

КАЛИНОРН

продвижение воинских профессий

 KALINORN



ПРОДВИЖЕНИЕ ВОИНСКИХ ПРОФЕССИЙ.

Особенности продвижения воинских профессий позволяет использовать большинство умений, кроме магических, и во многих из них достичь вершин мастерства.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПАЛАДИНА

Уровень	Умение
0	Средний доспех Тяжелые доспехи Боевое оружие Щиты Геральдика Дипломатия Верховая езда Высшая Цель Охранный Дар
3	Божественное Восстановление Исцеляющая Длань Оружейная специализация
6	Лидерство Изгнание Нечисти Поразить Зло
9	Божественный Спутник Конный бой Улучшенная оружейная специализация
12	Святые Доспехи Воздушный бой Конструирование
15	Огонь Надежды Бой двумя мечами
18	Молитва Аэкриуму Дополнительная атака
20	Ангел

Уровень 0

Юный Сквайр, недавно покинувший свой Орден с желанием вершить добро и справедливость.

Тяжёлые Доспехи

Навык ношения и использования тяжелых доспехов – чешуйчатых, легких пластинчатых и полностью пластинчатых. Чтобы хорошо владеть таким доспехом персонаж должен быть качественно натренирован и обучен – неумелый в этом навыке воин будет скорее уставать и просто падать. Следует отметить, что тяжелые доспехи нередко весят до тридцати пяти килограмм – поэтому в них никогда не следует путешествовать, тем более, пешком. Латники обычно покупают лошадей и нанимают оруженосцев..

Средние Доспехи

Навык ношения и использования средних доспехов – составных и кольчужных, из металла, шерсти и кости. Для правильного использования доспехов персонаж должен быть верно обучен и тренирован, необученному персонажу такой доспех будет только мешать. Средние доспехи часто используются лучниками, мечниками и копейщиками.

Щиты

Позволяет использовать щиты для отражения ударов. Какой щит может использовать персонаж – зависит от его владения доспехами. Персонажи, владеющие лёгкими доспехами, могут использовать только баклеры. Те, кто владеют средними доспехами, могут носить круглые и

треугольные щиты. И только те воины, которые владеют тяжёлыми доспехами, умеют обращаться с тяжёлыми рыцарскими и ростовыми щитами.

Боевое Оружие

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

Верховая Езда

Если у персонажа изначально есть такая способность (она присутствует у большинства воинов), то игрок может прописать себе верховое животное (ослик, лошадь, верблюд) последователя, на котором он может ездить. Ко всему прочему персонаж с этой особенностью может уверенно держаться в седле.

Дипломатия

Этот навык позволяет более эффективно договариваться с окружающими и влиять на них. И если навык «Очарование» хорош для «улицы» в общении между представителям нижних и средних слоев общества, то «Дипломатия» позволяет иметь преимущество при договорах в высших слоях общества. (бонус +1 за каждый уровень).

Геральдика

Знание геральдики позволяет персонажу распознавать различные гербы и символы, связанные с различными лицами и организациями. Геральдика существует в различных формах и применяется для многих целей. Ею пользуются, чтобы определить знатного человека, род, гильдии, секты, войска, политические фракции и должности. Символы могут присутствовать на флагах, щитах, шлемах, кокардах, украшениях, штандартах, одеждах, монетах и т.д. Эти символы могут включать в себя геометрические знаки, каллиграфические надписи, изображения фантастических чудовищ, религиозные символы и магические печати (сделанные в целях быстрой идентификации).

Высшая Цель

Любой паладин отмечен Богами, и потому ему не суждено погибнуть от подлости простого смертного. Лишь в половине случаев паладин может получить удар в спину, во всех остальных невидимая сила помешает противнику сделать это, или удар будет предугадан паладином. Защищающая паладина сила увеличивается с каждым уровнем. На 9 уровне паладина уже практически невозможно застать врасплох.

Охранный Дар

Уже с начала обучения Боги накладывают на паладина благословление, которое должно помочь ему бороться с ужасными созданиями Мёртвого Мира и Бездны. Паладин получает сопротивление магии Смерти и магии Огня.

I. – Сопротивление магии Смерти и Огня равно 5%

II. – Сопротивление магии Смерти и Огня увеличивается до 10%

III. – Сопротивление магии Смерти и Огня увеличивается до 15%

IV. – Сопротивление магии Смерти и Огня увеличивается до 20%

V. – Сопротивление магии Смерти и Огня увеличивается до 25%, он также получает сопротивляемость всем ядам и болезням равную 50%. Расовое пенальти, уменьшавшие его сопротивляемость ядам и болезням, также исчезают.

Уровень 3:

Сильный паладин, уже не раз, вступавший в поединок со злом, и совершивший не один благородный поступок.

Божественное Восстановление

Мистические способности паладина позволяют ему вылечить любую, даже самую страшную болезнь, насланную на него или на его соратника. Действует один раз в день, плюс еще один на

три уровня паладина после третьего. С ростом уровня паладин получает шансы исцелить отравление или даже проклятье.

Исцеляющая Длань

Широко известна способность паладина простым касанием руки залечить даже самое тяжёлое ранение. Используя целительный свет от своих ладоней, паладин лечит ранение своего компаньона (на себя Исцеляющую Длань наложить нельзя) один раз за три уровня после третьего. Насколько сильную рану исцелит паладин, зависит от его уровня. На 20 уровне паладин способен исцелить даже смертельную рану, однако воскресить мертвого под силу только Жрецам.

Оружейная Специализация

Персонаж выбирает определённое оружие, указанный в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж получает бонусы на шанс попадания (+1 на d20) и урон (+0.5 на d20).

Уровень 6:

Паладины часто погибают, и редко кто доживает даже до такого уровня мастерства, не смотря на все силы божеств, хранящих их. Это опытный воитель, который не только сразил в поединке нескольких демонов, но и не раз командовал боевыми отрядами.

Лидерство

Нет командира великолепнее, чем паладин. Он способен подбодрить даже в самой безвыходной ситуации, и совсем отчаявшиеся воины берут оружие в руки вновь, чтобы поддержать своего отважного друга. Все соратники получают полный иммунитет к любым эффектам, насылающим на них страх или неуверенность, включая музыку бардов. Сам паладин так же получает такой иммунитет. Дополнительно все соратники паладина становятся сильнее и увереннее в себе. Бонусы атаки и защиты, которые получают соратники паладина, зависят от уровня паладина. На 20 уровне каждый встречный готов следовать за паладином хоть в Ад, а так же способен противостоять магии, намеренной ослабить их твердость – все соратники паладина получают дополнительно 25% сопротивления магии Разума.

Изгнание Нечисти

Идентично способности жрецов, позволяет паладину уничтожать слабую нежить, внушать страх средней по силе нежити, и ослаблять могучую нежить. Насколько сильно паладин ослабит могучую нежить или устрасит среднюю, зависит от уровня паладина. С ростом уровня у паладина появляются и растут шансы устрасать или ослаблять также элементалей и даже чистокровных демонов.

Поразить Зло

Один раз в день паладин может собрать весь свой гнев, свою ярость и свою силу, чтобы нанести один, сокрушительный удар по исконно злему, тёмному созданию, такому как лич, вампир, демон и им подобные. Часто такой удар бывает и последним для противника паладина. Насколько сильным и точным окажется этот удар зависит от уровня паладина, на 20 уровне этот удар практически невозможно отразить или заблокировать, и он наносит огромные повреждения магией Света.

Уровень 9:

Это действительно грамотный лидер и сильнейший боец, совмещающий в себе мастерство кавалериста и целителя.

Божественный Спутник

К тому времени, когда паладин становится настолько силён, обычный его верный конь понимает, что он не достоин такого седока. Чтобы не расставаться со своим любимым хозяином, верное верховое животное трансформируется в другое создание, получив благословение от богов. Если у паладина не было спутника до этого, или он погиб, то к нему неожиданно является новый, уже благословённый. На этом уровне лошадь паладина увеличивается, становится сильнее, быстрее и

выносливее, покрывается более жёсткой шерстью, и получает зачатки разума, а так же 5% сопротивления любой магии. Её копыта становятся серебряными, и она более не нуждается в подковке, и может атаковать врага копытами, защищая своего друга паладина. С этого момента паладин связан со своим спутником настолько, что переживает ужасающее потрясение, если спутник испытывает великую боль или умирает. Это работает и в обратную сторону. На следующих уровнях умения (зависит от следующих умений – «Конный бой, воздушный бой») спутник паладина меняется ещё раз, приобретая 10% сопротивления любой магии. На следующих уровнях умения спутник паладина меняется в последний раз. Его лошадь исчезает в столпе света, из которого появляется уже могучий боевой грифон. Грифон обладает способностью к полёту, и, хоть и не может говорить, но может передавать паладину свои ощущения. Грифон обладает 15% сопротивляемостью к любой магии. Паладин отныне зовётся «Всадником Небес».

Улучшенная Оружейная Специализация

Персонаж выбирает определённое оружие, указанное в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж получает бонусы на урон этим оружием (+2 на d20).

Конный Бой

Конный Бой снимает штрафы персонажу, сражающемуся на лошади (изначально такие штрафы –2 на d20) и даёт ему бонус на шанс попадания и урон, пока персонаж сидит в седле (+2 на d20). Бонус действует только если персонаж сидит в седле лошади или единорога.

Уровень 12:

Героический воитель, о котором наверняка будут сочинены десятки сказаний, песен и легенд.

Святые Доспехи

Доспехи Паладина волшебным образом изменяются, любой доспех, который носил паладин до этого, становится божественным артефактом. Их вес значительно меньше веса обычного тяжелого доспеха, защита гораздо прочнее, и они практически не стесняют движений Паладина. Эти доспехи всегда будут тяжелыми по виду, а их внешний вид индивидуален для каждого Паладина (игрок сам описывает эти доспехи), но на груди этих доспехов всегда присутствует серебряный символ Аэкриума. Если у паладина не было доспехов или он потерял их во время своих странствий, неожиданно он находит эти святыне доспехи. Для паладина эти доспехи как вторая кожа, и он подсознательно понимает, что никогда и никому не сможет отдать этот доспех даже на время.

Воздушный Бой

Доступна, если у персонажа уже есть «Верховая Езда» и «Конный бой». Воздушный Бой снимает штрафы персонажу, сражающемуся в воздухе (изначально такие штрафы –6 на d20) и даёт ему бонус на шанс попадания и урон, пока персонаж сидит в седле этих животных (+2 на d20). Бонус действует только если персонаж сидит в седле дракона, пегаса, грифона, гигантского орла и прочих летающих животных.

Конструирование

Персонаж умеет проектировать как крупные, так и мелкие сооружения. Он может создавать чертежи для всего, от простых машин (катапульт, речных плотин, мельниц) до крупных сооружений (крепостей, дамб). Конструктору нужно найти талантливых рабочих, чтобы воплотить свой чертеж, но он сам умеет наблюдать за работой и управлять ей.

Конструктор также хорошо разбирается в принципах осадной войны и умеет определять слабые места в оборонительных сооружениях замка или подобного строения. Он знает, как строить и применять осадное оружие и машины, такие, как катапульты, тараны и винты.

Уровень 15:

Истинно, что всё зло Королевств будет вынуждено отступить и затаиться, пока хранит добро, любовь и справедливость воин такой силы.

Огонь Надежды

Главенство направляет паладина на особое задание, в конце которого паладин должен найти один из экземпляров «Огня Надежды» - святого меча, полыхающего белым пламенем. После завершения этого задания меч паладина автоматически заменяется на новый. Это не экстра способность, а обязательный квест, который должен пройти каждый паладин, прежде чем он сможет продвигаться в уровне дальше. До окончания задания уровень паладина замирает на пятнадцатом уровне.

Характеристики этого могущественного оружия указаны ниже:

Повреждения: точные определяются мастером, но обычно – высочайшие.

Дополнительные повреждения: выбираются мастером – могут быть дополнительные повреждения как стихийной магией – молнией, ледящим пламенем или огнём, так и магией света.

Вес: вес меча легче обычного меча такого же размера и фасона.

Дополнительно меч создаёт особенный «Круг Силы» радиусом в десять шагов от меча:

- Любые злые существа внутри этого круга не могут читать заклинания, включая любых монстров или персонажей со злой склонностью; существ из злых миров, призванных существ; также монстров или персонажей находящихся под контролем злых магов.

- Злые существа снова могут использовать свою магию, если они вышли из радиуса действия круга. Но паладин все равно остается иммунным к их заклинаниям, даже прочитанным из-за пределов круга. Злой маг может прочитать «Огненный Шар» на паладина, но заклинание исчезнет, как только попадет в круг силы. Если противник попытается установить ментальный контроль над паладином, то эта попытка так же потерпит неудачу.

- Магические предметы созданные при помощи злой магии не будут работать в этом кругу. Их физические свойства останутся неизменными. За пределами круга, эти предметы функционируют нормально, но паладин остается неуязвимым к их эффектам.

Существуют следующие ограничения:

- Паладин, тем не менее, уязвим к магии, если заклинатель выше его уровнем, или равен уровню паладина. Однако у него остается обычный шанс избежать эффектов заклятия сопротивляемостью к магии.

- Круг работает, пока паладин держит меч в руках. Если он его роняет или же вкладывает в ножны, то круг мгновенно пропадает.

- Паладин должен находиться в сознании и сам управлять своими действиями, чтобы «Огонь Надежды» излучал круг силы. Круг не будет глушить магию в руках спящего или оглушённого паладина.

- Злой волшебник может временно отменить магию «Огня Надежды», включая и круг силы, если он прочитает заклинание «Рассеивание Магии» конкретно на оружие. «Огонь Надежды» может избежать действия заклятия (меч «кидает» d20 с отрицательным модификатором, равным уровню мага). Если же магия будет рассеяна, меч теряет все свои свойства на время, равное одному - четырём ходам.

- Паладин может подвергнуться действию злой магии, если она не направлена конкретно на него. Если маг читает «Удар Молнии», чтобы вызвать обвал камней, то паладина одним из них может и пришибить.

Бой Двумя Мечами

Условное название, т.к. персонаж может сражаться и двумя кинжалами, дубинками или любым другим лёгким оружием одновременно, держа одно в правой руке, а другое – в левой. Снижает пенальти при сражении двумя клинками (-2 на d20).

Уровень 18:

Легендарнейший Паладин, который войдет в летописи Калифорна как один из самых ярких и величайших защитников Добра и Света. Такие Паладины встречаются всего раз или два в Эпоху, и память о каждом из них живет тысячелетиями, а нечисть еще сотни лет не смеет показаться из своих нор.

Молитва Аэкриуму

Эта способность паладина однажды в месяц произнеся молитву Аэкриуму получить от него взамен поддержку в виде временного многократного увеличения сил. Около минуты, пока действует эта способность скорость и сила паладина увеличена вдвое, любое первое ранение, полученное им, автоматически пересчитывает в меньшую сторону (так смертельная рана становится тяжелой, тяжелая – средней и т.д.), также, в это время дневной лимит использования его способностей обнуляется, словно он отдохнул 12ч и восстановил все свои возможности мгновенно.

Дополнительная Атака

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

Уровень 20:

Таких Паладинов не существует. Еще не один Воин Света не доживал до такого уровня мастерства, следуя Кодексу Чести и защищая Свет и Добро всю свою жизнь. Такой Всадник Небес наверняка заслужил почётное место на Небесах по левую руку Аэкриума.

Ангел

Паладин перестает быть человеком, он становится Ангелом. За его спиной вырастают белые крылья, цвет глаз изменяется на небесно-лазурный, а физические свойства: ловкость, сила и выносливость возрастают. Никто и никогда не видел, как это происходит, и лишь иногда раз в тысячу лет кому-либо удастся увидеть Ангела, парящего на своем грифоне за облаками, и невероятный свет и тепло озаряли душу свидетеля. Говорят, Ангелы служат самому Аэкриуму на Небесах.

ПРОДВИЖЕНИЕ СЛЕДОПЫТА

Ур	Умения Класса
0	Легкий Доспех Боевое оружие Скрытность Определение Шума Зоология Выживание Чёткая Стрельба Выслеживание Животное Последователь Друг Животных Расовый Враг Фатальный Выстрел
3	Шаг Лесника Углублённое Родство Быстрая Стрельба
6	Призыв Союзников Верный Друг Второй Расовый Враг
9	Естественный Иммуниет Стихийная Стрела Конный бой
12	Союз Охотник
15	Глубочайшее Родство Воздушный бой
18	Спутник Жизни
20	Великая Защита

Уровень 0:

Следопыт, который только что принялся за своё ремесло и пока знает лишь его азы, обученный учителем – другим следопытом, родителями или ещё кем-то.

Легкие 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.

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.

Четкая Стрельба

Когда на стрелке бежит воин с мечом, трудно правильно сконцентрироваться и пустить стрелу. Вспомните Леголаса из фильма «Властелин Колец» - как он прицельно бил по оркам, подходившим к нему на расстояние удара. Такая хладнокровность появляется с опытом. Стрелок, у которого отсутствует эта способность, не может нормально выстрелить во врага, намеренного ударить его, при стрельбе с расстояния менее 3 метров от нападающего. Следопыт получает эту

особенность бесплатно, и она работает постоянно, аннулируя отрицательный модификатор на шанс попадания.

Скрытность

Включает в себя возможность передвигаться бесшумно и сливаться с тенями. Доступна изначально только ворами, монахам и следопытам. Любой персонаж может выбрать эту способность в дополнение к остальным.

Определение Шума

Персонаж может определять различные звуки и шумы, прислушиваясь, и подслушивать разговоры с большого расстояния.

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 выше возможностей обычного персонажа.

Выживание

Это умение можно применять по отношению к определенному типу окружающей среды - то есть конкретному виду местности и погодных условий. Типичные формы окружающей среды - это арктическая, лесная, пустынная, степная, горная или тропическая местность. Персонаж, владеющий умением выживания, имеет представление об основных опасностях, с которыми можно встретиться в данной местности. Он понимает погодные приметы и знает, как правильно поступить, чтобы уменьшить риск подвергнуться опасности. Он умеет находить и добывать питьевую воду. Он знает, как найти съедобную, не обязательно очень вкусную, пищу там, где, казалось бы, ничего нет, предотвратив таким образом голодную смерть. Кроме того, персонаж, владеющий умением выживания, может инструктировать остальных в такой же ситуации. В это умение так же входят навыки ориентирования на местности, рыбной ловли и охоты.

Выслеживание

Рейнджеры превосходные охотники и следопыты, это умение отображает их способность читать следы на местности, их направление, давность, количество и тип оставивших следы существ, это умение доступно только рейнджерам. На то, не удастся или удастся, и если удастся, то насколько точно и подробно, найти и прочесть следы рейнджеру зависит от его уровня. На применение этой способности сильно влияет местность, в которой остались следы, так например если следы были оставлены давно, или в каменистой местности, или возможно, недавно был дождь который размыл следы, найти и прочесть их будет гораздо сложнее. Но в тоже время если следы оставлены недавно на мягкой почве или на свежем снегу, - задача упрощается.

Пример 1: Следопыт Маллавар пытается выследить направление, в котором ушла банда гоблинов, ограбившая его лагерь в лесу. Банда была многочисленная и спешила, погода последние дни была солнечная и почва в лесу мягкая. Маллавар, учитывая обстоятельства получает ситуационный бонус за небрежность и многочисленность банды (ведь толпа оставляет больше следов, а значит их проще найти) и за род почвы под ногами

Животное Последователь

При создании персонажа следопыт имеет право выбрать животное последователя обычного, малого или среднего размера, которое когда-то присоединилось к нему в его странствиях. Это может быть собака, крупное животное из семейства кошачьих, белка или хомяк, змея, орёл, ворон, ястреб, большой паук, лошадь, в общем все что угодно не крупнее медведя – в соответствии с историей персонажа. Если следопыт никогда не был в Гедерне, вряд ли с ним может ходить тигр, точно так же, если следопыт родился в самом Гедерне и стал следопытом именно там, наверняка у него не будет последователя медведя или волка. Первое и основное правило – ПЕРСОНАЖ НЕ

МОЖЕТ ПРИКАЗЫВАТЬ ЖИВОТНОМУ. Животное не обучено ничему, кроме как следовать разумным советам следопыта и сопровождать его («Да, этот медведь со мной уже много лет. Не спрашивайте, почему – он, кажется, следует за мной повсюду. Я не владею им и не могу приказывать ему делать то, чего он не хочет делать» - говорит старый седой лесник сидя на крыльце таверны.»).

Пример – следопыт прибыл в Калинорн и намерен зайти в таверну. За ним следует его спутник – волк. В таверну нельзя входить с животными, поэтому следопыт просит волка побыть в питомнике, пристроенным рядом с ней. Волк понимает, что у его друга будут проблемы, если он войдет в таверну вместе с ним, и соглашается.

Животных в питомнике не держат в клетках. Это крупное, с открытыми и закрытыми помещениями строение, которое обслуживают опытные следопыты и друиды – поэтому следопыт может не опасаться за здоровье своего друга.

Друг Животных

Следопыты умеют обходиться как с прирученными, так и с дикими животными, обладая в некоторой степени притягательностью для них. Если следопыт осторожно пытается вступить в контакт с обычным животным, он может изменить отношение животного к себе (обычные животные – это такие, которые встречаются в реальном мире – медведи, змеи, зебры и прочие).

При вступлении в контакт с домашними или не враждебными животными следопыт может автоматически приручить животное и расположить к себе. Он способен легко распознавать качества животных (выбрать лучшую лошадь в загоне или определить, что низкорослый жеребец на самом деле подает надежды). Когда следопыт вступает в контакт с дикими животным или животными, приученным нападать, он может изменить отношение животного к себе.

Пример 1 – Мортимер, следопыт первого уровня, ведет своих друзей через лес. Выходя на просеку, он замечает голодного черного медведя, преграждающего дальнейший путь. Дав своим друзьям знак ждать, следопыт вступает в контакт со зверем, шепча успокаивающие слова. Естественная реакция медведя – недружелюбная, но воздействие рейнджера может свести ее к нейтральной. Друзья Мортимера терпеливо ждут, пока медведь не отправится прочь, искать своё обед где-нибудь в другом месте.

Пример 2 – Мортимер идёт на рынок лошадей, чтобы купить нового коня. Продавец показывает ему горячего скакуна, пользующегося дурной славой за норы и упрямство. Мортимер осторожно приближается к нему, снова шепча успокаивающие слова, и с легкостью седлает жеребца. Конь, оседланный Мортимером, остается горячим, но ведёт себя хорошо. Когда кто-нибудь другой пытается оседлать его, скакун вернется к своим прежним привычкам.

Эта способность также означает определённый союз между мистическими жителями леса и следопытом – магические существа вроде дриад, нимф, фей, энтов и прочих относятся к следопыту доброжелательно.

Расовый Враг

Исторически, сложилось так, что следопыт питает резкую неприязнь, даже ненависть к определённому типу существ, которые когда-то нанесли ему, или его лесу вред. Он хорошо разбирается в повадках и анатомии таких существ, и потому может эффективно расправляться с ними, так же, к этому преимуществу добавляется бонус при проверках умения выслеживания расового врага. Следопыт настолько хорошо знает свою жертву и их повадки, что ему проще найти их следы и легче их читать. Выбирать или не выбирать расового врага – дело игрока, потому как это автоматически подправляет историю и характер следопыта. Ниже предоставлен список, из которого выбирается ТИП РАСОВОГО ВРАГА (указан вне скобок) и поясняется, кто находится под этим типом (в скобках):

Ужасные гуманоиды (орки, тролли)

Огромные гуманоиды (огры, великаны, минотавры)

Нежить материальная (зомби, скелеты, вампиры)

Нежить нематериальная (все виды призраков и привидений, личи)

Механические монстры (все виды собранных големов)

Элементальные монстры (все виды стихийных элементарей)

Пресмыкающиеся монстры (василиски, гидры, люди-змеи)

Вовлечённые демоны (слабые демоны – изверги, демоны полукровки, одержимые)

Чистокровные демоны (все обитатели Бездны (она же Ад, Ничто, Грань, и т.д.))

Фатальный Выстрел

Следопыты так или иначе прекрасно владеют стрелковым оружием. Используя фатальный выстрел, следопыт тратит сначала один ход на прицеливание, а после уже стреляет – таким образом, стрелковая атака занимает 2 хода. Соответственно шанс попадания увеличивается, как и наносимый урон. Если следопыт пользуется луком, а не арбалетом после применения этой способности, следующий выстрел следопыта наоборот будет менее точным. Так как долго удерживать сильно взведённую тетиву, - требует большого усилия и мышцам требуется некоторое время, чтобы восстановиться и рука перестанет дрожать.

Уровень 3:

Опытный следопыт «средней руки», выживший во многих поединках.

Шаг Лесника

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

Быстрая Стрельба

Высокое мастерство в стрельбе из лука позволяет мгновенно выхватывать из колчана новые стрелы и, кратким рывком натянув тетиву, пускать их с большой скоростью. Следопыт получает ещё одну стрелковую атаку (т.е. стреляет два раза в ход), при этом, однако, с меньшим шансом на попадание. Этот навык улучшается с каждым уровнем, вплоть до того, что на 15 уровне рейнджер может всегда выпускать по две стрелы за раунд, совершенно не теряя в точности стрельбы.

Этот навык не работает при стрельбе из арбалета!

Углубленное Родство

Следопыт долгое время защищал Природу и её детей, а потому часть его естества изменилась, придав ему некоторые мистические способности. Следопыт получает +5% сопротивляемости к Магии Земли.

II. - На 6 уровне бонус изменяется с +5% на +10%

III. - На 9 уровне бонус изменяется с +10% на +15%

IV. - На 15 уровне бонус изменяется с +15% на +25%

Уровень 6:

Отличный следопыт, достойный защитник Леса, браконьеры и другие нарушители Леса боятся его и при встрече предпочитают не связываться, лесные жители уважают его и помогают по его просьбе.

Дополнительный Расовый Враг

Если игрок пожелает, он может взять еще одного расового врага. Обычно, дополнительный расовый враг выбирается из тех, которых следопыт встретил в течение своих долгих скитаний.

Верный Друг

Эта особенность затрагивает спутника следопыта – его любимое животное. Если у следопыта до этого времени погиб его спутник, неожиданно появляется новый. Спутник следопыта становится сильнее, быстрее и умнее. Его шкура становится прочнее обычной, а связь со следопытом придает ему зачатки разума. Животное получает 20% сопротивление любой Магии, и может общаться со следопытом короткими, осознанными фразами, мысленно. Фразы обычно состоят из нескольких простых слов, и мыслит животное именно в животных стандартах. Например, если оно может выразить своё мнение о человеке: «Не нравится» или «Нравится», или «Он странный» и т.п.

Призыв Союзников

Это умение позволяет следопыт раз в день призвать себе на помощь группу животных, например небольшую стаю волков или стадо оленей, если он находится в дикой местности (лесу, тундре, пустыне), призванные животные будут соответствовать окружающей местности и вернуться к своим делам, когда убедятся, что рейнджеру ничего не угрожает. Количество и сила призванных животных зависит от уровня рейнджера.

Уровень 9:

Превосходный следопыт, побывавший не в одном заповедном месте, встречавшийся со многими друидами и глубоко постигший философию Леса. Такие рейнджеры обычно защищают важные тайны Природы или большие леса, редко таких рейнджеров можно увидеть в городе.

Стихийная Стрела

Следопыт настолько сроднился со своим любимым оружием, что может придавать ему удивительные свойства. Следопыт может потратить 2 хода на выстрел. В первом он концентрируется, а во втором – стреляет. Стрела, выпущенная под действием этой способности, превращается в огненный шар, ледяную пику или молнию (на выбор). Повреждения от такой стрелы выше чем от обычной и она стихийно заряжена (огонь, вода или воздух соответственно).

Естественный Иммуитет

Следопыт получает иммунитет к любым ядам и болезням (100%). Расовые штрафы, уменьшающие его сопротивление к ядам и болезням, так же исчезают.

Конный Бой

Верховой Бой снимает штрафы персонажу, сражающемуся на лошади (изначально такое штрафы –2 на d20) и даёт ему бонус на шанс попадания и урон, пока персонаж сидит в седле (+2 на d20). Бонус действует только если персонаж сидит в седле лошади или единорога.

Уровень 12:

Мастер следопыт, который совершил множество подвигов, повидал множество стран и сокрушил многих врагов. Такие воители встречаются очень редко.

Союз

Никакое животное никогда не нападёт на следопыта и не причинит ему зла. Это относится ко всем существующим животным и легендарным монстрам, включая такие, как гидра, змея, единорог, минотавр, дракон, грифон и прочие.

Охотник

Если у рейнджера был хотя бы один расовый враг, действует это умение. Оно отображает то, что следопыт выследил и уничтожил так много своих расовых врагов, что успел прославиться среди них и заработать дурную славу. Отныне, при поединке с расовым врагом, помимо бонусов от умения «расовый враг», оппонент рейнджера будет так напуган, что постарается избежать схватки, а если не будет таковой возможности, будет так утрачен и ослаблен что сможет действовать только вполовину своей силы. Эта способность не действует, если расовым врагом рейнджер выбирал тип «конструкторы».

Уровень 15:

Легендарный следопыт, навыки и способности которого выходят за пределы обычного человеческого понимания. Такие следопыты охраняют самые заповедные места.

Глубочайшее Родство

Родство с природой усиливается настолько, что следопыт становится практически непобедим, когда он действует в своей среде. Это позволяет ему сражаться с удвоенной силой, лес словно защищает его, подставляя деревья под вражеские стрелы и оплетая противникам ноги корнями. Если противник пытается красться предательская ветка хрустнет под его ногой, или заухает сова над головой. Первая нанесенная рейнджеру рана автоматически пересчитывается на -1 в меньшую степень, т.е. нанесённая ему тяжелая рана становится средней, средняя рана – легкой, а смертельная – тяжелой. Он так же получает возможность видеть в темноте в тепловом диапазоне (инфразрение). Следопыту становиться гораздо проще прятаться в тених - лес, словно сам

скрывает своего защитника, - и выслеживать следы. Все это действует, ТОЛЬКО если следопыт находится в лесу (граница и первые редкие заросли не считаются).

Воздушный Бой

Воздушный Бой снимает пенальти персонажу, сражающемуся в воздухе (изначально такое пенальти –6 на d20) и даёт ему бонус на шанс попадания и урон, пока персонаж сидит в седле этих животных (+2 на d20). Бонус действует только если персонаж сидит в седле дракона, пегаса, грифона, гигантского орла и прочих летающих животных.

Уровень 18:

Таких следопытов сейчас нет, хотя в древних фолиантах встречаются упоминания о неких двух следопытах подобной силы, живших в одном и том же Фенавьельском Лесу, не покидая его. История гласит, что спутниками этих друидов был серебряный единорог у одного, и легендарная птица Феникс у второго.

Спутник Жизни

Спутник рейнджера изменяется в последний раз. Если до этого спутника убили, неожиданно появляется новый. Этот спутник может быть монстром или животным, даже мистическим существом вроде единорога или грифона, существом размером не более слона. Связь со следопытом придает ему зачатки разума (если их не было). Животное получает 35% сопротивление любой Магии, и может общаться со следопытом короткими, осознанными фразами, мысленно. Фразы обычно состоят из нескольких простых слов, и мыслит животное именно в животных стандартах. Например, если оно может выразить своё мнение о человеке: «Не нравится» или «Нравится», или «Он странный» и т.п. Единственное правило - животное не может быть злой направленности (например, медуза или горгон), и по-прежнему может не слушаться рейнджера. Спутник жизни друг, а не раб следопыта.

Уровень 20:

До сих пор не известно, есть да и были ли вообще такие великие рейнджеры, никто не знает, что ожидать от Природы, если появится такая сила на её защите, но если такой рейнджер вдруг появится, его имя будет сохранено в истории до тех пор, пока стоит Мир. Такой рейнджер подобен полубогу.

Великая Защита

Следопыт достиг такого единства с Природой, что пока он находится в лесу, из которого никогда не выходит, он знает обо всем, что происходит в его пределах, слышит любой голос, видит любое движение, сам же рейнджер практически неуязвим. Он двигается со скоростью ветра, силен как разъяренный совимедведь и ловок как пантера. Даже если он умрет, следопыт лишь покидает физическую оболочку, становясь могущественным лесным духом или возрождаясь в каком-либо животном, обычно – такого же типа каким был его спутник.

ПРОДВИЖЕНИЕ ЧЕРНОГО СТРАЖА

Уровень	Умение
0	Средний доспех Тяжелые доспехи Боевое оружие Щиты Геральдика Дипломатия Верховая езда Проданная душа Враг Света
3	Паразитизм Исцеляющая Длань Оружейная специализация
6	Лидерство Страшущий взор Изгнание нежити
9	Проклятый Спутник Конный бой Улучшенная оружейная специализация
12	Проклятые Доспехи Воздушный бой Конструирование
15	Темный покров Бой двумя мечами
18	Молитва Маденрату Дополнительная атака
20	Демон

Уровень 0

Юный Сквайр, продавший душу и потерявший веру в добро и справедливость.

Тяжёлые Доспехи

Навык ношения и использования тяжелых доспехов – чешуйчатых, легких пластинчатых и полностью пластинчатых. Чтобы хорошо владеть таким доспехом персонаж должен быть качественно натренирован и обучен – неумелый в этом навыке воин будет скорее уставать и просто падать. Следует отметить, что тяжелые доспехи нередко весят до тридцати пяти килограмм – поэтому в них никогда не следует путешествовать, тем более, пешком. Латники обычно покупают лошадей и нанимают оруженосцев.

Средние Доспехи

Навык ношения и использования средних доспехов – составных и кольчужных, из металла, шерсти и кости. Для правильного использования доспехов персонаж должен быть верно обучен и тренирован, необученному персонажу такой доспех будет только мешать. Средние доспехи часто используются лучниками, мечниками и копейщиками.

Щиты

Позволяет использовать щиты для отражения ударов. Какой щит может использовать персонаж – зависит от его владения доспехами. Персонажи, владеющие лёгкими доспехами, могут использовать только баклеры. Те, кто владеют средними доспехами, могут носить круглые и треугольные щиты. И только те воины, которые владеют тяжёлыми доспехами, умеют обращаться с тяжёлыми рыцарскими и ростовыми щитами.

Боевое Оружие

Позволяет использовать большинство типов боевого оружия, а именно: полуторный меч, одноручный топор, двуручный топор, длинный меч, двуручный меч, алебарда, лёгкое копье,

кавалерийское копьё, булава, цеп, праща, молот, короткий лук, длинный лук, тяжёлый арбалет, шпага, рапира, сабля, скимитар, короткий меч, метательный топор, метательный нож.

Верховая Езда

Если у персонажа изначально есть такая способность (она присутствует у большинства воинов), то игрок может прописать себе верховое животное (ослик, лошадь, верблюд) последователя, на котором он может ездить. Ко всему прочему персонаж с этой особенностью может уверенно держаться в седле.

Дипломатия

Этот навык позволяет более эффективно договариваться с окружающими и влиять на них. И если навык «Очарование» хорош для «улицы» в общении между представителям нижних и средних слоев общества, то «Дипломатия» позволяет иметь преимущество при договорах в высших слоях общества. (бонус +1 за каждый уровень).

Геральдика

Знание геральдики позволяет персонажу распознавать различные гербы и символы, связанные с различными лицами и организациями. Геральдика существует в различных формах и применяется для многих целей. Ею пользуются, чтобы определить знатного человека, род, гильдии, секты, войска, политические фракции и должности. Символы могут присутствовать на флагах, щитах, шлемах, кокардах, украшениях, штандартах, одеждах, монетах и т.д. Эти символы могут включать в себя геометрические знаки, каллиграфические надписи, изображения фантастических чудовищ, религиозные символы и магические печати (сделанные в целях быстрой идентификации).

Проданная душа

Чёрный Страж является полной противоположностью паладину, он стоит на пути Тьмы и выполняет волю Тёмных богов, часто даже продаёт душу Тёмным богам, за что и получает сие особое свойство. Везунчики, любимцы судьбы, как часто их именуют простые смертные (+1 ко всем положительным броскам).

Враг Света

Черный Страж – порождение эгоизма, честолюбия и зла. Даже подобные сквайры обретают от богов особые свойства, которые помогают им в борьбе со светлыми явлениями. Черный Страж получает сопротивление магии Света и магии Воздуха (или Воды по выбору) равное 5%.

Уровень 3:

Сильный черный страж, уже не раз, вступавший в поединок со добром, и совершивший не один гнусный поступок.

Паразитизм

Черный страж способен, подобно зеркалу, перенести часть своих ран на другого человека, находящегося в пяти-семи метров от него.

Исцеляющая Длань

Широко известна способность черного стража простым касанием руки залечить даже самое тяжёлое ранение. Используя целительный свет от своих ладоней, черный страж лечит ранение своего компаньона (на себя Исцеляющую Длань наложить нельзя) один раз за три уровня после третьего. Но в отличие от паладина, рана не проходит полностью, остается гнойник. Чтобы вылечить полностью, требуется вмешательство жреца. На 20 уровне черный страж способен исцелить даже смертельную рану, однако воскресить мертвого под силу только Жрецам.

Оружейная Специализация

Персонаж выбирает определённое оружие, указанный в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж получает бонусы на шанс попадания (+1 на d20) и урон (+0.5 на d20).

Уровень 6:

Черные стражи часто погибают, и редко кто доживает даже до такого уровня мастерства, не смотря на все силы, хранящих их. Это опытный воитель, который не раз командовал боевыми отрядами.

Лидерство

Нет командира великолепнее, чем черный страж. Но нет и страшнее командира. Он способен запугать даже в самой безвыходной ситуации, и совсем отчаявшиеся воины берут оружие в руки вновь, чтобы только не подвергнуться проклятию черного стража. Все соратники получают полный иммунитет к любым эффектам, насылающим на них очарование или неуверенность, включая музыку бардов. Бонусы атаки и защиты, которые получают соратники, зависят от уровня черного стража. На 20 уровне каждый встречный готов следовать за черным стражем хоть в Ад, а так же способен противостоять магии, намеренной ослабить их твердость – все соратники получают дополнительно 25% сопротивления магии Разума.

Изгнание Нечисти

Идентично способности жрецов, позволяет черному стражу уничтожать слабую нежить, внушать страх средней по силе нежити, и ослаблять могучую нежить. Насколько сильно ослабит могучую нежить или устрасит среднюю, зависит от уровня черного стража. С ростом уровня появляются и растут шансы устрасать или ослаблять также элементалей и даже чистокровных демонов. При этом для черного стража действуют иные правила, а именно:

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

Страшущий взор

Один раз в день черный страж может навести заклинание «страх». Это действует как способность, а не как заклинание. А эффект рассчитывается, как при действии заклинания.

Уровень 9:

Это действительно грамотный лидер и сильнейший боец, совмещающий в себе мастерство кавалериста и убийцы.

Проклятый Спутник

К тому времени, когда черный страж становится настолько силён, обычный его верный конь страшится своего седока. Чтобы не расставаться с ним, посредством проклятья верное верховое животное трансформируется в другое создание. Если у черного стража не было спутника до этого, или он погиб, то к нему неожиданно является новый, уже проклятый. На этом уровне лошадь черного стража увеличивается, становится сильнее, быстрее и выносливее, покрывается более жёсткой и черной шерстью, и получает зачатки разума, а так же 5% сопротивления любой магии. Её копыта становятся черными, и она более не нуждается в подковке, и может атаковать врага копытами, защищая своего друга. К тому же она перестает отбрасывать тень. С этого момента черный страж связан со своим спутником настолько, что переживает ужасающее потрясение, если спутник испытывает великую боль или умирает. Это работает и в обратную сторону. На следующих уровнях умения (зависит от следующих умений – «Конный бой, воздушный бой») спутник меняется ещё раз, приобретая 10% сопротивления любой магии. На следующих уровнях умения спутник меняется в последний раз. Его лошадь исчезает в кратере огня, из которого появляется уже могучий боевой дракон средних размеров. Дракон обладает способностью к полёту, и, хоть и не может говорить, но может передавать свои ощущения. Дракон обладает 15% сопротивляемостью к любой магии. Черный страж отныне зовётся «Повелителем драконов».

Улучшенная Оружейная Специализация

Персонаж выбирает определённое оружие, указанное в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж получает бонусы на урон этим оружием (+2 на d20).

Конный Бой

Конный Бой снимает штрафы персонажу, сражающемуся на лошади (изначально такие штрафы –2 на d20) и даёт ему бонус на шанс попадания и урон, пока персонаж сидит в седле (+2 на d20). Бонус действует только если персонаж сидит в седле лошади или единорога.

Уровень 12:

Воитель, о котором наверняка будут сочинены десятки ужасных сказаний, песен и легенд, и которыми на ночь будут пугать детей.

Проклятые Доспехи

Доспехи Стража волшебным образом изменяются, любой доспех, который носил он до этого, становится проклятым артефактом. Их вес значительно меньше веса обычного тяжелого доспеха, защита гораздо прочнее, и они практически не стесняют движений. Эти доспехи всегда будут тяжелыми по виду, а их внешний вид индивидуален для каждого Стража (игрок сам описывает эти доспехи), но на груди этих доспехов всегда присутствует символ Маденрата. Однако, из-за наложенного проклятия черный страж никогда не сможет их снять, а если снимет, то черты его лица приобретут отталкивающий вид, словно лицо ему изуродовали. Если у стража не было доспехов или потерял их во время своих странствий, неожиданно он находит эти проклятые доспехи.

Воздушный Бой

Доступна, если у персонажа уже есть «Верховая Езда» и «Конный бой». Воздушный Бой снимает штрафы персонажу, сражающемуся в воздухе (изначально такие штрафы –6 на d20) и даёт ему бонус на шанс попадания и урон, пока персонаж сидит в седле этих животных (+2 на d20). Бонус действует только если персонаж сидит в седле дракона, пегаса, грифона, гигантского орла и прочих летающих животных.

Конструирование

Персонаж умеет проектировать как крупные, так и мелкие сооружения. Он может создавать чертежи для всего, от простых машин (катапульт, речных плотин, мельниц) до крупных сооружений (крепостей, дамб). Конструктору нужно найти талантливых рабочих, чтобы воплотить свой чертеж, но он сам умеет наблюдать за работой и управлять ей.

Конструктор также хорошо разбирается в принципах осадной войны и умеет определять слабые места в оборонительных сооружениях замка или подобного строения. Он знает, как строить и применять осадное оружие и машины, такие, как катапульты, тараны и винты.

Уровень 15:

Обыкновенные жители закрывают двери и ставни, когда черный страж появляется в городе. Эпический уровень.

Темный покров

Взывая к темным силам, подобно благословию, что требует один ход, Черный Страж может получить +10% сопротивления любой магии на три хода. Способность применяется один раз в день.

Бой Двумя Мечами

Условное название, т.к. персонаж может сражаться и двумя кинжалами, дубинками или любым другим лёгким оружием одновременно, держа одно в правой руке, а другое – в левой. Снижает штрафы при сражении двумя клинками (-2 на d20).

Уровень 18:

Легендарнейший черный страж, который войдет в летописи Калинорна как один из самых ужасных и величайших противников Добра и Света. Такие черные стражи встречаются всего раз или два в Эпоху, и память вместе со страхом о каждом из них живут тысячелетиями.

Молитва Маденрату

Раз в месяц произнеся молитву Маденрата, черный страж может получить от него взамен поддержку в виде временного многократного увеличения сил. Около минуты, пока действует эта способность скорость и сила увеличивается вдвое, любое первое ранение, полученное им, автоматически пересчитывает в меньшую сторону (так смертельная рана становится тяжелой, тяжелая – средней и т.д.), также, в это время дневной лимит использования его способностей обнуляется, словно он отдохнул 12ч и восстановил все свои возможности мгновенно.

Дополнительная Атака

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

Уровень 20:

Таких Черных стражей не существует. Еще не один Воин Тьмы не доживал до такого уровня мастерства. Такой Повелитель Драконов наверняка заслужил почётное место в аду по левую руку Маденрата.

Демон

Черный страж перестает быть человеком, он становится Демоном. За его спиной вырастают чешуйчатые иссиня-черные крылья, цвет глаз изменяется на красный, а физические свойства: ловкость, сила и выносливость возрастают. Никто и никогда не видел, как это происходит, и если иногда раз в тысячу лет кому-либо удастся увидеть Демона, поднимающегося из глубин Ада на своем драконе, и невероятный страх и ужас наполняют душу свидетеля.

ПРОДВИЖЕНИЕ НАЕМНИКА

Уровень	Умение
0	Средний доспех Боевое оружие Щиты Верховая езда Дрессировка
3	Тяжелые доспехи Увертливость Оружейная специализация
6	Экзотическое оружие Амбидекстрия Скрытность
9	Конный бой Улучшенная оружейная специализация Сражение Вслепую Мобильность
12	Улучшенный критический удар Щитоносец Лазанье
15	Бой двумя мечами Обезоруживание Нокдаун Выживание
18	Дополнительная атака Улучшенная мобильность Акробатика
20	Улучшенный бой двумя мечами

Уровень 0

Юный искатель приключений, или младший сын, оставшийся без наследства, романтик и просто выбравший путь воина.

Средние Доспехи

Навык ношения и использования средних доспехов – составных и кольчужных, из металла, шерсти и кости. Для правильного использования доспехов персонаж должен быть верно обучен и тренирован, необученному персонажу такой доспех будет только мешать. Средние доспехи часто используются лучниками, мечниками и копейщиками.

Щиты

Позволяет использовать щиты для отражения ударов. Какой щит может использовать персонаж – зависит от его владения доспехами. Персонажи, владеющие лёгкими доспехами, могут использовать только баклеры. Те, кто владеют средними доспехами, могут носить круглые и треугольные щиты. И только те воины, которые владеют тяжёлыми доспехами, умеют обращаться с тяжёлыми рыцарскими и ростовыми щитами.

Боевое Оружие

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

Верховая Езда

Если у персонажа изначально есть такая способность (она присутствует у большинства воинов), то игрок может прописать себе верховое животное (ослик, лошадь, верблюд) последователя, на котором он может ездить. Ко всему прочему персонаж с этой особенностью может уверенно держаться в седле.

Дрессировка

Персонажи, владеющие этим умением, умеют дрессировать один вид животных (этот вид определяется, когда выбирается умение), обучая его выполнять простые команды и показывать трюки. К обычно дрессируемым животным относятся собаки, ослы, верблюды, лошади, соколы, голуби, хорьки и попугаи. Общая задача дает животному возможность реагировать на некоторое количество обычных команд, чтобы выполнять какую-нибудь работу. Примеры таких задач - охрана и атака, везение седока, переноска тяжестей, охота, чтение следов или сражение вместе с воинами (например, в случае боевой лошади или собаки). Особый трюк дает дрессированному животному возможность совершать какое-либо особенное действие. Лошадь может по команде вставать на дыбы, сокол может подхватывать летящий в воздухе предмет, собака может нападать на определенного человека, а крыса может пробегать сквозь конкретный лабиринт. При наличии достаточного количества времени животное можно натренировать для выполнения и общих задач, и особых трюков.

Уровень 3:

Опытный наемник, успевший побывать ни в одной битве и послуживший нескольким хозяевам.

Тяжёлые Доспехи

Навык ношения и использования тяжелых доспехов – чешуйчатых, легких пластинчатых и полностью пластинчатых. Чтобы хорошо владеть таким доспехом персонаж должен быть качественно натренирован и обучен – неумелый в этом навыке воин будет скорее уставать и просто падать. Следует отметить, что тяжелые доспехи нередко весят до тридцати пяти килограмм – поэтому в них никогда не следует путешествовать, тем более, пешком. Латники обычно покупают лошадей и нанимают оруженосцев.

Оружейная Специализация

Персонаж выбирает определённое оружие, указанный в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж получает бонусы на шанс попадания (+1 на d20) и урон (+0.5 на d20).

Увертливость

Увеличивает защиту персонажа, когда он сражается без доспехов (+1 на d20). Каждый уровень бонус увеличивается на +1.

Уровень 6:

Командир и наставник менее опытных бойцов. Обычно капитаны стражи или звеньевые в элитных командах.

Экзотическое Оружие

Персонаж с этой особенностью прошёл дорогостоящий курс обучения экзотическим типам оружия, которые распространены только в некоторых странах или армиях. К таким относятся: двулезвийный меч, катана, вакидзаси, кукри, саи, бумеранг, боевая коса, сюрикен, дротик, духовая трубка, цигун, боевой серп и серпомеч.

Амбидекстрия

«Болезнь», выражающаяся в одинаковой степени развития обоих полушарий мозга. В результате персонаж может работать и правой, и левой рукой с одинаковой эффективностью. Дополнительно снижает штрафы за сражение с оружием в каждой руке (с -6 до -4 на d20)

Скрытность

Включает в себя возможность передвигаться бесшумно и сливаться с тенями. Доступна с бонусом в +0.5/уровень. С ростом уровня, умение будет расти не +1/уровень, а +0.5/уровень.

Уровень 9:

Это действительно грамотный лидер и сильнейший боец.

Улучшенная Оружейная Специализация

Персонаж выбирает определённое оружие, указанное в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж получает бонусы на урон этим оружием (+2 на d20).

Конный Бой

Конный Бой снимает пенальти персонажу, сражающемуся на лошади (изначально такое пенальти -2 на d20) и даёт ему бонус на шанс попадания и урон, пока персонаж сидит в седле (+2 на d20). Бонус действует только если персонаж сидит в седле лошади или единорога.

Мобильность

Когда персонаж сражается с двумя противниками одновременно, действующими слаженно, его противники больше не получают бонус (+4 меняется на +0 на d20) за то, что они атакуют его вместе.

Сражение Вслепую

Когда персонаж сражается в крошечной темноте, автоматически пересчитывается, будто он сражается в полумраке (отрицательные модификаторы уменьшаются). Персонажам, у которых есть инфразрение, это умение ничего не даёт.

Уровень 12:

Воитель, о котором слагаются легенды. Кумир бедняков и мифический герой для среднего класса.

Улучшенный Критический Удар

Персонаж выбирает определённое оружие, указанный в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж увеличивает свои шансы нанести противнику критический удар (+10 на d100). Любой персонаж не-маг может выбрать себе улучшенный критический удар, но он должен сначала овладеть обычной специализацией в том оружии, в котором хочет взять улучшенный критический удар.

Щитonosец

Персонаж может взять это умение, если владеет щитами. Благодаря ему он получает бонус к защите (+2 на d20), пока сражается, используя одноручное оружие и щит, ибо он был натренирован на такой стиль сражения. Персонаж так же получает дополнительно бонус к защите против стрелкового оружия (+1 если использует маленький щит, +2 если использует средний щит, и +4 если использует тяжелый щит).

Лазанье

Даёт персонажу возможность лазать по сложным и гладким поверхностям – стенам, скалам – без использования верёвки, или же со всеми инструментами для скало лазанья, что позволяет не только взобраться на любой уступ, но и грамотно провести по нужному крутому объекту своих товарищей. Любой персонаж может выбрать эту способность в дополнение к остальным, однако бонус за счёт уровня к ней будет не +1/уровень, а +0.5/уровень.

Уровень 15:

Эпический уровень наемника. Высочайшее мастерство, постоянно желание быть в центре схватки делают его очень известным и любимым среди обычного народа.

Бой Двумя Мечами

Условное название, т.к. персонаж может сражаться и двумя кинжалами, дубинками или любым другим лёгким оружием одновременно, держа одно в правой руке, а другое – в левой. Снижает пенальти при сражении двумя клинками (-2 на d20).

Обезоруживание

Персонаж может провести попытку обезоружить своего противника не опасаясь внезапной атаки.

Нокдаун

Во время боя персонаж может попытаться сбить с ног своего противника, не опасаясь внезапной атаки. Персонаж может сбить с ног только существо, превосходящее его в размерах не более чем на одну ступень (человек может сбить орка, орк может сбить огра).

Выживание

Это умение можно применять по отношению к определенному типу окружающей среды - то есть конкретному виду местности и погодных условий. Типичные формы окружающей среды - это арктическая, лесная, пустынная, степная, горная или тропическая местность.

Персонаж, владеющий умением выживания, имеет представление об основных опасностях, с которыми можно встретиться в данной местности. Он понимает погодные приметы и знает, как правильно поступить, чтобы уменьшить риск подвергнуться опасности. Он умеет находить и добывать питьевую воду. Он знает, как найти съедобную, не обязательно очень вкусную, пищу там, где, казалось бы, ничего нет, предотвратив таким образом голодную смерть. Кроме того, персонаж, владеющий умением выживания, может инструктировать остальных в такой же ситуации. В это умение так же входят навыки ориентирования на местности, рыбной ловли и охоты. Бонус за счёт уровня к ней будет не +1/уровень, а +0.5/уровень.

Уровень 18:

Легендарный наемник, мастер любого оружия и защиты, великолепный командир и желанный персонаж в любой партии приключенцев.

Дополнительная Атака

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

Акробатика

Персонаж натренирован во всех видах акробатики - прыжках, кувырках, сальто, стойках, переворотах и т.д. Персонаж может заниматься акробатикой только тогда, когда нагружен легкой нагрузкой или меньше. Помимо развлечения, персонаж, владеющий умением акробатики, может в битве применять свои навыки для различных хитрых приёмов и прыгать с шестом.

Улучшенная Мобильность

Навык может быть взят, если воин овладел навыком «Мобильность». Теперь, если персонаж сражается с тремя противниками, они также не получают бонус за слаженную атаку (+6 меняется на +0 на d20). Эту особенность может взять только персонаж профессии «Наёмник».

Уровень 20:

Наемник такого уровня большая редкость. Но если вы его повстречаете, постарайтесь не злить. Даже моргнуть не успеете.

Улучшенный Бой Двумя Мечами

Навык может быть использован только если у персонажа есть «Бой Двумя Мечами». Снимает пенальти ещё раз (-2). «Амбидекстрия», «Бой Двумя Мечами» и «Улучшенный Бой Двумя Мечами» полностью снимают пенальти (0) за сражение двумя видами оружия одновременно.

ПРОДВИЖЕНИЕ РЫЦАРЯ (Аристократа)

Уровень	Умение
0	Средний доспех Тяжелый доспех Щит Боевое оружие Геральдика Дипломатия Конструирование Верховая езда
3	Оружейная специализация Экзотическое оружие Обезоруживание
6	Лидерство Сражение вслепую Бой двумя мечами
9	Конный бой Улучшенная оружейная специализация Франт Интриги
12	Воздушный бой Парирование Превосходство
15	Улучшенный бой двумя мечами Улучшенный критический удар Власть
18	Дополнительная атака Нокдаун Божественное влияние
20	Властитель Миротворец

Уровень 0

Юный Сквайр, родители которого готовят к превосходной военной карьере.

Тяжёлые Доспехи

Навык ношения и использования тяжелых доспехов – чешуйчатых, легких пластинчатых и полностью пластинчатых. Чтобы хорошо владеть таким доспехом персонаж должен быть качественно натренирован и обучен – неумелый в этом навыке воин будет скорее уставать и просто падать. Следует отметить, что тяжелые доспехи нередко весят до тридцати пяти килограмм – поэтому в них никогда не следует путешествовать, тем более, пешком. Латники обычно покупают лошадей и нанимают оруженосцев..

Средние Доспехи

Навык ношения и использования средних доспехов – составных и кольчужных, из металла, шерсти и кости. Для правильного использования доспехов персонаж должен быть верно обучен и тренирован, необученному персонажу такой доспех будет только мешать. Средние доспехи часто используются лучниками, мечниками и копейщиками.

Щиты

Позволяет использовать щиты для отражения ударов. Какой щит может использовать персонаж – зависит от его владения доспехами. Персонажи, владеющие лёгкими доспехами, могут использовать только баклеры. Те, кто владеют средними доспехами, могут носить круглые и треугольные щиты. И только те воины, которые владеют тяжёлыми доспехами, умеют обращаться с тяжёлыми рыцарскими и ростовыми щитами.

Боевое Оружие

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

Верховая Езда

Если у персонажа изначально есть такая способность (она присутствует у большинства воинов), то игрок может прописать себе верховое животное (ослик, лошадь, верблюд) последователя, на котором он может ездить. Ко всему прочему персонаж с этой особенностью может уверенно держаться в седле.

Дипломатия

Этот навык позволяет более эффективно договариваться с окружающими и влиять на них. И если навык «Очарование» хорош для «улицы» в общении между представителям нижних и средних слоев общества, то «Дипломатия» позволяет иметь преимущество при договорах в высших слоях общества. (бонус +1 за каждый уровень).

Геральдика

Знание геральдики позволяет персонажу распознавать различные гербы и символы, связанные с различными лицами и организациями. Геральдика существует в различных формах и применяется для многих целей. Ею пользуются, чтобы определить знатного человека, род, гильдии, секты, войска, политические фракции и должности. Символы могут присутствовать на флагах, щитах, шлемах, кокардах, украшениях, штандартах, одеждах, монетах и т.д. Эти символы могут включать в себя геометрические знаки, каллиграфические надписи, изображения фантастических чудовищ, религиозные символы и магические печати (сделанные в целях быстрой идентификации).

Конструирование

Персонаж умеет проектировать как крупные, так и мелкие сооружения. Он может создавать чертежи для всего, от простых машин (катапульт, речных плотин, мельниц) до крупных сооружений (крепостей, дамб). Конструктору нужно найти талантливых рабочих, чтобы воплотить свой чертеж, но он сам умеет наблюдать за работой и управлять ей.

Конструктор также хорошо разбирается в принципах осадной войны и умеет определять слабые места в оборонительных сооружениях замка или подобного строения. Он знает, как строить и применять осадное оружие и машины, такие, как катапульты, тараны и винты.

Уровень 3:

Сильный рыцарь, изучивший основные навыки и получивший способности, делающие из него прекрасного воителя.

Оружейная Специализация

Персонаж выбирает определённое оружие, указанный в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж получает бонусы на шанс попадания (+1 на d20) и урон (+0.5 на d20).

Экзотическое Оружие

Персонаж с этой особенностью прошёл дорогостоящий курс обучения экзотическим типам оружия, которые распространены только в некоторых странах или армиях. К таким относятся: двулезвийный меч, катана, вакидзаси, кукри, саи, бумеранг, боевая коса, сюрикен, дротик, духовая трубка, цигун, боевой серп и серпомеч.

Обезоруживание

Персонаж может провести попытку обезоружить своего противника не опасаясь внезапной атаки. Удача рассчитывается как +15% за каждый уровень умения.

Уровень 6:

Рядовой рыцарь Армии, выполнивший в её рядах много заданий. Уже владеющий некоторым уважением при дворе и достигший определенных успехов в манипулировании людьми. Рыцаря такого уровня именуют не иначе как «Сэр» или «Сир» (женский вариант).

Лидерство

Нет командира великолепнее, чем рыцарь. Он способен подбодрить даже в самой безвыходной ситуации, и совсем отчаявшиеся воины берут оружие в руки вновь, чтобы поддержать своего отважного друга. Все соратники получают полный иммунитет к любым эффектам, насылающим на них страх или неуверенность, включая музыку бардов. Сам рыцарь так же получает такой иммунитет. Дополнительно все соратники становятся сильнее и увереннее в себе. Бонусы атаки и защиты, которые получают соратники, зависят от уровня рыцаря. На 20 уровне каждый встречный готов следовать за ним хоть в Ад, а так же способен противостоять магии, намеренной ослабить их твердость – все соратники получают дополнительно 25% сопротивления магии Разума.

Сражение Вслепую

Навык доступен только персонажам класса «Воин», достигшим уровня 5 и выше. Когда персонаж сражается в кромешной темноте, автоматически пересчитывается, будто он сражается в полумраке (отрицательные модификаторы уменьшаются). Персонажам, у которых есть инфразрение, это умение ничего не дает.

Бой Двумя Мечами

Условное название, т.к. персонаж может сражаться и двумя кинжалами, дубинками или любым другим лёгким оружием одновременно, держа одно в правой руке, а другое – в левой. Снижает пенальти при сражении двумя клинками (-2 на d20). «Амбидекстрия» и «Бой Двумя Мечами» в общей сложности сводят пенальти к -2.

Уровень 9:

Это действительно грамотный лидер и сильнейший боец, совмещающий в себе мастерство кавалериста и стратега.

Улучшенная Оружейная Специализация

Персонаж выбирает определённое оружие, указанное в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж получает бонусы на урон этим оружием (+2 на d20).

Конный Бой

Конный Бой снимает пенальти персонажу, сражающемуся на лошади (изначально такое пенальти -2 на d20) и даёт ему бонус на шанс попадания и урон, пока персонаж сидит в седле (+2 на d20). Бонус действует только если персонаж сидит в седле лошади или единорога.

Франт

Воин скорее всего обучался владению оружием в высших слоях общества, где распространены дуэли один на один. Умение может взять любой персонаж воин, который владеет навыком «Боевое Оружие» или «Экзотическое Оружие». Когда он использует только это оружие, подобное короткому мечу, катане, рапире, длинному мечу или шпаге (без щита и в легких доспехах или без них вообще), то получает увеличенные шансы на атаку (+2 на d20).

Интриги

Это продвинутая ступень навыка «Дипломатия». Навык «Интриги» позволяет строить козни, плести интриги и управлять окружающими с большей эффективностью (бонус +2 к навыку «Дипломатия»). На высших уровнях этого умения, владеющий данным навыком обладает такими же возможностями как заклинание «управлять разумом существа» 4-го уровня (мастер).

Уровень 12:

За ним, хоть в пекло. Прославившийся рыцарь-воин дворянского происхождения, заслуживший недюжинную славу своей фамилии и гербу. Имеет значительный вес при дворе. И, быть может, этот аристократ уже стоит на важной должности в чиновнической лестнице управления государством. Персонажа такого уровня именуют не иначе как «Лорд» или «Лордесса»

Воздушный Бой

Доступна, если у персонажа уже есть «Верховая Езда» и «Конный бой». Воздушный Бой снимает пенальти персонажу, сражающемуся в воздухе (изначально такое пенальти –6 на d20) и даёт ему бонус на шанс попадания и урон, пока персонаж сидит в седле этих животных (+2 на d20). Бонус действует только если персонаж сидит в седле дракона, пегаса, грифона, гигантского орла и прочих летающих животных.

Парирование

Навык может быть использован, если персонаж владеет навыком «Оружейная специализация». Он позволяет блокировать удары до двух соперников одновременно и дает бонус к защите +2.

Превосходство

Превосходство над существами не дворянского происхождения дает определенные плюсы. Рыцарю легко договориться с властями об оказании ему какой-либо услуги, достать пропуск в какое-либо закрытое заведение или добиться аудиенции у короля. Рыцарь знатен, и его герб и фамилия – мощное политическое оружие, а потому все те проблемы, которые могут возникнуть с властями, законами, бюрократией и т.п. обходят аристократа стороной. Помимо этого, это умение дает бонус +2 к умениям дипломатия, интриги и очарование за каждый уровень умения «Превосходство». Более того, персонажа обладающего этим умением нельзя посадить в тюрьму, единственными видами наказания для него могут быть лишь штрафы, или, как альтернатива за особо злобное деяние – лишение дворянского титула.

Уровень 15:

За такими рыцарями тянутся люди, они владеют целыми Замками, или же, проведя всю жизнь на поле боя, обучились воинскому искусству на вершине человеческих возможностей. Таких людей не много, и все они, наиболее уважаемые в обществе существа. Рыцарь такого уровня помимо титула Лорд имеет восхваляющее его в народе прозвище, например «Лорд Мердок, Красный», прозвище своему персонажу выбирает сам игрок.

Улучшенный Бой Двумя Мечами

Навык может быть использован только если у персонажа есть «Бой Двумя Мечами». Снимает пенальти ещё раз (-2). «Амбидекстрия», «Бой Двумя Мечами» и «Улучшенный Бой Двумя Мечами» полностью снимают пенальти (0) за сражение двумя видами оружия одновременно.

Улучшенный Критический Удар

Персонаж выбирает определённое оружие, указанный в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж увеличивает свои шансы нанести противнику критический удар (выше 90 на d100). Любой персонаж не-маг может выбрать себе улучшенный критический удар, но он должен сначала овладеть обычной специализацией в том оружии, в котором хочет взять улучшенный критический удар.

Власть

Отныне, рыцарь имеет право отдавать приказы любым другим рыцарям или обычным воинам - прпс-персонажам – и те будут обязаны повиноваться.

Уровень 18:

Легендарный уровень рыцаря, когда легенд и мифом о подвигах больше, чем самих подвигов. Таких дворян было всего несколько за всю Историю, их гербы веками внушали одним своим видом страх, трепет почтения, надежду, всё, чем прославился тот или иной Рыцарь. Одним из таких величайших рыцарей был Лорд Вальдер, сделавший Калинорн таким, каким вы его видите сейчас.

Дополнительная Атака

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

Нокдаун

Во время боя персонаж может попытаться сбить с ног своего противника, не опасаясь внезапной атаки. Персонаж может сбить с ног только существо, превосходящее его в размерах не более чем на одну ступень (человек может сбить орка, орк может сбить огра). Удача рассчитывается как +15% за каждый уровень умения.

Божественное влияние

Рыцарь данного уровня становится полубогом-воителем – это дает ему необыкновенную силу (бонус + 10 к любым броскам) и харизму (+10 к очарованию)

Уровень 20:

Чтобы достигнуть такого уровня, надо стать практически полубогом-воителем. Или же занять место самого Ариона. Никто не знает кем, чем, ради чего, почему или зачем будет руководствоваться в своих действиях подобный рыцарь, но доподлинно известно только то, что у него будет величайшая Армия и величайшая слава политика и генерала всех времён. Отныне его называют не иначе как «Властитель», если рыцарь темный. Или «Миротворец», если светлый или нейтральный.

Властитель

Умение доступно только если рыцарь темного мировоззрения. Умение дает бонусы при сражении против светлых существ 10% увеличение атаки (и еще 10% за каждый уровень умения) против светлых существ.

Миротворец

Умение доступно только если рыцарь светлого или нейтрального мировоззрения. Умение дает бонусы при сражении против темных существ 10% увеличение атаки (и еще 10% за каждый уровень умения).

ПРОДВИЖЕНИЕ БАРДА

Уровень	Умения
0	Легкие Доспехи Простое Оружие Очистка Карманов Очарование Геральдика Древняя История Тайные Языки Современные Языки Баллада о Лорде Вальдере Баллада о Демоне Мердоке
3	Баллада о четырех Архимагах Атакующая Пара Защитная Пара Боевое Искусство Барда
6	Колыбельная Эмпата Громовая Баллада Использование Магических предметов и свитков
9	Песня Скорости Чарующая Музыка
12	Покровительство Исжинши I Музыкальный Иммуитет
15	Магический Концерт Голос Искусства
18	Покровительство Исжинши II
20	Знание

Коричневый – до уровня 1, пассивные

Подчеркнутый – эти умения персонаж получает автоматически, по достижению необходимого уровня.

Изначальные умения, которые выдаются как бонус профессии:

Жонглирование

Персонаж умеет жонглировать, что полезно для представлений, развлечения и в некоторых редких критических положениях. Когда персонаж жонглирует нормально (для развлечения или отвода глаз), Мастеру не нужно кидать кубик или рассчитывать шансы персонажа. Кубик кидается при попытке осуществить особенно эффектные трюки («Смотри, как я съем это яблоко на лету!»). Однако жонглирование также дает персонажу возможность совершать отчаянные действия – персонаж может ловить небольшие предметы, брошенные, чтобы повредить ему (в отличие от предметов, брошенных, чтобы он их поймал). Так, персонаж может поймать кинжал или дротик до того, как он вонзится. Однако, если ему это не удастся, персонаж автоматически получает вред (протягивание руки на пути летящего кинжала, скорее всего, повредит руке).

Игры

Персонаж знаком с большинством распространенных игр на удачу и на умение, включая карты, кубики, кости, шашки и шахматы. Персонаж с этим умением может также пытаться жульничать, что прибавляет положительный модификатор, однако, он может быть замечен за этим.

Уровень 0:

Сравнительно недавно взявший в руки музыкальный инструмент бард, которого ещё ждуют подвиги.

Простое Оружие

Эта способность позволяет использовать простейшее оружие, а именно: дубинка, кинжал, посох, рукопашный бой и лёгкий арбалет. Большинство профессий обучены владению этим оружием. Маги обычно владеют только подобным простым оружием.

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. Лёгкими доспехами изначально владеют бродяги, ремесленники и друиды.

Очистка Карманов

Позволяет вынимать мелкие предметы вроде денег, ключей и им подобных из сумок и одежд других персонажей.

Очарование

Владеющий навыком «Очарование» способен умело влиять на окружающих. Он может сбивать цены во время торговли, менять расположение к себе других и так далее.

Геральдика

Знание геральдики позволяет персонажу распознавать различные гербы и символы, связанные с различными лицами и организациями. Геральдика существует в различных формах и применяется для многих целей. Ею пользуются, чтобы определить знатного человека, род, гильдии, секты, войска, политические фракции и должности. Символы могут присутствовать на флагах, щитах, шлемах, кокардах, украшениях, штандартах, одеждах, монетах и т.д. Эти символы могут включать в себя геометрические знаки, каллиграфические надписи, изображения фантастических чудовищ, религиозные символы и магические печати (сделанные в целях быстрой идентификации).

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.
Пример – волшебница Морвинг хорошо ознакомлена со всеми преданиями эльфов. Во время странствия со своими соратниками она случайно натывается на запечатанные ворота с эльфийскими символами в глубокой пещере. Морвинг припоминает древние рассказы и говорит, что эти ворота ведут в древнее захоронение эльфийского принца, и по легендам его охраняют призраки умерших.

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.

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

Баллада о Лорде Вальдере (или другие вдохновляющие песни)

На этом уровне бард может петь заводящую мелодию, улучшающую навыки его друзей, с каждым уровнем барда магия музыки усиливается.

Баллада о Демоне Мердоке (или другие ужасающие или таинственные баллады песни)

Бард может играть мелодию, раздражающую или устрашающую его врагов, музыка сбивает противников, мешая сосредоточиться. С каждым уровнем барда сила музыки возрастает.

Уровень 3:

Этого Барда уже знают в нескольких городах как хорошего музыканта и интересного рассказчика.

Атакующая Пара

Мастерство бардов в обращении с парными мечами широко известно по Эриадору. С помощью этой способности бард уменьшает свою защиту, но увеличивает шанс попадания и силу удара, используя броский, открытый, но очень эффективный стиль сражения двумя мечами.

Защитная Пара

Навык, противоположный предыдущему. Бард уменьшает свой шанс к атаке, но увеличивает шансы заблокировать вражеский удар, потому как бард занимает защитную стойку и сосредотачивается на использовании своего парного оружия для защиты. Пока бард использует этот стиль, он обязан стоять на одном месте. У барда даже есть небольшая вероятность отразить снаряд (стрелу, камень или болт). Этот навык работает только если бард использует парное мечеподобное оружие (кинжалы, короткие мечи, длинные мечи).

Боевое Искусство Барда

Барды обучены сражаться кинжалами, короткими мечами, легкими арбалетами, рапирой, шпагой и другим военным легким оружием.

Баллада о четырех Архимагах (или другие волшебные песни)

Бард может играть или петь мелодию, улучшающую магические навыки его друзей

Уровень 6:

Этот Бард уже побывал в настоящих приключениях и написал о них свои Баллады, такому Барду рады в любом городе

Использование Магических предметов и свитков

Барды умеют читать заклинания со свитков (заклинание должно быть не выше 3 уровня, чем выше уровень заклинания на свитке, тем выше шанс провала, сила заклинаний будет определяться уровнем Барда) и использовать волшебные палочки и посохи, заряженные магические предметы.

Колыбельная Эмпата (или другие усыпляющие баллады)

Бард может играть мелодию, усыпляющую его противников (по правилам усыпления порошком феи, но с модификатором на уровни барда и его целей).

Громовая Песнь

На уровне 6 бард может играть резкую, неприятную мелодию, которая имеет шанс оглушить или дезориентировать врагов

Уровень 9:

Опытный скальд, сложивший немало песен и прошедший множество городов и стран со своими соратниками.

Песнь Скорости

На уровне 9 бард может играть мелодию, увеличивающую скорость и реакцию его друзей, мелодия должна играть непрерывно, чтобы её бонус действовал.

Мелодия увеличения скорости не растёт с уровнем и не добавляет дополнительные действия.

Чарующая Музыка

Бард может играть мелодию, перестраивающую отношение существ к нему. Это не то же, что способность очарования. Очарование замешано на отыгрыше, и оно не может повлиять на

противников против их воли. Эта мелодия схожа с магией разума, ибо она подавляет разум цели. Однако сопротивляемость к разуму не даёт защиты от неё.

Пример 1 – барда намерен убить великий убийца. Бард поёт песню, в которой рассказывает, какой он на самом деле хороший и милый. Желание убить перестраивается сначала на желание покалечить, а потом – на желание плюнуть и оставить барда в покое(если повезет).Простыми словами убийцу нельзя было бы унять, ибо он верен своему долгу, но магия может это сделать.

Пример 2 – Пассивный дракон говорит барду, чтобы он шёл к чертям. Бард заводит дразнилку, чтобы выманить дракона из его логова, пока его друг вор обчистит сокровищницу дракона. Желание оставить барда в покое перестраивается на желание покалечить, а потом – на желание убить(если повезет). Дракон вылезает из пещеры и идёт есть барда. Простыми речами дракона вряд ли можно было бы выманить из логова со всеми его сокровищами, но магическое музыкальное влияние действует даже на драконов – слух ведь есть и у них.

Уровень 12:

Превосходный музыкант и рассказчик, его знают везде, его песни поют другие барды, о его приключениях пишут баллады, а его чарующий голос и волшебная музыка наделены толикой божественного Искусства

Магический Иммуниет

Бард становится полностью невосприимчивым к эффектам музыкальной магии других бардов (в том числе и положительных)

Покровительство Исжинши I

I. – эта сверхъестественная способность отображает заботу Исжинши о своих служителях, - бардах. Эта сверхъестественная способность позволяет однажды в день перекинуть любой кубик d20 выпавший у Мастера.

Внимание: так как Игрок не знает, какое значение выпало на кубике Мастера, Мастер сам решает, когда есть смысл задействовать эту способность и предлагает игроку. Если игрок соглашается, Мастер перекидывает кубик и в независимости от выпавшего результата пишет результат в соответствии со вторым броском кубика. Считается, что первого броска кубика просто не было.

Пример: Бард Доминик пытается внушить Дракону, не убивать его (барда) и дать ему (барду) уйти из логова Дракона. Для этого он использует свое умение Чарующая Музыка, но выбрасывает очень низкое значение. Мастер, видя опасность, которая сулит такая ситуация Барду предлагает ему перекинуть кубик, не называя его значение. Если игрок соглашается, то считается, что сработала сверхъестественная способность «Покровительство Исжинши I» и первого броска кубика просто не было. Но! Вне зависимости от того, какое значение выпало на кубике во второй раз, даже если оно ниже первого, Мастер пишет результат без каких-либо изменений в соответствии со вторым броском кубика. Внимание: мастер сам решает, в каких ситуациях Покровительство Исжинши I может быть задействовано, а в каких – нет.

Игрок волен отказаться и сохранить способность, если ему кажется, что лучше будет сохранить эту способность до лучших времён, ведь ее можно использовать только однажды в неделю.

Уровень 15:

Легендарный, мудрейший сказитель, мастер парных мечей. Такие барды обычно странствуют по миру так быстро и незаметно, что их почти невозможно найти.

Магический Концерт

- На уровне 15 бард может играть мелодию, призывающую случайный эффект магии III уровня. Мелодия выбирается из защитной или нападающей.

Пример 1 – бард поёт песню о защите замка от орд тёмных рыцарей. Магия подхватывает его слова и перекраивает их на свой манер, используя случайные слова из песни. В песни поётся о воинах света, сражавших воинов тьмы, и мелодия формируется в «Щит Света» вокруг барда, такой, как если бы его колдовал жрец, владеющий магией Света на уровне III.

Пример 2 – видя вражескую армию, бард играет подавляющую музыку, вспоминая стихи о дожде, молниях и грозе. Магия перестраивает его слова в заклинание «Грандиозный Шторм», направленное на его врагов –

такое, как если бы его колдовал друид, владеющий природной магией Воздуха на уровне III. На армию обрушивается ужасающая гроза с разрядами электричества, дождём и ветром.

Голос Искусства

Инструмент любого Барда наделен толикой Божественного Искусства, но Исжинши благословляет своих бардов такого уровня еще больше, вплетая Истинное Искусство еще и в их голоса. Отныне, голос барда может звучать как угодно, брать любую ноту или тональность, и все только по желанию Барда. Причем, говоря одновременно с двумя существами, голос барда, если того захочет сам бард может звучать по-разному.

Уровень 18:

Любимчики Фортуны, за всю Историю Эриадора было всего несколько Бардов подобной силы, говорят, своим голосом они могли остановить армию и даже успокоить демона, но их главной целью все равно остается служение Исжинши.

Покровительство Исжинши II

II. – это вторая грань Покровительства Исжинши. Этот Бард так ценен для неё и так верно служит ей, что она одарит его толикой истинной Удачи. Это означает что однажды в день бард может обратиться к Мастеру с просьбой максимизировать ЕГО, И ТОЛЬКО ЕГО (это означает что бард не может попросить мастера максимизировать бросок кубика своего соратника, только свой) бросок кубика d20, ДО ОБЪЯВЛЕНИЯ МАСТЕРА РЕЗУЛЬТАТА. Считается что на кубике просто выпала 20. Невероятная Удача в нужный момент!

Пример: Бард Доминик нашел сундук и уверен, что в нем пираты хранили золото. Но замок на сундуке невероятно сложный и Доминик опасается, что у него может не получиться вскрыть его. Игрок просит Мастера максимизировать его бросок кубика на проверку умения «вскрытие замков». Считается что на этом кубике выпала 20. И Мастер пишет результат как если бы на кубике выпала 20.

Уровень 20:

Бард подобной силы овладел истинным Искусством, подобно Богу он ваяет шедевры музыки, которыми наслаждаются сами Боги. Такой Бард знает о мире всё, но пока неизвестно, существовали ли когда-либо столь могущественные скальды. Такой уровень подразумевает подобие Полубога.

Знание

Барды, искатели историй, следственно и знаний. Бард 20 уровня так долго и тщательно изучал историю Эриадора, повидал, услышал, прочитал или открыл столько тайн Мира и мироздания, что у него на любой вопрос, особенно, связанный с мифами, историей, географией, геральдикой или религией всегда найдется что ответить. Это умение означает, что барды знают если не всё, то уж точно, обо всём. У них всегда есть шанс нарывать в своей памяти достоверные сведения по тому или иному вопросу, а уж, сколько и какие именно – на усмотрение Мастера.

Пометка Мастеру:

Для контролирования способности Барда «Покровительство Исжинши» сразу же после использования любой из граней этой способности Бард под присмотром Мастера должен вписать в анкету рядом с названием способности дату и время ее использования. Отныне, вновь применить эту способность бард сможет через неделю от указанного срока, или, если использовалось «Покровительство Исжинши III» через месяц. В любом случае, даже по прошествии указанного срока Игрок не должен стирать дату последнего использования этой способности и имя Мастера, при которой она использовалась из анкеты.

ПРОДВИЖЕНИЕ БРОДЯГИ (Вора)

Уровень	Умение
0	<u>Простое Оружие</u> <u>Легкие доспехи</u> Скрытность <u>Очарование</u> Атака со спины Увертливость <u>Очистка карманов</u> <u>Работа с ловушками</u> Лазание, Определение шума Взлом
3	Маскировка Алхимия Акробатика Отравленный Клинок*
6	Оружейная специализация Четкая стрельба Чтение по губам Дипломатия
9	Использование магических предметов и свитков Калечащий удар* Интриги
12	Улучшенная оружейная специализация Отбить стрелу Скользящий Ум* Смертельно отравленный клинок*
15	Улучшенный критический удар Хитрость Лисицы*
18	Великая оружейная специализация Смертельный Удар*
20	Яд Ватсизи* Благословление Ватсизи*

Изначальные умения, которые выдаются как бонус профессии:

Жонглирование

Персонаж умеет жонглировать, что полезно для представлений, развлечения и в некоторых редких критических положениях. Когда персонаж жонглирует нормально (для развлечения или отвода глаз), Мастеру не нужно кидать кубик или рассчитывать шансы персонажа. Кубик кидается при попытке осуществить особенно эффектные трюки («Смотри, как я съем это яблоко на лету!»). Однако жонглирование также дает персонажу возможность совершать отчаянные действия – персонаж может ловить небольшие предметы, брошенные, чтобы повредить ему (в отличие от предметов, брошенных, чтобы он их поймал). Так, персонаж может поймать кинжал или дротик до того, как он вонзится. Однако, если ему это не удастся, персонаж автоматически получает вред (протягивание руки на пути летящего кинжала, скорее всего, повредит руке).

Канатоходство

Персонаж может пытаться ходить по узким канатам и перекладинам с большей, чем у обычного человека, вероятностью успеха. Он может преодолеть любую узкую поверхность, наклоненную вверх или вниз не более, чем на 45 градусов. При использовании шеста-балансира персонаж преодолевает расстояние быстрее и с меньшим шансом падения. Ветер и колебания каната увеличивают сложность хождения по нему. Персонаж может пытаться сражаться, находясь на канате, что, однако невероятно сложно.

Оценка

Это умение очень полезно для воров, так как оно позволяет персонажу прикидывать стоимость и степень подлинности предметов антиквариата, произведений искусства, ювелирных изделий, обработанных камней или других ценных предметов, которые персонаж находит (хотя Мастер может исключить из этого списка те предметы, которые слишком экзотичны или редки и поэтому плохо знакомы персонажу). Чтобы оценить предмет, персонаж должен держать его в руках. Навык позволяет персонажу оценить стоимость предмета и распознать подделки.

Подделка

Это умение позволяет персонажу изготавливать копии документов и надписей, а также определять подобные подделки, сделанные другими. Чтобы подделать документ, где почерк не обязан принадлежать конкретному лицу (военный приказ, местный декрет и др.), персонажу достаточно только видеть подобный документ прежде. Важно отметить, что мошенник всегда думает, что подделка ему удалась. Проверку умения подельщика тайно кидает Мастер, а персонаж не узнает о неудаче, пока не становится слишком поздно. Персонаж, разумеется, должен уметь читать и писать, чтобы подделывать документы.

Игры

Персонаж знаком с большинством распространенных игр на удачу и на умение, включая карты, кубики, кости, шашки и шахматы. Персонаж с этим умением может также пытаться жульничать, что прибавляет положительный модификатор, однако, он может быть замечен за этим.

Уровень 0:

Бродяга по жизни, никому не известный, ничем не примечательный, он только начинает познавать «изнанку» жизни и законы выживания в ней.

Легкие 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. Большинство профессий обучены владению этим оружием.

Скрытность

Умение, улучшающее способности персонажа передвигаться бесшумно и прятаться. Стоит заметить, что спрятаться невозможно посередине свежескошенного поля в полдень, так как, для того чтобы спрятаться, должно быть, укрытие, как минимум, хотя бы тень, в которой бродяга может попытаться скрыться, и в тоже время невозможно передвигаться бесшумно по стогу сухого сена, однако в нем можно «спрятаться». Игрок и мастер должны следить за применением этой способности.

Очистка карманов

Позволяет вынимать мелкие предметы вроде денег, ключей и им подобных из сумок и одежд других персонажей.

Атака со спины

Умение, позволяющее наносить бродяге знаменитые атаки со спины, точные, зачастую смертельные. Атака со спины зачастую наносит тяжелые или критические ранения, если проведена грамотно. Каждый уровень этого умения увеличивает точность ударов со спины бродяги

Определение шума

Персонаж может определять различные звуки и шумы, прислушиваясь, и подслушивать разговоры с большого расстояния. С уровнями умения, бонус на проверку умения увеличивается.

Очарование

Владеющий навыком «Очарование» способен умело влиять на окружающих. Он может сбивать цены во время торговли, менять расположение к себе других и так далее.

Работа с ловушками

Дозволяет замечать ловушки и обезвреживать их, помечать и забирать себе. За каждый уровень умения бонус +1, сложность устанавливается Мастером в зависимости от типа и другие показателей ловушки.

Лазание

Даёт персонажу возможность лазать по сложным и гладким поверхностям – стенам, скалам – без использования верёвки, или же со всеми инструментами для скалолазания, что позволяет не только взобраться на любой уступ, но и грамотно провести по нужному крутому объекту своих товарищей.

Взлом

Даёт возможность взламывать замки, подбирать коды и правильно открывать сложные двери и сундуки.

Уровень 3:

Он может быть кем угодно, таких как он тысячи и они повсюду, его хобби – отрезать ваши кошельки, проводить мелкие аферы, перепродавать краденое или перекупленное, этот бродяга уже научился выживать в суровой среде своего обитания.

Акробатика

Персонаж натренирован во всех видах акробатики - прыжках, кувырках, сальто, стойках, переворотках и т.д. Персонаж может заниматься акробатикой только тогда, когда нагружен легкой нагрузкой или меньше. Помимо развлечения, персонаж, владеющий умением акробатики, может в битве применять свои навыки для различных хитрых приёмов и прыгать с шестом.

Алхимия (яды)

Бродяга разбирается в ядах, умеет распознавать их тип, действие, уровень опасности и т.п. К тому же, бродяги умеют варить яды, чтобы потом использовать их в своих целях. Для этого бродяге нужны необходимые ингредиенты и некоторые лаборантские инструменты, за каждый уровень умения алхимия (яды) бродяга получает бонус +2 к проверке этого умения.

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 загрироваться понижаются. Персонаж также может попытаться загрироваться под определенное лицо. Эти модификаторы кумулятивные, то есть персонажу крайне трудно загрироваться под конкретное лицо другой расы или другого пола (отрицательные модификаторы на d20 могут быть равны -2, -4 и -6). Доступно с 2 уровня.

Отравленный Клинок

Бродяга знает, как нанести на свое оружие, будь то наконечник стрелы, кинжал или что-либо иное, яд, ослабляющий противника. Это умение доступно, только если у персонажа есть навык, алхимия 3 уровня или выше, плюс к этому, необходимо иметь пузырек со слабым ядом, которым бродяга хочет смазать свое оружие. Одного пузырька хватит смазать ядом 10 стрел или болтов или короткий меч, большее количество стрел или большее по размерам оружие требует большего

количества яда. Чем выше уровень умения, тем дольше яд держится на оружии и с большей вероятностью действует на цель. Яд, которым смазано оружие, выдыхается через 1-2 часа.

Уровень 6:

Рядовой мошенник, уже достигший определенных высот в выбранном деле и не раз скрывавшийся от «псов порядка». Выходить сухим из воды – его каждодневная работа.

Оружейная специализация

Персонаж выбирает одно определённое оружие, указанный в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж получает бонус на атаку (+1 на d20 за каждый уровень умения). В анкете рядом с этим умением должен быть указан выбранный вид оружия, например «оружейная специализация (длинный меч).

Четкая стрельба

Когда на стрелка бежит воин с мечом, трудно правильно сконцентрироваться и пустить стрелу. Вспомните Леголаса из фильма «Властелин Колец» - как он прицельно бил по оркам, подходившим к нему на расстояние удара. Такая хладнокровность появляется с опытом. Стрелок, у которого отсутствует эта способность, не может нормально выстрелить во врага, намеренного ударить его или передвигающегося.

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%.

Дипломатия

Этот навык позволяет более эффективно договариваться с окружающими и влиять на них. И если навык «Очарование» хорош для «улицы» в общении между представителям нижних и средних слоев общества, то «Дипломатия» позволяет иметь преимущество при договорах в высших слоях общества. (бонус +1 за каждый уровень умения).

Уровень 9:

Этот бродяга уже опытный специалист своего дела, будь то заказное убийство, шпионаж, грабеж или мошенничество. Чем бы он не занимался, он знает толк в этом деле.

Использование магических предметов и свитков

Барды умеют читать заклинания со свитков (заклинание должно быть не выше 3 уровня, чем выше уровень заклинания на свитке, тем выше шанс провала, сила заклинаний будет определяться уровнем бродяги) и использовать волшебные палочки и посохи, заряженные магические предметы.

Калечащий удар

Однажды в день бродяга может нанести удар в уязвимую точку на теле противника гуманоида. Для этого он должен потратить 1 ход на поиск этого уязвимого места (пробел в доспехах или незащищенное место на теле, важный орган и т.п.), и нанести удар в следующем ходу. Если удар пройдет успешно, бродяга калечит противника, ранение сильно кровоточит, с каждым ходом противник теряет силы, если не перевязал ранение или его не исцелили, статус раны постепенно повышается, каждые 3 хода повышаясь на 1 ступень вверх(их легкой в среднюю, из средней в тяжелую и т.д.)

Интриги

Это продвинутая ступень навыка «Дипломатия». Навык «Интриги» доступен только если у вас есть дипломатия 3 уровня или выше. Позволяет строить козни, плести интриги и управлять окружающими с большей эффективностью (бонус +2 к навыку «Дипломатия»). На высших

уровнях этого умения, владеющий данным навыком обладает такими же возможностями как заклинание «управлять разумом существа» 4-го уровня (мастер).

Уровень 12:

Мастер, которого не каждый день встретишь, это уже представить «элиты» в темном обществе и верный кандидат на пожизненное заключение.

Улучшенная оружейная специализация

Это умение доступно бродяге, только если у него уже есть умение «оружейная специализация» 3 уровня или выше. Это умение улучшает способности вора владения того оружия, которое он выбрал в умении «оружейная специализация»

Отбить стрелу

Персонаж может попытаться отбить снаряд (стрела, арбалетный болт, камень), летящий в него своим оружием или щитом. Каждый уровень этого умения увеличивает шансы отбить снаряд.

Скользкий Ум

Отныне ни один Эмпат не может прочесть мысли бродяги или заставить его Магией Разума подчиняться его воле. Другие заклинания школы Разума по-прежнему действуют на бродягу (например атакующие, «ментальный хлыст» и т.п.)

Смертельно отравленный клинок

Бродяга знает, как нанести на свое оружие, будь то наконечник стрелы, кинжал или что-либо иное, яд, сильно ослабляющий противника. Это умение доступно, только если у персонажа есть навык, «отравленный клинок» 3 уровня или выше, плюс к этому, необходимо иметь пузырек с сильным ядом, которым бродяга хочет смазать свое оружие. Одного пузырька хватит смазать ядом 10 стрел или болтов или короткий меч, большее количество стрел или большее по размерам оружие требует большего количества яда. Чем выше уровень умения, тем дольше яд держится на оружии и с большей вероятностью действует на цель. Яд, которым смазано оружие, выдыхается в течение часа-двух.

Уровень 15:

За ним охотится полгорода, стражники уже отчаялись поймать этого неуловимого плута, достигшего небывалых высот и славы в определенных умениях и кругах общества. Поединок с таким бродягой часто закончится для вас первым его хитрым ударом, которого вы даже не заметите.

Улучшенный критический удар

Персонаж увеличивает свои шансы в два раза нанести противнику критический удар, используя оружие, выбранное в умении «оружейная специализация». Рядом с умением в анкете должно стоять оружие, с которым выбран улучшенный критический удар, например «улучшенный критический удар (рапира)».

Хитрость Лисицы

Бродяга отныне практически не подвержен эффектам воздействия на его Разум. Эмпатам невероятно трудно эффективно сражаться против такого соперника, его разум словно защищен невидимой броней. Сопrotивляемость к магии Разума бродяги становится 20% + еще 5% за каждый уровень умения, и он невосприимчив к любым эффектам Магии воздействующим на Разум. Это умение доступно, только если у бродяги есть умение «скользкий ум». Внимание! В любом случае сопротивление к Разуму не может превысить 50%.

Уровень 18:

Таких великих, или может быть, ужасных, мошенников историю знает только несколько, и с каждым именем связаны скандальные события. Если кто и способен прокрасться в замок незамеченным и выкрасть корону короля, так только он.

Великая оружейная специализация

Это умение означает, что бродяга достиг небывалых высот во владении оружием, выбранным в умении «оружейная специализация». Это умение доступно, только если у бродяги есть умение «улучшенная оружейная специализация» 3 уровня или выше.

Смертельный Удар

Если бродяга наносит неожиданный для противника удар, его удар автоматически калечащий. Такие удары не идут в счет «1 калечащий удар в день».

Уровень 20:

Этот уровень означает подобие полубога, таких мошенников история не знает, а возможно, они были так искусны, что нигде и никогда не засветились, никто не знает, в какой хаос может погрузиться мир, появившись в нем плут таких огромных возможностей и умений.

Яд Ватсизи

Бродяга научился приготавливать самые разнообразнейшие яды. Отныне, яды, которые он наносит на оружие, держатся сутки, а эффекты от ядов могут быть какие угодно. Уровни умения увеличивают шансы на успешное приготовление самых опасных ядов и эффективность их действия.

Благословение Ватсизи

Отныне каждый успешный удар бродяги, наносит повреждения на 1 ступень выше, вместо легких – средние, вместо средних – тяжелый и т.д., к тому же он получает бонусы к применению умений скрытность и очистка карманов. Уровни этого умения увеличивают эти бонусы.

ПРОДВИЖЕНИЕ БЕРСЕРКЕРА

Уровень	Умение
0	Боевое оружие Щиты Ярость Неуправляемая Ярость Быстрое передвижение Выживание Средние доспехи Легкие доспехи
3	Оружейная специализация Четкая стрельба Мобильность Нокдаун
6	Улучшенная оружейная специализация Бой двумя мечами Обезоруживание Иммунитет
9	Улучшенный критический удар Сражение вслепую Улучшенная мобильность Звериная Мощь
12	Невероятная Воля Отбить стрелу Свобода Передвижения Непрерывная Атака
15	Великий бой двумя мечами Доспех Ариона
18	Невероятные Рефлексы Дополнительная Атака
20	Ярость Ариона Невероятная Стойкость

Уровень 0:

Неизвестный берсеркер, только что прошедший суровую школу выживания своего племени и получивший возможность отправиться в путешествия

Боевое оружие

Позволяет использовать большинство типов боевого оружия, а именно: полуторный меч, одноручный топор, двуручный топор, длинный меч, двуручный меч, алебарда, лёгкое копьё, кавалерийское копьё, булава, цеп, праща, молот, короткий лук, длинный лук, тяжёлый арбалет, шпага, рапира, сабля, скимитар, короткий меч, метательный топор, метательный нож и т.д. Большинство воинов владеют этой особенностью, включая наёмников.

Средние Доспехи

Навык ношения и использования средних доспехов – составных и кольчужных, из металла, шерсти и кости. Для правильного использования доспехов персонаж должен быть верно обучен и тренирован, необученному персонажу такой доспех будет только мешать. Средние доспехи часто используются лучниками, мечниками и копейщиками.

Щиты

Позволяет использовать щиты для отражения ударов. Большинство воинов владеют этой способностью изначально. Какой щит может использовать персонаж – зависит от его владения доспехами. Персонажи, владеющий лёгкими доспехами, могут использовать только баклеры. Те, кто владеют средними доспехами, могут носить круглые и треугольные щиты. И только те воины, которые владеют тяжёлыми доспехами, умеют обращаться с тяжёлыми рыцарскими и ростовыми щитами.

Неуправляемая Ярость

Существует шанс (примерно 5%, т.е. 19-20 на кубике d20), что берсеркер от смертельной раны или ужасающей обиды (пример – смерть друга) впадёт в состоянии ярости незамедлительно. Эта ярость сильно отличается от обычной, ибо берсеркер не контролирует её – ярость заканчивается лишь после того, как берсеркер уничтожит всех возможных противников. Если берсеркер пробудет в «Неуправляемой Ярости» на много больше, чем он может пробыть в обычной «Ярости», он погибнет незамедлительно или впадёт в состояние смертельной усталости и будет неспособен самостоятельно даже передвигаться. Чтобы вывести Берсеркера из неконтролируемой Ярости нужно весьма постараться, подбирая нужные слова и действия, которые могли бы успокоить «варвара». Уровни этого умения увеличивают адекватность Берсеркера. Во время неконтролируемой ярости, то есть, шансы товарищей успокоить его возрастают примерно на 10% с каждым уровнем умения, а шансы Берсеркера атаковать союзника наоборот, уменьшаются.

Ярость

Берсеркер может впасть в боевой экстаз, дающий ему преимущество в силе и выносливости один раз плюс ещё один раз на два уровня. Для того, чтобы впасть в это состояние берсеркеру требуется два хода, в течении которых он ищет «искру» внутри себя и разжигает её в костёр ярости. Для того чтобы впасть в такое состояние берсеркеру нужен наружный активатор – он может прийти в ярость от жестокой обиды, страданий своих друзей или во время битвы – но не просто так. Во время ярости берсеркер получает следующее: увеличение силы на 25% на каждый уровень умения; уменьшение чувствительности к боли примерно на 25% на каждый уровень умения; сопротивление воздействию на свой разум (магия разума) в 5% на каждый уровень умения; увеличение запасов сил примерно в 2 раза; увеличение в скорости перемещения на 5% за каждый уровень умения.

«Ярость» длится примерно шесть-десять минут (или 3-4 хода, в зависимости от ситуации) плюс ещё минута (полхода) на уровень. С ростом в уровне бонусы за ярость увеличиваются, а негативные последствия уменьшаются.

После того как ярость заканчивается, берсеркер получает сильную усталость, близкую к коме. Он может передвигаться, но как если бы мучился от сильнейшей болезни; его бонус к здоровью теряются, и если полученные раны превосходят его начальное здоровье, то без оказания немедленной помощи берсеркер может скончаться на месте.

Быстрое передвижение

Скорость бега такого персонажа больше скорости бега любого другого персонажа, не владеющего этой способностью.

Выживание

Это умение можно применять по отношению к определенному типу окружающей среды - то есть конкретному виду местности и погодных условий. Типичные формы окружающей среды - это арктическая, лесная, пустынная, степная, горная или тропическая местность.

Персонаж, владеющий умением выживания, имеет представление об основных опасностях, с которыми можно встретиться в данной местности. Он понимает погодные приметы и знает, как правильно поступить, чтобы уменьшить риск подвергнуться опасности. Он умеет находить и добывать питьевую воду. Он знает, как найти съедобную, не обязательно очень вкусную, пищу там, где, казалось бы, ничего нет, предотвратив таким образом, голодную смерть. Кроме того, персонаж, владеющий умением выживания, может инструктировать остальных в такой же ситуации. В это умение так же входят навыки ориентирования на местности, рыбной ловли и охоты.

Легкие 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.

Уровень 3:

Побывавший в нескольких боях, заработавший пару шрамов и некоторое уважение среди другие воителей берсеркер.

Оружейная специализация

Персонаж выбирает одно определённое оружие, указанный в навыках «Простое Оружие», «Боевое Оружие» или «Экзотическое оружие». Используя в бою выбранный тип оружия, персонаж получает бонус на атаку (+1 на d20 за каждый уровень умения). В анкете рядом с этим умением должен быть указан выбранный вид оружия, например «оружейная специализация (длинный меч).

Четкая стрельба

Когда на стрелка бежит воин с мечом, трудно правильно сконцентрироваться и пустить стрелу. Вспомните Леголаса из фильма «Властелин Колец» - как он прицельно бил по оркам, подходившим к нему на расстояние удара. Такая хладнокровность появляется с опытом. Стрелок, у которого отсутствует эта способность, не может нормально выстрелить во врага, намеренного ударить его или передвигающегося.

Мобильность

Когда персонаж сражается с двумя противниками одновременно, действующими слаженно, его противники больше не получают бонус за то, что они атакуют его вместе.

Нокдаун

Во время боя персонаж может попытаться сбить с ног своего противника, не опасаясь внезапной атаки. Персонаж может сбить с ног только существо, превосходящее его в размерах не более чем на одну ступень (человек может сбить орка, орк может сбить огра).

Уровень 6:

Рядовой Берсеркер племени, побывавший во многих боях, встретивший смерть лицом к лицу и выдержавший ее взгляд. Таких Берсеркеров не очень то и много, таких воинов уважают в родном племени и за его пределами

Улучшенная оружейная специализация

Это умение доступно наемнику, только если у него уже есть умение «оружейная специализация» 3 уровня или выше. Это умение улучшает способности наемника владения того оружия, которое он выбрал в умении «оружейная специализация»

Бой двумя мечами

Условное название, т.к. персонаж может сражаться и двумя кинжалами, дубинками или любым другим лёгким оружием одновременно, держа одно в правой руке, а другое – в левой. Снижает пенальти при сражении двумя клинками.

Обезоруживание

Персонаж может провести попытку обезоружить своего противника, не опасаясь внезапной атаки. С каждым уровнем умения шансы обезоружить противника возрастают.

Иммунитет

Варвар становится невосприимчивым к любым ядам и всем немагическим болезням, магические же болезни действуют на него не так сильно как на обычное существо

Уровень 9:

Опытный Воитель, Ярость которого приводит многих в ужас, таких Берсеркеров обходят стороной, желательно за километр, дабы не попасть под горячую руку.

Улучшенный критический удар

Персонаж увеличивает свои шансы в два раза нанести противнику критический удар, используя оружие, выбранное в умении «оружейная специализация I или II». Рядом с умением в анкете должно стоять оружие, с которым выбран улучшенный критический удар, например «улучшенный критический удар (рапира)».

Сражение вслепую

Когда персонаж сражается в кромешной темноте, автоматически пересчитывается, будто он сражается в полумраке (отрицательные модификаторы уменьшаются). Персонажам, у которых есть инфразрение, это умение ничего не дает.

Улучшенная мобильность

Навык может быть взят, если персонаж овладел навыком «Мобильность». Теперь, если персонаж сражается с тремя противниками, они так же не получают бонус за слаженную атаку.

Звериная Мощь

Варвар этим умением получает бонусы к своей силе, за каждый уровень умения физическая сила варвара увеличивается на 5%, то есть на 25% на 5 уровне умения.

Уровень 12:

Прославленный Берсеркер, за его спиной горы трупов и десятки полей сражений, если цель жизни варвара - снискать славу воина, то этот уже достиг ее и даже перевыполнил. Этот воин потягаться с сильнейшими в королевстве.

Непрерывная атака

Особенная атака оружием, могущим наносить рубящие повреждения (меч, топор, алебарда и т.д.). К тому же, это умение работает только с тем оружием в руках, во владении которым у персонажа есть умение «оружейная специализация». Эта особенная атака позволяет варвару атаковать в одном ходу сразу всех противников, до которых он может дотянуться своим оружием. Уровень этого умения отражает мастерство бойца наносить подобные удары

Отбить стрелу

Персонаж может попытаться отбить снаряд (стрела, арбалетный болт, камень), летящий в него своим оружием или щитом. Каждый уровень этого умения увеличивает шансы отбить снаряд.

Свобода Перемещения

Отныне никакие магические преграды, будь-то магией созданная липкая паутина на земле или опутывающие ноги корни не могут остановить передвижение Варвара.

Невероятная Воля

Это умение отражает несокрушимую волю Берсеркера к победе, Берсеркер получает иммунитет к заклинаниям класса страх или очарование (например очарование суккуба) для заклинаний того же или ниже уровня, чем уровень этого умения. То есть при уровне этого умения 3, берсеркер иммунен к страху, наложенному магом владеющим магией на 1, 2 или 3 уровне, но берсеркер будет подвержен заклинанию страха Мага, владеющего магией 4 уровня или выше.

Уровень 15:

Один из величайших воителей современности, о его деяниях знают все, а враги боятся его. Пересчитать людей, способных сравниться с ним в бою можно на пальцах.

Великий бой двумя мечами

Персонаж безупречно владеет двумя клинками и больше не получает никаких штрафов за бой двумя оружиями, наоборот, только плюсы. Это умение доступно только, если у персонажа есть умение «бой двумя мечами» 3 уровня или выше.

Доспех Ариона

Отныне Варвар не умирает при смертельном ранении (исключая отсечение головы или другое действие, несовместимое с жизнью варвара), первое смертельное ранение в бою автоматически пересчитывается на тяжелую рану. То есть если Варвару был нанесен удар в грудь, от которого обычный человек бы умер, варвар может продолжать сражаться, как если бы это была не смертельная, а тяжелая рана

Уровень 18:

История знает только нескольких берсеркеров такого уровня, и каждый раз приход такой невероятной звериной силы в мир сочетался с самыми крепкими и жестокими сражениями, этот берсеркер в одиночку выйдет против армии, если она не дрогнет, потому что он действительно в силах одолеть её.

Невероятные Рефлексы

Рефлексы, скорость реакции и движений Берсеркера, координация его действий с каждым уровнем этого умения увеличиваются на 5%, то есть на 25% на 5 уровне умения.

Дополнительная Атака

Если персонаж убил одного противника, он может мгновенно перехватить инициативу и тут же ударить другого, находящегося рядом. Так же, персонаж получает дополнительную атаку по второму противнику, если действия противников не угрожают жизни варвара. Однако в следующем раунде его инициатива, какой бы она ни была, становится минимальной (т.е. он ходит последним) Если в предыдущем раунде у берсеркера была дополнительная атака, у него не может быть еще одной дополнительной атаки в этом раунде, только в следующем. Дополнительные атаки могут быть минимум через раунд.

Пример – персонаж ударил первого гоблина, одновременно с этим персонажа сбоку атакует другой гоблин. Если судья рассчитает, что от первого удара война первый гоблин умирает, он до результата даёт воину дополнительный ход, в котором воин реагирует на удар второго гоблина. Лишь после этого судья даёт результат, в котором второй гоблин не успеваает нанести удар, потому как персонаж развернулся и ударил его.

Уровень 20:

Берсеркеров такой мощи история не знает, или, быть может, не помнит. В любом случае, 20 уровень означает подобие полубога. Даже Боги знают и высоко чтят этого воителя, особенно Арион

Ярость Ариона

Берсеркер, с наслаждением отдавшийся силе своей Ярости не знает никаких преград, подобно богу он уничтожит все, что встанет на его пути, во время действия этой Ярости варвар не может впасть в обычную Ярость, Берсеркер под действием этого умения увеличивает свою силу на 30% за каждый уровень умения.

Невероятная Стойкость

Варвары так закалены в боях, что их крепость духа и тела непостижима уму обычному человека, это умение означает, что стойкость варвара с каждым уровнем умения увеличивается на 5%, то есть на 25% на 5 уровне умения, этот бонус суммируется с любыми другими бонуса на стойкость варвара. Помимо этого один раз в день на 3 раунда варвар может становиться совершенно невосприимчивым к боли, более того, полученные ранения лишь буду раззадоривать Берсеркера еще больше увеличивая его силу и скорость.