у Мастера будет много времени на подготовку (в форумных играх, например), чтобы у Мастера была возможность подготовить ответ к следующему ходу. Мастер может использовать это умение как катализатор и руководство к своим приключениям, с его помощью подталкивая игровых персонажей на то, чтобы идти в определенные места и делать определенные вещи.

Древняя История

Персонаж изучал легенды, предания и историю какого-либо древнего времени и места. В результате полученного знания персонаж хорошо осведомлен об основных легендах, исторических событиях, персоналиях, исторических местах, сражениях, крупных открытиях (научных, культурных или магических), неразгаданных тайнах, знаниях и странностях прошлого.

Тайные Языки

Персонаж научился старому и тайному наречию, которое ныне встречается в основном в письменах педантичных мудрецов и волшебников. Обычно это умение применяется для чтения томов с древними тайнами, написанными давно умершими мистиками. Это умение позволяет персонажу читать, писать и говорить на подобных языках.

Врачевание

Персонаж, владеющий умением врачевания, умеет лечить, используя природные лекарства и основные принципы первой помощи. Уход за ранеными требует регулярного внимания со стороны игрового персонажа. Одновременно можно ухаживать не более чем за шестью пациентами. Персонаж, владеющий умением лечения, также может попытаться помочь отравленному существу, если яд проник через рану. Умение врачевания так же включает в себя изготовление лекарств, гербологию и диагностику.

Владение Магией

Ведун владеет магией Света в той части, что касается Жизни. В отличие от жрецов, они могут владеть только клерикальной (лечащей) магией. Владение магией прописывается в анкете отдельным пунктом и с уровнем владения в единицу (I). Всего уровней владения существует пять. Более подробно можно прочитать в правилах магии.

Фамильяр

Каждый волшебник исторически имеет в слугах какого-то небольшого животного, которое служит советчиком, шпионом или разведчиком. Это животное обычно не превышает размеров кошки, и эмпатически связано со своим хозяином. У него есть 50% сопротивляемости к той магии, к которой более всего предрасположен маг. Оно намного более живуче и, из-за своей мистической структуры, владеет речью и разумом в отличие от обычного существа. Фамильяром может быть малое создание наподобие крысы, кота, жабы, змеи или ворона; элементарное создание, такое как малая саламандра; демоническое как мелкий бес, чёрт. При смерти фамильяра маг получает сильное потрясение и может даже потерять сознание или ослабнуть на всю свою жизнь. Для призывания другого фамильяра маг должен воссоздать особый, сложный ритуал. Маг не может на долгое время расставаться со своим фамильяром. Это ведёт к сильному стрессу и обеспокоенности. Фамильяр может быть говорящим, а может и нет, но в любом случае маг может общаться с ним как с равным по интеллекту. Фамильяр является носителем маны.

Огранка

Персонаж с таким умением может обрабатывать сырые драгоценные камни, добытые знатоками горного дела, со скоростью от одного до десяти камней в день. Огранщик камней не получает никаких преимуществ за помощь персонажей без этого умения. Он должен иметь хороший источник света и набор резцов, молоточков и особо твердых лезвий. Хотя необработанные камни имеют ценность, они стоят далеко не так дорого, как готовый продукт. Если огранка удалась, стоимость камня увеличивается в соответствии с его видом. Это не значит, что персонаж владеет ювелирным делом и может создавать произведения искусства. Навык огранки используется магами для того, чтобы создавать камни, которые можно наделить особыми свойствами и магическим образом присоединить к какому-либо оружию для придания ему волшебных свойств.

Концентрация

Позволяет магу снизить влияние окружающей среды на 15% за каждый уровень. В состоянии концентрации мага становится тяжелее отвлечь и сбить его заклинание. Если сбить мага, колдующего заклинание с использованием навыка «Концентрация», то оба персонажа получают удар «огненным взрывом» -2 уровня от навыка.

Уровень 3:

На этом уровне адепт получает второй уровень в магии, и его связь с миром становится прочнее. Ведун поселяется в уединенное место, где и дальше проводит свои исследования.

Знахарство

Данное умение позволяет ведуну лечить персонажей и животных посредством нетрадиционной медицины, на основе трав, растений или специальных зелий. Является продвинутым умением «ВРАЧЕВАНИЯ».

Усиленное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность усиливать заклинание, которое он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Усиленное заклинание увеличивает все свои боевые значения на 25% - силу атаки, дальность, точность и т.д. Усиленное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать усиленное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать усиленное заклинание уровня IV. Усиленное заклинание занимает для создания столько же времени как обычное, но отнимает на 25% больше усталости.

Уровень 6:

Опытный ведун, не раз помогавший местным жителям и героям. Очень полезен для приключенцев, ищущих сокровища

Чтение по Губам

Персонаж способен понимать речь тех, кого он видит, но не слышит. Чтобы применять это умение, персонаж должен находиться не далее, чем в десяти метрах от говорящего и видеть его губы. Так как определенные звуки невозможно различить, степень понимания разговора, прочитанного по губам, никогда не может превысить величины в 70-80%.

Ускоренное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность ускорять заклинания, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Ускоренное заклинание колдуется на 50% быстрее. Укоренное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать ускоренное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать ускоренное заклинание уровня IV. Ускоренное заклинание слабее обычного на 25%

Уровень 9:

На этом уровне ведуны достигают определенного мастерства, становясь равными жрецам Аэкриума. Однако в отличие от них, они не занимаются религией. Любят жить в одиночестве

Современные Языки

Персонаж является полиглотом, и знает большинство существующих языков основного материка (эльфийские языки, человеческие особые, обычный гномий плюс всеобщий, доступный всем). Он так же обладает шансом распознать любой другой язык и выучиться ему через короткое время после того, как услышит несколько предложений или прочитает несколько текстов на нём.

Продолженное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность увеличивать время действия заклинаний, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Продолженное заклинание «висит» в мире в два

раза дольше (т.е. на 100% дольше от своего обычного времени). Продолженное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать продолженное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать продолженное заклинание уровня IV. Продолженное заклинание колдуется на 25% дольше чем обычное.

Щит Света

Ведун может раз в день призвать на помощь Свет, который ослепит противников (пенальти на точность –50%). Чем выше уровень, тем дольше будет нормализовываться зрение врага. На уровне магистра ведун может ослепить врага на несколько минут (пенальти на точность – 100%).

Уровень 12:

Ведуны этого уровня ведут очень скрытный образ жизни, стараясь меньше вмешиваться в обыденный образ жизни. В основном поглощены исследованиями.

Соматическое Заклинание

Маг может сколдовать заклинание беззвучно, одними лишь жестами. Он больше не нуждается в вербальном компоненте. Соматическое заклинание требует на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Вербальное Заклинание

Маг может колдовать одним лишь словом, без помощи рук. Это очень удобно, когда руки мага как-то связаны, но он может говорить. Вербальное заклинание требует, однако, на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Уровень 15:

Эпический уровень ведуна. Как правило, живут уединено, в стороне от дорог. Очень часто исполняют роль учителей молодых королей и императоров.

Магическая Стратегия

Оно снижает шанс внезапной атаки противников мага и её силу (с +6 до +2 на d20), когда та проходит по колдующему магу. Это означает, что маг сумел построить своё чародейство и движения так, что он уклонился от подобного удара, не сходя с места, и успел закончить заклинание одновременно с этим.

Подсознательное Заклинание

Он может колдовать беззвучно и бесшумно одновременно, одной лишь мыслью, не нуждаясь ни в словах, ни в жестах. Маг может колдовать такое заклинание –2 уровня магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня III, может сколдовать подсознательное заклинание уровня I, а маг с уровнем владения магией V может сколдовать подсознательное заклинание уровня III. Однако время чтения заклинания не уменьшается и заклинание колдуется столько же, сколько колдовалось бы обычным способом – маг лишь заменяет время для жестов и слов простой концентрацией.

Уровень 18:

Легендарный уровень ведуна.

Изощрённая Магия

Позволяет магу соединять два любых способа заклинаний вместе. Все негативные и позитивные последствия так же соединяются. Используется уровень заклинания, который является самым высоким из самого высокого по уровню навыка. Единственные возможные комбинации таковы:

Подсознательное + Усиленное; Подсознательное + Ускоренное; Подсознательное + Продолженное.

Усиленное + Ускоренное; Усиленное + Продолженное; Вербальное + Усиленное.

Вербальное + Ускоренное; Вербальное + Продолженное; Соматическое + Усиленное.

Соматическое + Ускоренное; Соматическое + Продолженное; Вербальное + Соматическое.

Уровень 20:

На этом уровне ведун становится святым.

Хозяин жизни

В дневное время ведун становится практически непобедим. Все раны излечиваются, мана восстанавливается, появляется сопротивление ко всем видам магии + 50%.

ПРОДВИЖЕНИЕ АЛХИМИКА

УРОВНИ	УМЕНИЯ
0	Простое оружие Древняя история Тайные языки Астрология Конструирование Владение магией Алхимия Огранка
3	Усиленное заклинание Изящные искусства
6	Чтение по губам Ускоренное заклинание
9	Современные языки Продолженное заклинание Оценка
12	Соматическое заклинание Вербальное заклинание
15	Магическая стратегия Подсознательное заклинание
18	Изощренная магия
20	Философский камень

Уровень 0:

Именно здесь персонаж понимает, что ему больше нравится возиться с колбами, нежели бегать с другими детьми и играть в паладина и некроманта.

Простое Оружие

Эта способность позволяет использовать простейшее оружие, а именно: дубинка, кинжал, посох, рукопашный бой и лёгкий арбалет.

Астрология

Это умение обеспечивает персонажу определенное понимание предполагаемого влияния звезд. Зная дату и время рождения конкретного человека, астролог может изучить расположение звезд и астрологические события, после чего подготовить прогноз на будущее для этого человека. Проникновение астролога в будущее ограничено 30 ближайшими днями, и его познание в лучшем случае туманно. Астролог может предвидеть некоторые события общего характера - большую битву, потерю друга, установление новой дружбы и т.д. Конкретное предсказание формулирует Мастер (основываясь на его намерениях в отношении ближайших игровых собраний). Учтите, что это предсказание не гарантирует результата - оно только сигнализирует о потенциально возможном результате.

Разумеется, это умение требует приготовлений и широких познаний со стороны Мастера. Вследствие этого Мастеру простителен уход от ответа, хотя этого не следует делать все время. Игрокам, желающим облегчить жизнь своему Мастеру (что всегда является хорошей идеей), следует приберечь применение этого умения до момента, когда у Мастера будет много времени на подготовку (в форумных играх, например), чтобы у Мастера была возможность подготовить ответ к следующему ходу. Мастер может использовать это умение как катализатор и руководство к своим приключениям, с его помощью подталкивая игровых персонажей на то, чтобы идти в определенные места и делать определенные вещи.

Древняя История

Персонаж изучал легенды, предания и историю какого-либо древнего времени и места. В результате полученного знания персонаж хорошо осведомлен об основных легендах, исторических событиях, персоналиях, исторических местах, сражениях, крупных открытиях (научных, культурных или магических), неразгаданных тайнах, знаниях и странностях прошлого.

Тайные Языки

Персонаж научился старому и тайному наречию, которое ныне встречается в основном в письменах педантичных мудрецов и волшебников. Обычно это умение применяется для чтения томов с древними тайнами, написанными давно умершими мистиками. Это умение позволяет персонажу читать, писать и говорить на подобных языках.

Владение Магией

Предметная Магия, которой владеют алхимики, это совершенно особенный подтип магии, который доступен и другим магам, но в куда более слабом варианте. Все ингредиенты так или иначе связаны с магическим балансом, и, соединяя их, алхимик может вызывать тот или иной эффект. Алхимик не может швырнуть огненный шар из своей руки, но может создать зелье, которое тоже можно швырнуть, и эффект его будет такой же, как у огненного шара. Учитывая то, что алхимик не изучает каждую магию по отдельности, он может придать своим зельям эффект любой (огонь, вода, земля, воздух, жизнь, смерть) магии. С увеличением опыта алхимик может создавать зелья, магические палочки и свитки с любым эффектом любой из шести магий, уровень которого будет равен уровню его Предметной Магии. Фантазия Алхимика ограничена только игровым Мастером, который должен чутко следить и заставлять отмечать алхимика то, что он создал, у себя в анкете, и контролировать силу его зелий и предметов.

Алхимия

Алхимия позволяет варить зелья с эффектами, по уровню равными уровню алхимика. Чтобы сварить зелье алхимику требуется лаборатория и нужные ингредиенты – два ингредиента со схожими качествами. Например, чтобы сварить зелье, взрывающееся при попадании в противника, т.е. «Зелье Огненного Шара», алхимику нужны, допустим, лепесток огненного цветка и чешуйка огненной саламандры.

Огранка

Персонаж с таким умением может обрабатывать сырые драгоценные камни, добытые знатоками горного дела, со скоростью от одного до десяти камней в день. Огранщик камней не получает никаких преимуществ за помощь персонажей без этого умения. Он должен иметь хороший источник света и набор резцов, молоточков и особо твердых лезвий. Хотя необработанные камни имеют ценность, они стоят далеко не так дорого, как готовый продукт. Если огранка удалась, стоимость камня увеличивается в соответствии с его видом. Это не значит, что персонаж владеет ювелирным делом и может создавать произведения искусства. Навык огранки используется магами для того, чтобы создавать камни, которые можно наделить особыми свойствами и магическим образом присоединить к какому-либо оружию для придания ему волшебных свойств.

Конструирование

Персонаж умеет проектировать как крупные, так и мелкие сооружения. Он может создавать чертежи для всего, от простых машин до крупных сооружений). Конструктору нужно найти талантливых рабочих, чтобы воплотить свой чертеж, но он сам умеет наблюдать за работой и управлять ей. Алхимику данное умение необходимо, чтобы создавать перегонный куб и прочие необходимые для алхимии инструменты и машины.

Уровень 3:

Алхимик впервые делает более-менее достойное зелье. Обычно оно помогает поджечь что-нибудь у соседей, которые мешают ему работать.

Изящные искусства

Данное умение позволяет алхимику производить изящные зелье – настоящие произведения искусства. Ведь алхимик – это тоже художник. **Игровые персонажи, сведущие в изящных искусствах, свободно разбираются в различных видах искусств.** У них развито природное чувство цвета, формы, пространства, четкости, звука, мелодии и ритма. .

Усиленное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность усиливать заклинание, которое он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Усиленное заклинание увеличивает все свои боевые значения на 25% - силу атаки, дальность, точность и т.д. Усиленное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать усиленное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать усиленное заклинание уровня IV. Усиленное заклинание занимает для создания столько же времени как обычное, но отнимает на 25% больше усталости.

Уровень 6:

Опытный алхимик, не раз наводивший ужас на соседей. Они либо становятся агентами преступной сферы жизни, либо уединяются далеко-далеко, чтобы им не мешали.

Чтение по Губам

Персонаж способен понимать речь тех, кого он видит, но не слышит. Чтобы применять это умение, персонаж должен находиться не далее, чем в десяти метрах от говорящего и видеть его губы. Так как определенные звуки невозможно различить, степень понимания разговора, прочитанного по губам, никогда не может превысить величины в 70-80%.

Ускоренное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность ускорять заклинания, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Ускоренное заклинание колдуется на 50% быстрее. Укоренное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать ускоренное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать ускоренное заклинание уровня IV. Ускоренное заклинание слабее обычного на 25%

Уровень 9:

На этом уровне алхимики достигают совершенства в приготовлении зелий. И начинают их продавать. Поэтому охота за алхимиками разворачивается нештучная. Одни хотят убить, другие – купить.

Современные Языки

Персонаж является полиглотом, и знает большинство существующих языков основного материка (эльфийские языки, человеческие особые, обычный гномий плюс всеобщий, доступный всем). Он так же обладает шансом распознать любой другой язык и выучиться ему через короткое время после того, как услышит несколько предложений или прочитает несколько текстов на нём.

Продолженное Заклинание

Маг может взять это умение для того, чтобы получить возможность увеличивать время действия заклинаний, которые он колдует. Этот навык доступен лишь на уровне персонажа 3, когда маг уже обладает вторым уровнем владения своей магией. Продолженное заклинание «висит» в мире в два раза дольше (т.е. на 100% дольше от своего обычного времени). Продолженное заклинание колдуется –1 уровень магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня II, может сколдовать продолженное заклинание уровня I, а, скажем, маг с уровнем владения магией V может сколдовать продолженное заклинание уровня IV. Продолженное заклинание колдуется на 25% дольше чем обычное.

Уровень 12:

Выжившие после охоты на них алхимики, становятся затворниками, и стараются создать зелье невидимости.

Соматическое Заклинание

Маг может сколдовать заклинание беззвучно, одними лишь жестами. Он больше не нуждается в вербальном компоненте. Соматическое заклинание требует на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Вербальное Заклинание

Маг может колдовать одним лишь словом, без помощи рук. Это очень удобно, когда руки мага как-то связаны, но он может говорить. Вербальное заклинание требует, однако, на 25% больше времени для колдовства и утомляет мага на 50% сильнее обычного.

Уровень 15:

Эпический уровень алхимика. Таким алхимиком дорожит любое королевство.

Магическая Стратегия

Оно снижает шанс внезапной атаки противников мага и её силу (с +6 до +2 на d20), когда та проходит по колдующему магу. Это означает, что маг сумел построить своё чародейство и движения так, что он уклонился от подобного удара, не сходя с места, и успел закончить заклинание одновременно с этим.

Подсознательное Заклинание

Он может колдовать беззвучно и бесшумно одновременно, одной лишь мыслью, не нуждаясь ни в словах, ни в жестах. Маг может колдовать такое заклинание –2 уровня магии, т.е. маг, владеющий магией огня уровня III, может сколдовать подсознательное заклинание уровня I, а маг с уровнем владения магией V может сколдовать подсознательное заклинание уровня III. Однако время чтения заклинания не уменьшается и заклинание колдуется столько же, сколько колдовалось бы обычным способом – маг лишь заменяет время для жестов и слов простой концентрацией.

Уровень 18:

Легендарный уровень алхимика

Изощрённая Магия

Позволяет магу соединять два любых способа заклинаний вместе. Все негативные и позитивные последствия так же соединяются. Используется уровень заклинания, который является самым высоким из самого высокого по уровню навыка. Единственные возможные комбинации таковы:

Подсознательное + Усиленное; Подсознательное + Ускоренное; Подсознательное + Продолженное.

Усиленное + Ускоренное; Усиленное + Продолженное; Вербальное + Усиленное.

Вербальное + Ускоренное; Вербальное + Продолженное; Соматическое + Усиленное.

Соматическое + Ускоренное; Соматическое + Продолженное; Вербальное + Соматическое.

Уровень 20:

На этом уровне алхимик может создать все из ничего.

Философский камень

Могут делать золото из любого материала. Как правило быстро погибают, превращаясь в золотые статуи.