

КАЛИНОРН

продвижение уникальных профессий

 KALINORN



ПРОДВИЖЕНИЕ УНИКАЛЬНЫХ ПРОФЕССИЙ.

Особенности продвижения уникальных профессий состоит в том, что они хоть и не обладают таким количеством умений, как прочие классы, зато могут достигнуть во всех них вершин мастерства.

ПРОДВИЖЕНИЕ ЖРЕЦА ЛАСХАДЭЛЯ

УРОВНИ	УМЕНИЯ
0	Чувство магии Отрицание магического потока (к)
3	Клинок Магии Обсидиановая защита
6	Продвинутая обсидиановая защита Управление магическим потоком
9	Истинное видение (л) Проводник Магии
12	Власть Песка (п) Излечение (л) Благословение Ласхадэля
15	Продвинутое чувство Магии Блокировка Магии (л)
18	Абсолютная защита (к) Плащ Ласхадэля
20	Аналог

(к), (л) – означает, что умение доступно либо только каджам, либо только ларджам
(п) – означает, что умение доступно только песчаными магам.

Уровень 0:

Начинающий обучение в Храме Ласхадэля жрец. Кадж – воитель.

Чувство Магии

Это умение не является техникой, как таковой и доступно всем ласхадэлианцам, вне зависимости от того какой они выбрали путь, путь ларджа или каджа. В моменты опасности ласхадэлианец может представить будущее - на краткий миг, но этого порой бывает достаточно. Ласхадэлианцы способны предвидеть большую опасность, - ловушки, засады и тому подобное.

Отрицание Магического потока

Это умение может спасти жизнь рыцаря-каджа. Так как кадж посвящает свое тело Магическим потокам, в минуту крайней нужды они могут придти к нему на помощь, прикрыть тело непроницаемым барьером, способным поглотить любое магическое возмущение, - прямонаправленное на каджа магическое заклинание первого уровня (на нулевом уровне; второго уровня - на третьем; третьего на седьмом).

Уровень 3:

Обученный кадж, прошедший обучение в Храме и отправившийся на поиски приключений и защиты веры в Ласхадэля.

Клинок магии

Это техника позволяет каджу, заручившись поддержкой магических потоков, превратиться в настоящий разящий клинок. Данная техника делает движения каджа четкими, отточенными и быстрыми. Вся техника атаки и защиты при использовании данной техники является наиболее

рациональной и прагматичной, позволяющая затрачивать наименьшее количество движений при максимальном результате.

Обсидиановая защита

Эта техника позволяет каджу эффективно обороняться от атак соперника. Движения каджа при этой технике таковы, что все удары словно скользят по защите жреца. Если жрец обладает умением «боевые искусства», это дает ему дополнительный бонус при защите, делая руки каджа нечувствительными к боли.

Уровень 6:

Довольно опытный кадж, побывавший ни в одной битве и познавший Магию настолько, что в этом знании может посостязаться с любым магом. Но в отличие от любых других магов, жрецы Ласхадэля знают магию «с изнанки».

Продвинутая обсидиановая защита

Продвинутая обсидиановая защита позволяет каджу принимать на себя удары и не чувствовать боли, заглушая ее специальной техникой. Данная техника позволяет обороняться без оружия от двух противников сразу, не теряя атакующего потенциала.

Управление магическим потоком

Данная техника позволяет подчинить себе ближайший магический поток и направить его на противника. Урон подобной атаки аналогичен удару стихии. При этом жрец не кастует заклинание, а пользуется магией напрямую за один ход.

Уровень 9:

На этом уровне кадж пресыщен битвами и знает о Магии ровно столько, чтобы понять, что ничего не знает. А потому он может оставить путь каджа и встать на путь ларджа – мудреца и созерцателя, ученого и исследователя Магии.

Истинное Видение

Из-за того, что ларджи посвящают свой разум служению потокам Магии – они могут видеть истинную природу вещей сквозь призму Магии. А именно – они могут точно определить, какое заклинание пытается нацелить на них маг, а так же могут узнать какое оружие используется против них, либо могут идентифицировать любой предмет, так же определить невидимого врага (если он на уровень ниже) или узнать истинное обличье оборотня (допельгангера).

Проводник магии

Жрец Ласхадэля может помочь истощенному магу и вдохнуть в него немного магии, позволяя тому выжить. Данная техника также позволяет оживить мага, если тот умер от магического истощения, только если тот мертвы не более 3 дней.

Уровень 12:

Мудрейший жрец – будь он лардж или кадж. Достигнув этого уровня, жрецы, как правило, занимают уже высокие посты в иерархии.

Власть Песка

Эта техника доступна только песчаным магам. Жизнь и обучение в песках Карзараха накладывает определенный отпечаток на возможности жрецов, устанавливая партнерские отношения между песчаными магами и пустыней. Используя данную технику, песчаный маг способен незаметно, бесшумно, бесследно передвигаться по песку, прятать в него огромные вещи, выжить в пустыне без еды и питья.

Излечение

Используя магические потоки, Жрец Может излечить пострадавшую сущность и плоть другого жреца, пропустив через пострадавший орган магический поток. Однако взамен магический поток старит жреца, которому оказана помощь, в два раза быстрее.

Благословение Ласхадэля

Один раз в месяц Жрец может попросить помощи у бога Ласхадэля, чтобы тот даровал ему защиту. В течение дня на жреца не действует никакая магия, а все ранее наложенные заклятия снимаются.

Уровень 15:

На эпическом уровне ларджи, как правило, уходят в последнее скитание, чтобы до конца познать суть магии, а каджи остаются в Храмах, чтобы передать собственные техники своим лучшим ученикам.

Продвинутое чувство Магии

Данная техника позволяет жрецу почувствовать любого сильного мага на определенном расстоянии. Радиус, на который распространяется данное умение, зависит от уровня жреца и его умения. На 20 уровне и степени умения «магистр», Жрец может почувствовать любого мага на соседнем континенте.

Блокировка Магии

Данная техника позволяет жрецу блокировать на определенном участке потоки магии, мешая другим магам кастовать заклятия. Радиус влияния зависит от уровня ларджа и его умения.

Уровень 18:

Данных Жрецов почти нигде и никогда не встретишь, потому что они единицы. Их невозможно узнать, их невозможно понять. Их разум настолько слился с магией, что поступки и мотивы этих поступков кажутся нелогичными для большинства окружающих.

Абсолютная защита

На этом уровне кадж становится практически неуязвим за счет идеальной техники ведения боя. Скорость, сила и точность атак непрерывно подпитывает магическим потоком.

Плащ Ласхадэля

Позволяет воспользоваться Плащом Ласхадэля – создать вокруг себя место идеальной и чистой магии. Данная способность заключается в окружении себя магическим потоком, который делает жреца невосприимчивым к любому виду магии.

Уровень 20:

Легендарный жрец Ласхадэля. О них слагают эпосы и пишут баллады. Они настолько мифические личности, что никто не знает - а есть ли они вообще?

Аналог

В тот момент, когда жрец понимает, что вот-вот умрет (будь то от атаки соперника или старости) он может слиться с потоком магии и стать его частью. При этом его душа покидает тело (физическая оболочка умирает) и перемещается в неодушевленный предмет (например, меч или доспех) или же остается свободным магическим потоком и уходит в астрал (правда при этом цельность личности нарушается).

ПРОДВИЖЕНИЕ РУНОЛОГА

УРОВНИ	УМЕНИЯ
0	Магия Рун Сопротивление Разуму Простое оружие
3	Древняя история Тайные языки Легкие доспехи
6	Символизм Астрология Вербальное заклинание
9	Магическая стратегия Соматическое заклинание
12	Подсознательное заклинание Печать Руны
15	Защита Рун
18	Сфера Рун
20	Собственная Руна

Уровень 0:

Рунолог только-только вступил на путь изучения Рун

Магия рун

Уникальный вид магии, включающий в себя все остальные сферы. Особенность заключается не в построении «узора» заклинания, а использовании специальных иероглифов - рун.

Сопротивление разуму

Рунологи по-своему являются фанатиками, сумасшедшими, в общем, не совсем разумными существами, а потому магия Разума практически на них не действует.

Простое Оружие

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

Уровень 3:

К третьему уровню рунолог уже достигает второй ступени в изучении Магии Рун. И чем больше он узнает, тем больше его одолевает одержимость узнать про Руны всевозможное.

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. Бонус: +1 к защите.

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.

Уровень 6:

Опыт рунолога позволяет ему использовать все более новые и мощные руны. С их помощью он теперь учится познавать мир.

Символизм

Данное умение позволяет Рунологу правильно истолковывать любые символы и читать их. Причем это касается не только языковых символов, но и прочих, являющихся обозначениями, нумерацией и т.д.

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.

Вербальное Заклинание

Рунолог 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 9:

Рунолог становится уже мастером своего дела. И не каждый маг захочет с ним соревноваться в магическом искусстве. Не смотря на то, что они становятся очень замкнуты, знающие люди не обходятся без их услуг. А присутствие рунолога в отряде наемников создает им дополнительное преимущество, потому что рунолог может все, что маг и жрец и эмпат вместе взятые.

Магическая Стратегия

Это умение 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.

Соматическое Заклинание

Маг может колдовать 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.

Уровень 12:

Мудрейший рунолог, который может иметь уже собственных учеников. Данный уровень позволяет ему на равных общаться с ректорами всех магических университетов мира.

Подсознательное Заклинание

Этот навык может приобрести маг уровня 12 или выше. 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.

Печать Руны

Данное умение позволяет оставлять и наделять предметы и людей особенной Руной. Она не является руной как таковой, только любой другой рунолог может понять, были ли человек или предмет зачарованы с помощью магии Рун.

Уровень 15:

На эпическом уровне рунологов почти не встретишь. Они уединяются и пытаются раскрыть еще нераскрытые руны.

Защита Рун

Родство с магией Рун настолько велико, что в моменты опасности все защитные руны могут быть объединены в одном заклинании и уберечь рунолога от враждебной атаки.

Уровень 18:

Практически не известно, остались ли на планете рунологи этого уровня. Их сила теперь такова, что они сами по себе ходячие руны.

Сфера Рун

Данное умение означает, что Рунолог может опечатать любое помещение или здание Рунами, и только могущественный маг или другой рунолог сможет пройти через данные магические препятствия. Потому что все защитные заклятия включают в себя симбиоз стихий в произвольном порядке, когда как все остальные маги в основном специализируются на одном виде магии.

Уровень 20:

Легендарный рунолог. Говорят, что их было не более 10 за всю историю. О них ничего не известно настолько, что их имена не встретишь ни в одном эпосе, не услышишь ни в одной балладе. А были ли они вообще?

Собственная Руна

Легендарный Рунолог может оставить после себя память в виде Руны, созданной из его прошлого опыта и имени. Чем сильнее был рунолог, тем мощнее у него получится руна. Создать Руну может лишь одну и обязательно должен запечатлеть ее на камне.

ПРОДВИЖЕНИЕ ХРОНОМАНТА

УРОВНИ	УМЕНИЯ
0	Чувство магии Легкие доспехи Боевое оружие
3	Управление временем Боевые искусства Хрономанта Дополнительная атака
6	Управляемый метаболизм Мобильность хрономанта Высокие боевые искусства Хрономанта
9	Продвинутое чувство магии Обезоруживание Скрытность
12	Чувство времени Маскировка
15	Взгляд в Прошлое Покровительство Темпуса
18	Взгляд в Будущее Благословение Темпуса
20	Фуга Времени

Уровень 0:

Просящий, только что принятый член клира Храма Времени

Чувство магии

Это умение доступно не только ласхадэлианцам, вне зависимости от того, какой они выбрали путь, путь ларджа или каджа, но и хрономантам. В моменты опасности хрономант может представить будущее - на краткий миг, но этого порой бывает достаточно. Хрономанты способны предвидеть большую опасность, имеющую магическую сущность - ловушки, засады и тому подобное.

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. Бонус: +1 к защите.

Боевое Оружие

Позволяет использовать большинство типов боевого оружия, а именно: полуторный меч, одноручный топор, двуручный топор, длинный меч, двуручный меч, алебарда, лёгкое копье, кавалерийское копье, булава, цеп, праща, молот, короткий лук, длинный лук, тяжёлый арбалет, шпага, рапира, сабля, скимитар, короткий меч, метательный топор, метательный нож.

Уровень 3:

Адепт - тот, кто прошел все испытания веры, теперь достоин познать таинство храма, допущен до молитв у алтаря Темпуса.

Управление Временем

Хрономант преобразует в отдельном куске пространства поток времени убыстряя его, замедляя или оборачивая вспять. Чем сильнее Хрономант, тем большее пространство и время ему подвластно.

Боевые Искусства Хрономанта

Данное умение несколько отличается от обычного умения «боевые искусства» тем, что хрономант использует не собственное натренированное тело, а слегка замедляет потоки времени, становясь быстрее и ловчее. Увеличивает возможности персонажа к сражению голыми руками, добавляя бонусы к атаке (+2 на d20). Персонаж так же не страдает от внезапной атаки, когда сражается безоружным.

Дополнительная Атака

Если персонаж убил одного противника, он может мгновенно перехватить инициативу и тут же ударить другого, находящегося рядом.

Уровень 6:

После прохождения всех заданий, после приобщения к вере Темпуса и его постулатам, дисциплинированный и сильный духом адепт становится хрономантом - полноправным обладателем силы и знаний.

Управляемый метаболизм

Эта способность предполагает управление скоростью процессов, протекающих в организме за счет убыстрения времени на конкретном участке тела. Внимание! Данная способность не является клерикальной, т.е. не лечит.

Высокие Боевые Искусства Хрономанта

Добавляет бонус к атаке (+4 на d20). Так же удары в рукопашном бою персонажа считаются как магическое/серебряное оружие.

Мобильность Хрономанта

Используя потоки времени, хрономант получает бонус, когда персонаж сражается с двумя противниками одновременно, действующими слаженно. Они больше не получают бонус (+4 меняется на - 1 на d20) за то, что они атакуют его вместе.

Уровень 9:

Действующий хрономант клира Храма Времени. Как правило, выполняют особые поручения Патриарха.

Продвинутое чувство магии

Данное умение несколько отличается от умения ласхаделианцев тем, что позволяет хрономанту не только предвидеть будущее в момент опасности, но и почувствовать степень опасности.

Обезоруживание

Персонаж может провести попытку обезоружить своего противника не опасаясь внезапной атаки, используя разницу в потоках времени. Удача рассчитывается как +15% за каждый уровень умения.

Скрытность

Хрономант всегда были объектами внимания для преступных сил, а потому им приходится вести себя довольно скрытно. Данное умение включает в себя возможность передвигаться бесшумно и сливаться с тенями.

Уровень 12:

Данный уровень освобождает хрономанта от служению Патриарха. Хрономант имеет права организовать собственную миссию в регионах, правда под контролем Патриарха.

Чувство времени

Для хрономантов существуют ограничения по пребыванию в темпоральном потоке. Чрезмерное пребывание может грозить ему гибелью. Данное умение спасло жизнь не одному хрономанту.

Маскировка

Персонаж, владеющий этим умением, обучен искусству маскировки. Он может сделаться похожим на любое существо общего вида такого же роста, возраста, веса и расы. Персонаж может замаскироваться под представителя другой расы или другого пола. В этом случае шансы заgrimироваться понижаются. Персонаж также может попытаться заgrimироваться под определенное лицо. Эти модификаторы кумулятивные, то есть персонажу крайне трудно заgrimироваться под конкретное лицо другой расы или другого пола (отрицательные модификаторы на d20 могут быть равны -2, -4 и -6).

Уровень 15:

Эпический уровень хрономанта. Достигнуть его одного опыта не достаточно – необходимо благословение Темпуса и Патриарха.

Взгляд в Прошлое

Данное умение позволяет хрономанту, используя направленный темпоральный поток, в мельчайших подробностях рассмотреть эпизод, произошедший в прошлом. Чем выше уровень умения, тем дальше клир может заглянуть и больше подробностей рассмотреть.

Покровительство Темпуса

Данное умение раз в месяц может замедлить до минимума время вокруг хрономанта, чтобы спасти ему жизнь.

Уровень 18:

Уровень равный уровню Патриарха. Хрономант практически не подчиняется времени, становясь бессмертным. Многие существующие бессмертные (например, Грейс) прошли через школу хрономантии.

Взгляд в Будущее

Данное умение позволяет хрономанту, используя направленный темпоральный поток, в мельчайших подробностях рассмотреть эпизод, который произойдет в будущем. Чем выше уровень умения, тем дальше может увидеть клир.

Благословение Темпуса

Позволяет Хрономанту раз в месяц выходить за пределы темпоральных потоков, при этом ни душевная, ни физическая оболочка не принадлежит ни одному миру. Данная способность позволяет хрономанту отдохнуть и полностью восстановить силы, обновит тело и просто медитировать, чтобы навести порядок в мыслях. Чем выше умение, дольше хрономант может быть вне времени.

Уровень 20:

Хрономант практически равен Темпусу – повелителю времени. Имеет право претендовать на титул «Темпус».

Фуга Времени

Уникальная способность хрономанта наносить удар еще до того, как удар был произведен. То есть персонаж получает удар от фуги времени раньше на один ход, чем был сделан атакующий ход. При любом исходе хрономант обязан этот ход совершить, даже если противник погиб, иначе атака не будет засчитана. Чем выше умение, тем на большее количество вперед может быть совершена атака.