Техники: "Техника тентакледемона". "Фокусировка ауры": применима к любым аурам, которыми обладает пользователь. Сосредотачивает воздействие на одной цели, прекращая воздействие на других окружающих, но увеличивая эффективность и дальность ауры на 200%+5%\*Дух+5%\*Воля. "Рывок" - почти мгновенное пространственное перемещение на 2 метра вперёд, также увеличивает скорость передвижения на 30% на 5 секунд. Расходует выносливость. Кулдаун - 15 минут.

Достижение "Один против многих"; Сила +1. Достижение "Крепок духом", Дух +1. Достижение "Полная чаша", ранг "Сосуд Эссенции" +1. Достижение "Моральный выбор: нейтральность". При любом выборе найдутся несогласные с ним, и необходимо обладать мудростью и решительностью, чтобы принять его. Эффект: изменение репутации клана среди различных фракций, Разум +1. Достижение: "Реальный кланлидер". Вы приняли на себя ответственность за свой клан и начинаете действовать как реальный лидер… Эффект: репутация среди членов клана +1, Воля +1. Достижение "Очень необычный опыт", +1 Воля, +1 Дух, уменьшение шанса импотенции. Достижение "Цена победы". Допустимо ли отправлять других на смерть во имя победы? Сложный вопрос без правильного ответа, но вы нашли свой ответ… Эффект: изменение репутации среди различных фракций и персон. Изменение сопротивляемостей различным заклинаниям духа. +1 Воля. Ослабление морали, возможны психологические эффекты. Достижение: Аудиенция у Герцога Саллоса. Вы победили стражей врат и имеете право на аудиенцию у архидемона… Эффект: Вы привлекли к себе внимание архидемона. Достижение: "Божественный спорт". Совместными усилиями вам удалось пройти нелёгкое испытание и произвести впечатление на бога Уркагуари. Так держать! Эффекты: Небольшое увеличение выносливости; улучшение командной работы. Вы привлекли интерес бога Уркагуари. Достижение: "Руки - для слабаков!" Вы смогли победить сильного врага, несмотря на выведенную из строя руку. Эффект: Воля +1. Эффективность действий не руками повышена. Достижение: "Мой герой!.." Спасать девиц входит у вас в привычку… Эффект: Обаяние +1, персональная репутация среди женщин +1. Может вызывать неосознанную зависть и неприязнь у мужчин. Достижение: "Это признание… так ведь?.." В связи с вашими достижениями и занимаемым постом на вас направлено множество взглядов, и ваши действия оказывают эффект. Однако в первую очередь от вас ждут, когда вы оступитесь… Эффект: множитель увеличения Репутации 1.5, множитель уменьшения Репутации 2. Достижение: "Контрабандист поневоле". Вы уже не впервые притаскиваете что-то, чего не замечаете; случайность, или тенденция? Эффект: увеличена вероятность обнаружить среди своих вещей что-то, о чём не подозревали или забыли; увеличен шанс попасться при проносе контрабанды. Увеличен шанс завести неожиданное знакомство. Достижение: Богоубийца. …Вы действительно это сделали. Эффект: все характеристики +1. Достижение: "Покровитель "Искусств"". Сражение тоже может быть творчеством, и в вашем клане это понимают все. Эффект: битвы, которые ведут члены вашего клана, производят большее впечатление на наблюдателей. Эффективность навыков, связанных с искусством, незначительно возрастает. Достижение: "Сшивающий миры". Вы соединили два мира, и это было неожиданно банально… Эффект: возможность дополнительных эффектов при Шитье. Незначительные бонусы к пространственной магии. Достижение: Часть превыше целого. Вы ставите нужды отдельных членов своего клана выше интересов клана в целом. Возможно, не лучшее качество для лидера большой организации, но хорошее качество для предводителя маленькой команды… Эффекты: повышена способность замечать заботы товарищей. Увеличена эффективность работы малого клана (до двух десятков членов) и ближнего круга. Снижена эффективность большого клана (больше пяти десятков членов). Немного снижено отношение бизнес-партнёров клана. Достижение: "Мочить в сортире… Если понадобится". Вы наглядно продемонстрировали всем следящим за ситуацией, что способны достать обидчика даже у него дома - если вас достаточно спровоцировать. Эффект: репутация среди магов +1. Достижение (в процессе)! "Полный Комплект (2/3). Собирать наборы редкостей - не только увлекательно, но и престижно, не говоря уж о дополнительных эффектах… Эффект: увеличивает эффект комплектов". Достижение: "То ли ещё будет… Эффект: небольшое повышение уверенности в себе. Интенсивность событий, в которые вы вовлечены, немного возрастает". Достижение: "Невиданная победа. Город Карнолиг имеет давнюю историю, и видал многое. Однако ваша дуэль при всей её незрелищности является уникальной: вы ухитрились победить серьёзного дуэлянта, не сделав для этого вообще ничего. Эффект: Удача +1, незначительное повышение устойчивости к проклятьям, ваши действия производят увеличенный эффект на зрителей".

Титул "Охотник". Для псоглавцев одиночная схватка с Белым Зверем является ритуалом взросления; любой, сумевший это совершить, получает от них заслуженное уважение. Репутация у псоглавцев +2, репутация у прочих племён, живущих охотой, +1. Титул "Воин". Повышает храбрость и боевой дух; повышает репутацию среди воинов. Титул "Решительный лидер". Хороший лидер способен принимать тяжёлые решения, если они идут на благо тех, за кого он отвечает. Репутация в клане +1, репутация вне клана: от -2 до +1 в зависимости от персоны. Титул: "Военный Вождь". Репутация у большинства земных магов и некоторых обитателей сопредельных миров +2. Репутация у профессиональных военных, считающих, что вы слишком молоды для этого поста и являетесь декоративной фигурой -1 (Нейтрализовано титулом "Воин"). Титул "Тентакледемон". Просто прозвище, и ничего больше. Титул: "Истинный тентакледемон". Ну а что - правда же… Эффект: увеличена эффективность "Техники Тентакледемона" и прочих подобных техник и навыков. Увеличен шанс беременности партнёрши, независимо от расы/вида. Титул: Богоубийца. Эффект: Страх и трепет. Титул: "Начинающий политик". Эффект: небольшое повышение сопротивляемости политике. Титул: "очень странный дуэлянт. Эффект: ваши противники в дуэлях подсознательно ощущают неуверенность и подозрительность, и с большей вероятностью совершают ошибки"

Божественное благословение "Сияние зари": Интуиция +1. Божественное благословение "Отблески заката": Разум +1

Жизнь в числах, пассивный навык, ранг: недоступно, бонус: 24. Позволяет цифровое отображение текущей дистанции, отделяющей персонажа от смерти. Позволяет преобразовывать ранения и травмы в потерю хитпоинтов. Позволяет полную регенерацию хитпоинтов после восьми часов сна. Позволяет восстановление хитпоинтов предметами. Одежда (тело).

Обаяние. Пассивная способность, ранг 3. Немного повышает ваши привлекательность, способности к убеждению, дипломатии, и сглаживанию конфликтов, а так же получаемые за задания награды. Но не обольщайтесь, пока что ваше обаяние невелико. (Ранг 3: Вы обладаете несомненным шармом). Максимальный ранг - (Воля+Интуиция)/6+Дух/8. Маска Кота.

Светлячок, заклинание, ранг: 1. Расход маны: ничтожный. Срок действия: 5 минут. Описание: Это простейшее заклинание создаёт тусклый шарик света на ладони пользователя. Фонарик.

Сосуд Эссенции, пассивный навык, ранг 1: позволяет запасать и хранить Эссенцию для будущего использования. Запас Эссенции: 100, 1 Сосуд. Перчатки.

Сосуд Эссенции, пассивный навык, ранг 2: позволяет запасать и хранить Эссенцию для будущего использования. Запас Эссенции: 200, 1 Сосуд

Сосуд Эссенции, пассивный навык, ранг 3: позволяет запасать и хранить Эссенцию для будущего использования. Запас Эссенции: 300, 1 Сосуд, собирает "лишнюю" Эссенцию.

Сосуд Эссенции, пассивный навык, ранг 4: позволяет запасать и хранить Эссенцию для будущего использования. Запас Эссенции: 400, 1 Сосуд.

Сосуд Эссенции, пассивный навык, ранг 5: позволяет запасать и хранить Эссенцию для будущего использования. Запас Эссенции: 250 (каждый Сосуд), 2 Сосуда.

Сосуд Эссенции, пассивный навык, ранг 6: позволяет запасать и хранить Эссенцию для будущего использования. Запас Эссенции: 325 (каждый Сосуд), 2 Сосуда.

Сосуд Эссенции, пассивный навык, ранг 7: позволяет запасать и хранить Эссенцию для будущего использования. Запас Эссенции: 375 (каждый Сосуд), 2 Сосуда. Добавленный эффект: Переполнение. При заполнении Сосуда он способен удерживать дополнительные 25 единиц Эссенции в течение 5 минут. Максимальный ранг: (Воля+Дух)/6

Изучение существа, активный/пассивный навык, ранг: 1. Пассивно: позволяет видеть имя, шкалу HP и примерную силу существа. Активно: позволяет узнавать более подробную информацию об изучаемом существе. Странная фигурка.

Изучение существа, активный/пассивный навык, ранг: 2. Пассивно: позволяет видеть имя, шкалу HP, примерную силу существа, титул и баффы/дебаффы. Активно: позволяет узнавать более подробную информацию об изучаемом существе.

Тьма, заклинание, ранг 1, расход маны 1, длительность: 30 секунд (2 ранг: 45 сек.). Окутывает цель непроницаемой для обычного взгляда тьмой, временно ослепляя её, но повышая защиту от света. Широкополая шляпа от солнца.

Тьма, заклинание, ранг 3, расход маны 1, длительность: 50 секунд. Окутывает цель непроницаемой для обычного взгляда тьмой, временно ослепляя её и притупляя остальные чувства, но повышая защиту от света.

Тьма, заклинание, ранг 4, расход маны 1-3, длительность: 55 секунд. Окутывает цель непроницаемой для обычного взгляда тьмой, временно ослепляя её и притупляя остальные чувства, но повышая защиту от света. Возможно применение на область с поражением группы целей.

Тьма, заклинание, ранг 5, расход маны 1-3, длительность: 60 секунд. Окутывает цель непроницаемой для обычного взгляда тьмой, временно ослепляя её и притупляя остальные чувства, но повышая защиту от света. Возможно применение на область с поражением группы целей. Сопротивляемость цели снижается.

Тьма, заклинание, ранг 6, расход маны 1-3, длительность: 60 секунд. Окутывает цель непроницаемой для обычного взгляда тьмой, временно ослепляя её и притупляя остальные чувства, но повышая защиту от света. Возможно применение на область с поражением группы целей. Сопротивляемость цели ощутимо снижается. Добавлена вероятность впадания жертвы в прострацию или панику.

Тьма, заклинание, ранг 7, расход маны 1-3, длительность: 60 секунд. Окутывает цель непроницаемой для обычного взгляда тьмой, временно ослепляя её и притупляя остальные чувства, но повышая защиту от света. Возможно применение на область с поражением группы целей. Сопротивляемость цели существенно снижается. Добавлена вероятность впадания жертвы в прострацию или панику. Тьма постепенно вытягивает из жертвы физические и ментальные силы. Максимальный ранг: (Дух+Воля+Конституция)/6

Бег, пассивный навык, ранг 6. Увеличивает скорость бега на 60%, уменьшает расход сил на 60%. Добавляет технику "Рывок". Шорты с вышивкой, кроссовки. Максимальный ранг: (Конституция+Проворство+Сила)/6+Воля/7

Владение дубинками, пассивный навык, ранг 1/11%. Повышает эффективность при использовании различных видов дубин, палиц и посохов. Внимание: это тренируемый навык

Инвентарь: сумка, начальное 4 слота, 40 экспы.

Персональный защитный барьер, заклинание, ранг 1, расход маны 2. Окружает тело пользователя тонкой защитной плёнкой, на протяжении некоторого времени блокирующей определённое количество урона. Срок действия 100 минут, блокирует 20 единиц урона. Барьер получает +100% урона от магии (Ранг 2: 30 урона). Защитный амулет. Максимальный ранг: (Воля+Конституция)/6+Дух/8

Добыча!, пассивный навык, ранг 3. Позволяет получать трофеи от поверженных врагов. С повышением ранга выпадают более ценные трофеи, вероятность зависит от Удачи. Маска Пирата. Максимальный ранг - (Удача+Ловкость)/4

Изучение предмета, ранг 4, показывает изношенность и информацию об открываемом навыке, включая продвинутые магические свойства. Солнечные очки.

Перезарядка, заклинание, ранг 1, расход маны 1. Мгновенно перезаряжает небольшой аккумулятор. батарейка/зарядное устройство.

Призыв малого духа, заклинание, ранг 2, расход маны: призыв 3, 2 в час, 1 в минуту при манипуляции объектами. Призывает низшего неразумного духа. Низшие духи бесплотны, легко поддаются контролю, и могут использоваться в качестве инструмента разведки на небольшое расстояние или для простых дистанционных манипуляций. Кофейный амулет.

Призыв духа, заклинание, ранг 3(+2). Позволяет призвать случайного слабого духа средней категории. Позволяет заключать контракты для выборочного призыва.

Призыв духа, заклинание, ранг 3(+4). Позволяет призывать случайного желательного духа средней категории. Позволяет заключать контракты для выборочного призыва. Духи средней категории весьма разнообразны и способны выполнять сложные задачи, однако требуют сообразной оплаты.

Журнал заданий - скрытые задания, Панель навыков - полная инфа по навыкам, подсказка по статам.

Чувство опасности, пассивный навык, ранг 1. Позволяет ощущать угрозу без определения её источника. Максимальный ранг: Интуиция/4. Фигурка волка.

Автокарта, активная/пассивная возможность, ранг 6. Автоматически составляет карту местности в зоне видимости пользователя и позволяет изучать её в любой момент. Показывает направление пользователя и позволяет ставить пометки. Позволяет быстрый поиск пометок. Позволяет масштабирование. Позволяет переключение режимов Земля (Изнанка)/Земля (Мундус). Показывает маркеры некоторых заданий. Позволяет автоматическую прокладку пути между двумя точками. Даёт базовый показ врагов на миникарте. Для активации произнесите "Показать автокарту", "Автокарта". Максимальный ранг: Разум/4+Дух/6+Конституция/8. Фигурка спутника.

Наблюдательность, пассивный навык, ранг 1. Позволяет замечать различные детали окружения, которые иначе прошли бы мимо внимания. Максимальный ранг: Разум+Интуиция+Удача/6. Фигурка спутника.

Перегрузка, активный навык, метамагия. Этот навык позволяет увеличивать эффективность магии путём наполнения её избытком энергии; несмотря на то, что потери энергии при этом высоки и есть риск полного провала магии, в некоторых случаях это может быть полезно. Ранг 1, расход маны усиленного заклинания +100%, эффективность +50%, шанс провала 15%. (Ранг 2: Расход +120%, эффективность +60%, провал 10%). Максимальный ранг - (Разум+Воля)/4

Взрывбросок, активный магический навык, ранг 4, расход маны - зависит от используемого предмета. Модификация навыка, используемого племенем псоглавцев, обитающих в Запертом Лесу. В отличие от псоглавцев, использующих эту странную магию исключительно с метательными копьми, Снаряжемант способен использовать его с любым метательным оружием, хотя и с разнящейся эффективностью. Заряженый магической энергией предмет превращается в примитивную гранату. Максимальный ранг - (Воля+Дух)/4.

Аура Снаряжеманта. Классовый магический пассивный навык, ранг 1. Уникальная аура Снаряжеманта усиливает некоторые его классовые способности и эффективность снаряжения, как его самого, так и его союзников. Радиус действия: 10 метров, эффективность снаряжения: +25% все положительные характеристики, снижение точки насыщения на 10%

Аура Снаряжеманта. Классовый магический пассивный навык, ранг 2. Уникальная аура Снаряжеманта усиливает некоторые его классовые способности и эффективность снаряжения, как его самого, так и его союзников. Радиус действия: 15 метров, эффективность снаряжения: +50% все положительные характеристики, снижение точки насыщения на 20%.

Аура Снаряжеманта. Классовый магический пассивный навык, ранг 3. Уникальная аура Снаряжеманта усиливает некоторые его классовые способности и эффективность снаряжения, как его самого, так и его союзников, а также ослабляет снаряжение врагов. Радиус действия: 20 метров, эффективность снаряжения: +50% все положительные характеристики, -25% все положительные характеристики снаряжения врагов, снижение точки насыщения на 30%.

Аура Снаряжеманта. Классовый магический пассивный навык, ранг 4. Уникальная аура Снаряжеманта усиливает некоторые его классовые способности и эффективность снаряжения, как его самого, так и его союзников, а также ослабляет снаряжение врагов. Радиус действия: 25 метров, эффективность снаряжения: +75% все положительные характеристики, -25% все положительные характеристики снаряжения врагов, снижение точки насыщения на 35%.

Аура Снаряжеманта. Классовый магический пассивный навык, ранг 5. Уникальная аура Снаряжеманта усиливает некоторые его классовые способности и эффективность снаряжения, как его самого, так и его союзников, а также ослабляет снаряжение врагов. Радиус действия: 30 метров, эффективность снаряжения: +80% все положительные характеристики, -30% все положительные характеристики снаряжения врагов, снижение точки насыщения на 40%. Максимальный ранг - (Дух+Воля)/8

Управление нитями, активная магическая способность, ранг 5/00%. Внимание: это тренируемый навык! Этот навык позволяет свободно контролировать нити, верёвки и цепи в руках пользователя. Дополнительно позволяет манипулировать длиной, толщиной и прочностью нитей, а также силой их воздействия, применяя ману; каждые дополнительные 100% - 1 маны в минуту, максимум усиления - 100% за ранг навыка. На более высоких рангах возможно изменение свойств нитей с использованием маны.

Управление нитями, активная магическая способность, ранг 7. Внимание: это тренируемый навык! Этот навык позволяет свободно контролировать нити, верёвки, лианы и цепи в руках пользователя. Дополнительно позволяет манипулировать длиной, толщиной и прочностью нитей, а также силой их воздействия, применяя ману; каждые дополнительные 100% - 1 маны в минуту, максимум усиления - 100% за ранг навыка. На более высоких рангах возможно изменение свойств нитей с использованием маны. Максимум нитей под одновременным контролем - 4.

Управление нитями, активная магическая способность, ранг 8+2. Внимание: это тренируемый навык! Этот навык позволяет свободно контролировать нити, верёвки, лианы и цепи в руках пользователя. Дополнительно позволяет манипулировать длиной, толщиной и прочностью нитей, а также силой их воздействия, применяя ману; каждые дополнительные 100% - 1 маны в минуту, максимум усиления - 100% за ранг навыка. На более высоких рангах возможно изменение свойств нитей с использованием маны. Доступно осязание через нити. Максимум нитей под одновременным контролем - 4.

Управление нитями, активная магическая способность, ранг 9+2. Внимание: это тренируемый навык! Этот навык позволяет свободно контролировать нити, верёвки, лианы и цепи в руках пользователя. Дополнительно позволяет манипулировать длиной, толщиной и прочностью нитей, а также силой их воздействия, применяя ману; каждые дополнительные 100% - 1 маны в минуту, максимум усиления - 100% за ранг навыка. На более высоких рангах возможно изменение свойств нитей с использованием маны. Доступно продвинутое осязание через нити. Максимум нитей под одновременным контролем - 5. Уверенный одновременный контроль - 3.

Управление нитями, активная магическая способность, ранг 10+2. Внимание: это тренируемый навык! Этот навык позволяет свободно контролировать нити, верёвки, лианы и цепи в руках пользователя. Дополнительно позволяет манипулировать длиной, толщиной и прочностью нитей, а также силой их воздействия, применяя ману; каждые дополнительные 100% - 1 маны в минуту, максимум усиления - 100% за ранг навыка. На более высоких рангах возможно изменение свойств нитей с использованием маны. Доступно продвинутое осязание через нити. Максимум нитей под одновременным контролем - 5. Уверенный одновременный контроль - 3. Расход маны уменьшен на 10%. Максимальный ранг: Воля/3+Дух/5

Вход и Выход, активная способность, ранг 2. Управляемая версия способности Одарённых. Позволяет по желанию входить в незаблокированые зоны Изнанки и возвращаться из них в точку входа, а так же в соответствующую текущей точке Изнанки точку нормального мира. Командные фразы: Вход на Изнанку, Выход, Выход Здесь. Максимальный ранг: (Воля+Дух)/6

Путь к цели, пассивная/активная способность, ранг 1(Сейчас - 0). Позволяет ощущать направление к объекту или существу, которое пользователь хорошо представляет. Действует на Изнанке. Дальность - до 100 км. Максимальный ранг - Интуиция/2+Дух/4

М-маскировка, активный магический навык, ранг 1. Этот необычный навык, практикуемый псоглавцами Запертого леса, позволяет скрывать присутствие, затрудняя обнаружение пользователя любыми органами чувств, как нормальными, так и магическими. Расход маны - 1 за 10 минут, максимальный ранг - (Проворство+Дух)/6

Восстановление предмета 1 ранг, 3 маны, 25% - тюбик клея.

Магическая Броня, пассивно/активный магический навык, ранг 1. Пассивно - +1 к Физической и Магической защите; активно - 3 маны, +дополнительно 5 к Физической и Магической защите, срок действия - 40 минут.

Магическая Броня, пассивно/активный магический навык, ранг 2. Пассивно - +2 к Физической и Магической защите; активно - 3 маны, +дополнительно 7 к Физической и Магической защите, срок действия - 40 минут.

Магическая Броня, пассивно/активный магический навык, ранг 3. Пассивно - +3 к Физической и Магической защите; активно - 3 маны за 45 минут, +дополнительно 9 к Физической и Магической защите, ослабление враждебных магических эффектов на 20%.

Магическая Броня, пассивно/активный магический навык, ранг 4. Пассивно - +4 к Физической и Магической защите; активно - 3 маны за 45 минут, +дополнительно 11 к Физической и Магической защите, ослабление враждебных магических эффектов на 25%. Максимальный ранг - (Дух+Воля+Конституция)/12

Везунчик, пассивная способность, ранг 1. Повышает Удачу на 1, даёт 5% шанс избежать дистанционной атаки.

Везунчик, пассивная способность, ранг 4. Повышает Удачу на 2, даёт 20% шанс избежать дистанционной атаки. Слегка увеличивает вероятность срабатывания других навыков. Увеличивает вероятность найти что-то ценное.

Везунчик, пассивная способность, ранг 5. Повышает Удачу на 3, даёт 20% шанс избежать дистанционной атаки. Слегка увеличивает эффективность других навыков/заклинаний. Увеличивает вероятность найти что-то ценное. Максимальный ранг - Удача/3

Контроль маны, пассивная способность, ранг 2. Усиливает всю мана-основаную магию пользователя на (Воля\*Ранг Контроля маны)%. Максимальный ранг Воля/3+Дух/6.

Касание смерти, активный магический навык, ранг 2. Позволяет направлять к цели через оружие в руках пользователя негативную энергию, ослабляющую и разрушительно влияющую на энергетические системы живого и неживого. Расход маны: 1 за 5 секунд. Уменьшено разрушительное действие на медиум.

Касание смерти, активный магический навык, ранг 3. Позволяет направлять к цели через оружие в руках пользователя негативную энергию, ослабляющую и разрушительно влияющую на энергетические системы живого и неживого. Расход маны: 1 за 6 секунд. Заметно уменьшено разрушительное действие на медиум.

Касание смерти, активный магический навык, ранг 4. Позволяет направлять к цели через оружие в руках пользователя негативную энергию, ослабляющую и разрушительно влияющую на энергетические системы живого и неживого. Расход маны: 1 за 7 секунд. Значительно меньшено разрушительное действие на медиум. Добавлен эффект вытягивания жизненных сил. Максимальный ранг: (Воля+Дух)/10

Маг, пассивная способность, ранг 1. Набор способностей настоящего мага. Увеличивает резерв Маны, позволяя использовать избыточную энергию собственной души; увеличивает контроль и магическую силу. Воля +1, дополнительная Мана в размере 20% от значения Духа.

Маг, пассивная способность, ранг 2. Набор способностей настоящего мага. Увеличивает резерв Маны, позволяя использовать избыточную энергию собственной души; увеличивает контроль и магическую силу. Воля +2, дополнительная Мана в размере 30% от значения Духа.

Маг, пассивная способность, ранг 3. Набор способностей настоящего мага. Увеличивает резерв Маны, позволяя использовать избыточную энергию собственной души; увеличивает контроль и магическую силу. Воля +2, Дух +1, дополнительная Мана в размере 35% от значения Духа. Максимальный ранг: (Дух+Воля)/5

Шеф-повар, пассивный навык, ранг 5. Не только улучшает вкус и качество производимой пищи, обеспечивая ей небольшие временные бонусы к характеристикам съевшего, но и увеличивает эффективность работы других поваров под командованием пользователя.

Шеф-повар, пассивный навык, ранг 6. Не только улучшает вкус и качество производимой пищи, обеспечивая ей небольшие временные бонусы к характеристикам съевшего, но и увеличивает эффективность работы других поваров под командованием пользователя. Добавлена возможность приготовления еды с особыми эффетами. Максимальный ранг: (Разум+Интуиция+Удача)/6+Ловкость/4

Зельеварение (домашний стиль), ранг 3. Активный магический навык, расход маны переменный. Позволяет создавать простые зелья, используя базовые свойства реагентов. Открывает базовые свойства реагентов. Внимание: это тренируемый навык. Максимальный ранг: Разум/2+Дух/3

Выстрел, заклинание, ранг 5, 1-3 маны. Ограниченная форма телекинеза, "выстреливающая" несколько небольших предметов из руки пользователя в указанном направлении (прицеливание частично мысленное, частично указывается рукой; перед выстрелом снаряд приподнимается в воздух, чтобы избежать травм пользователя). Добавлена возможность срельбы очередью. Максимальный ранг - (Воля+Разум+Ловкость)/6

Пробивание барьеров, пассивный/активный магический навык, ранг 1. Модифицированая Снаряжемантом для личного использования особенность магического оружия; позволяет уменьшать эффективность и полностью игнорировать различные защитные, и, в меньшей степени, ограждающие барьеры. Пассивно: позволяет игнорировать защитные барьеры первого ранга; уменьшает эффективность защитных барьеров более высокого ранга на 60%-10%\*ранг барьера-1. Уменьшает эффективность ограждающих барьеров на 70%-10%\*ранг барьера. Активно: снижает ранг барьера для преодоления; защитные -1 ранг за каждые 5 вложенной маны, ограждающие -1 ранг за каждые 10 вложенной маны (некоторые виды барьеров имеют особые свойства). Максимальный ранг (Сила+Дух+Воля)/9

Огненный Шар, заклинание, ранг 1, расход маны 3. Классическое боевое огненное заклинание, имеющее множество форм и вариаций, но одно применение (использование его для разжигания костра повсеместно считается вульгарным). Выстреливает по прямой сгусток пламени во врага. Дистанция - до 150 м. Максимальный ранг (Воля+Разум)/3

Магический Щит, заклинание, ранг 1, расход маны: активация 2, 100% прочности 2. Небольшой мобильный барьер, управляемый движением руки (на высоких рангах - волей) и блокирующий движущиеся объекты и магию. Обладает определённым запасом прочности и может быть разбит, но медленно восстанавливается, поглощая ману пользователя. Прочность - 40 HP, Время полного восстановления - 30 минут. Диаметр - 45 сантиметров. Не считается предметом снаряжения.

Магический Щит, заклинание, ранг 2, расход маны: активация 2, 100% прочности 2. Небольшой мобильный барьер, управляемый движением руки (на высоких рангах - волей) и блокирующий движущиеся объекты и магию. Обладает определённым запасом прочности и может быть разбит, но медленно восстанавливается, поглощая ману пользователя. Прочность - 60 HP, Время полного восстановления - 25 минут. Диаметр - 55 сантиметров. Ослаблена обратная связь. Не считается предметом снаряжения.

Магический Щит, заклинание, ранг 3, расход маны: активация 2, 100% прочности 2. Небольшой мобильный барьер, управляемый движением руки (возможно волей, требует концентрации) и блокирующий движущиеся объекты и магию. Обладает определённым запасом прочности и может быть разбит, но медленно восстанавливается, поглощая ману пользователя. Прочность - 65 HP, Время полного восстановления - 20 минут. Диаметр - 60 сантиметров. Почти отсутствует обратная связь. Максимальный ранг - (Конституция+Воля+Дух)/6. Считается предметом снаряжения.

Чудесное исцеление, заклинание, ранг 1. Примитивная форма потенциально сильнейшего из известных исцеляющих заклинаний, в текущей форме оно малополезно из-за слишком малой эффективности и соответственно чрезмерно высокого расхода энергии, однако при её избытке подходит для лечения практически любых ран и недугов. Внимание: это заклинание принадлежит к направлению Чудотворства и питается Эссенцией! Расход Эссенции: 300%, зависит от объекта исцеления. Возможна замена маной 20% необходимой Эссенции (1 к 20). Максимальный ранг - (Дух+Удача)/9+ранг Веры

Беседа с предметом, активный магический/чудотворный навык, ранг 2/00%. Расход маны/Эссенции: зависит от предмета. Этот экзотический навык позволяет ненадолго придать небольшому предмету подобие жизни и получать от него ответы о том, что происходило поблизости от предмета в процессе его существования; с повышением ранга оживлённый предмет получил возможность медленно передвигаться. Внимание: это тренируемый навык! Внимание: этот навык принадлежит к направлению Чудотворства и питается Эссенцией! Внимание: псевдожизнь создаёт нагрузку на предмет и может его уничтожить! Максимальный ранг: Воля/6+Дух/5

Малое Исцеление, заклинание, ранг: 1, расход маны: 2. Простое, но полезное заклинание, заживляющее небольшие раны и ослабляющее отравления. Максимальный ранг: Воля/9+Разум/9+Дух/9

Связь, активная магическая способность, ранг 1. Ограниченная форма телепатии, позволяющая мысленно общаться с членом своего клана. Дальность: 5км, расход маны 1 в минуту (возможно удвоение дальности с удвоением расхода маны).

Связь, активная магическая способность, ранг 3. Ограниченная форма телепатии, позволяющая мысленно общаться с дружественным разумным. Доступна возможность конференции. Дальность: 15км, расход маны 1 в минуту (возможно удвоение дальности с удвоением расхода маны, в режиме конференции - +1 за каждого дополнительного участника). Максимальный ранг - (Воля+Разум+Дух)/12 Максимальный ранг - (Воля+Разум+Дух)/12

Антимагическая волна, заклинание, ранг 1. Позволяет нейтрализацию любой мана-основанной магии мощностью до пяти единиц маны в зоне вокруг пользователя. Радиус воздействия: 50 метров. Расход маны: 15 единиц. Максимальный ранг: (Воля+Разум)/6+Конституция/4

Анализ. Пассивный навык, ранг 1. Позволяет анализировать и получать информацию обо всём; синергичен с навыками Изучения.

Этикет, пассивный навык, ранг 1. Этот навык представляет собой манеры, а так же знание и интуитивное понимание правил поведения в обществе элиты - и тех, кто таковой себя считает. Максимальный ранг: (Разум/3)+(Интуиция/4). Получает частичный бонус от навыка Обаяние.

Талант к магии, пассивный навык, ранг 1. Интуитивное понимание магии, позволяющее использовать её не просто эффективно, а творчески и <i>хорошо</i>. Повышает ранг всех известных заклинаний и магических способностей на 1. Максимальный ранг: [Разум/8]+[Дух/8]

Персональное усиление тела, магический навык, ранг 1(+1: Талант к магии): Пассивно: все физические характеристики +10% с округлением вниз, активно: дополнительно +2 все физические характеристики и навыки, расход маны: 1 за 5 минут. Максимальный ранг: (Конституция+Дух)/5+Воля/6

Перефокусировка: активный метамагический навык, ранг 1(+1: Талант к магии): позволяет накладывать персональные чары на других с уменьшенной эффективностью и увеличенным расходом маны. Дистанция: касание, эффективность: ранг заклинания - 75% от оригинала с округлением вверх, расход маны (создание и поддержание) 150% с округлением вниз, дистанция перефокусировки - касание, дистанция поддержания - не больше 150 метров). Максимальный ранг: (Интуиция+Воля+Разум)/8

Левитация, заклинание, ранг 1+2. Расход маны: 3 в минуту за каждого. Позволяет плавный полёт пользователя и одного спутника, устойчивость к ветру средней силы. Максимальный ранг: Воля/4+Дух/5

Магия вещей, магический навык, ранг 1(+2). У всего сущего есть скрытый потенциал - особенно у рукотворных вещей, в которые вложена частица души создателя. Вы вряд ли сможете его раскрыть, но по крайней мере способны использовать материю как способ придать форму магии. Эффект: наполняя предметы магией, вы способны получать заклинаниеподобные эффекты, зависящие от используемого предмета (см. описание каждого предмета). Максимальный ранг: (Интуиция+Дух)/5

Магия барьеров, магический/знание навык, ранг 1(+2). Обеспечивает базовые знания и навыки, необходимые для установки различных барьеров. С увеличением ранга навыка становятся доступны новые разновидности барьеров и более высокие их ранги. Мощность барьеров зависит от Воли и Разума. Максимальный ранг: Разум/5+Интуиция/6

Командование, пассивный навык, ранг 1. Умение убедительно озвучивать и отдавать команды, без которого вас могут просто не услышать. Максимальный ранг: (Воля+Дух)/4+Конституция/6.

Усыпление, заклинание ранга 1+2(Талант к магии). Погружает небольшую группу гуманоидов/животных либо одиночного гуманоида/животное в крепкий здоровый сон. Расход маны 5-2(группа-одиночка). Максимальный ранг: Воля/2

Трансмутация элементов, активный магический навык (алхимия), ранг 1 (+2 > "Трансмутация"). Позволяет трансмутацию небольших объёмов простых химических соединений. Расход маны и необходимое время зависит от объёма трансмутируемого вещества. Максимальный ранг - (Воля+Разум/8)

Заклинание Реверса, заклинание, ранг 1(+2). Перенаправляет направленные магические эффекты в зоне действия, кроме созданных членами партии, обратно на создавших их. Зона действия - радиус 15 метров вокруг пользователя. Расход маны - 3. Жестовое заклинание; активатор - щелчок пальцами. Максимальный ранг -( (Удача+Интуиция+Дух+Воля)-10)/12

Антидот, заклинание, ранг 1(+2). Расход маны: в зависимости от яда. Исцеляющее заклинание смешанного типа, нейтрализующее яды и токсины в организме; фактически, это два различных заклинания, от классической магии и от чудотворства. С повышением ранга повышается сложность ядов, которые можно нейтрализовать методами классической магии (расход маны возрастает в зависимости от яда), в случае неизвестного яда либо особо сложного случая возможно применение чудотворства (расход Эссенции так же варьируется). Максимальный ранг: (Дух+Разум+Интуиция+Удача)/10-1+(Воля/8)

Привилегия Игрока, уникальная классовая способность. Даёт возможность с некоторой вероятностью активировать статусный эффект "Привилегия Игрока". Базовая вероятность 50%, модификаторы: репутация с текущей Душой Мира (+1: 100%, -1: 25%, -2: 1%), Воля и Дух (+1% за каждые 10 единиц). Кулдаун: 1 неделя

Манок, магический навык, ранг 1(+2). Умение подманивать духов и Теней на запах свежей крови и маны. Дальность: 5 км. Требует: 2 маны, каплю крови. Максимальный ранг: (Воля+Дух)/3

Персональный разгон, активируемая магическая способность, ранг 1+2. Эта способность модифицирует организм пользователя, обеспечивая пассивное улучшение реакции, кинетического восприятия, и эффективности работы мышц и кровеносной системы; при активной магической стимуляции эти бонусы значительно увеличиваются. Пассивно: реакция, скорость и точность движения +20%. Активно: реакция, скорость и точность движения +120% на 9 минут. Активация - 4 маны, кулдаун - 30 минут. Максимальный ранг: Конституция/3+Воля/6

Бездонный желудок, пассивный телесный навык, ранг 1/00%. Внимание: это тренируемый навык! Эффект: Немного увеличивает объём пищи, которую пользователь способен поглотить за один приём, улучшает и ускоряет пищеварение. Максимальный ранг: Конституция/4+Воля/7

Равновесие, ранг 1, пассивный телесный навык. Эффект: повышает координацию тела и способность оставаться на ногах при внешнем воздействии. Максимальный ранг: Проворство/3+(Интуиция+Удача)/5

Удача выжившего, ранг 1, пассивный навык. Повышает Удачу в опасной для жизни ситуации. Максимальный ранг: Удача/4+Конституция/7

Благословение Снаряжеманта, ранг 1, заклинание/благословение/чудотворство. Уникальная классовая способность Снаряжеманта, повышающая эффективность предметов снаряжения (усиление всех позитивных свойств, ослабление всех негативных свойств) на 10%. Возможно использование в трёх режимах. 1. Заклинание: 5 маны, длительность - 1 час за каждые 3 единицы Духа. 2. Благословение. 1 маны, длительность: 1 неделя, максимальное единовременное количество благословений 1 за каждые 10 ед. Духа. 3. Чудотворство: расход Эссенции зависит от предмета, длительность: постоянная. Благословение Снаряжеманта, ранг 1+4, заклинание/благословение/чудотворство. Уникальная классовая способность Снаряжеманта, повышающая эффективность предметов снаряжения (усиление всех позитивных свойств, ослабление всех негативных свойств) на 30%. Складывается с эффектом Ауры Снаряжеманта. Возможно использование в трёх режимах. 1. Заклинание: 4 маны, длительность - 1 час за каждые 3 единицы Духа. Не отменяется антимагией. Благословлённые предметы эффективны против сверхъестественных существ. 2. Благословение. 1 маны, длительность: 1 месяц. Не отменяется антимагией. Благословлённые предметы эффективны против сверхъестественных существ. Максимальное единовременное количество благословений 1 за каждые 8 ед. Духа. 3. Чудотворство: расход Эссенции зависит от предмета, длительность: постоянная. Не отменяется антимагией. Благословлённые предметы эффективны против сверхъестественных существ. Дополнительное повышение эффективности +1% за 1 Воли. Возможность дополнительных эффектов. Максимальный ранг: Дух/6+Воля/9

Эффективная магия, метамагический навык, ранг 0(2). Повышает эффективность проклятий, чар и магических манипуляций (эффективность повышается с ростом Разума). Снижает эффективность сопротивляемости цели. Максимальный ранг: Разум/4+Удача/6+Воля/6

Духовное самосовершенствование, экзотический навык, ранг 1. Техника, укрепляющая тело и усиливающая дух, порождённая смешением учений отшельников гор Ках и некоторых мастеров Ки; является не формой манипуляции Ки, но чем-то новым. Пассивно: Дух +1. Активно: расход 5 МР, ?. Максимальный ранг: Дух/5 Воля/5 Разум/5 Конституция/5 (низшее из). 0.2% сейчас.

Призыв материала, уникальный классовый навык Снаряжеманта, ранг: недоступно. Позволяет генерацию, призыв и материализацию случайных объектов с Изнанки. Доступно три варианта применения: Свободный призыв, Базовый призыв, Чудесный призыв.

Мастерство барьеров, магический навык/метод, ранг 1(+2). Увеличивает эффективность всех типов барьеров, создаваемых пользователем (прочность, длительность, т.п.). Уменьшает расход маны на их создание и поддержание. Упрощает демонтаж и преодоление чужих барьеров. Укрепляет содаваемые барьеры в зависимости от Воли и Духа пользователя. Максимальный ранг - Дух/5 Воля/5 Разум/5 Конституция/5 (высшее из).

Наследие Саллоса

Умения/Знания

\_ Контракты

/

Призыв воина 2/10 -

\\_ Владение оружием

Способности/Дары

\_ Благословения

/

Святая сила 1/10 -

\\_ Проклятья 1/10 -

\\_ Снятие проклятий 1/5

Домены/Власть

\_ Армия 1/10

/

Домен 1/5 -

\\_ Сокровища 1/3

Умения/Знания

Призыв воина 1/10. Позволяет призвать/отозвать одиночного воина из подконтрольных сил Саллоса. Расход маны 5.

Призыв 2/10. Позволяет призывать/отзывать воинов из подконтрольных сил Саллоса, до 5 за раз. Даёт возможность призывать конкретных воинов. Расход маны 5, +2 за каждого призываемого больше 1.

Способности/Дары

Святая сила 1/10. Позволяет базовые манипуляции святой силой (Святая пуля, Внедрение света). Расход маны 0-5

Проклятья 1/10. Позволяет использовать проклятья "Чёрный день" (снижение базовой Удачи одиночной цели на 5 либо на 25%, выбирая то, что больше, на сутки; 5 маны) и "Бессилие" (снижение базовых Силы одиночной цели на 10 либо на 50%, выбирая то, что больше, Ловкости, Проворства и Конституции на 5 либо на 25%, выбирая то, что больше, на 10 минут; 8 маны).

Домены/Власть

Домен 1/5. Холодный Замок и его стража находятся под вашим контролем; вы знаете путь к нему и можете в него входить. Генерал Радир, глава стражи, признаёт ваше право находиться в замке, как наследника Саллоса, и право призывать рядовых дворцовой стражи, но не признаёт своим господином. Текущая численность доступных для призыва сил: 57

Армия 1/10. Даёт возможность командовать десятком воинов с небольшим снижением их способностей. Позволяет поддерживать призыв десяти существ одновременно. Синергия с навыками "Командование" и "Обаяние".

Наследие Кроноса

Божественная искра, ранг 1 - вы обладаете крошечной толикой божественной силы, достаточной для небольшого увеличения силы вашей магии и устойчивости враждебным чарам. Также эта внутренняя сила увеличивает вашу харизму - и привлекает внимание тех, кто чувствителен к подобным вещам. Для ранга 2 необходимо: Разум 15, Дух 15.

Божественная искра, ранг 2 - в вас тлеет искра божественной силы, достаточной для небольшого увеличения силы вашей магии, устойчивости враждебным чарам и некоторого увеличения продолжительности жизни. Также эта внутренняя сила увеличивает вашу харизму - и привлекает внимание тех, кто чувствителен к подобным вещам. Для ранга 3 необходимо: Разум 20, Дух 20.

Понимание времени, ранг 1. Унаследовав силу Кроноса, пусть даже в самой рудиментарной её форме, вы получили инстинктивное понимание времени. Пусть на текущем уровне оно столь же рудиментарно, но позволяет использовать божественную силу "Искажение потока" - ускорение либо замедление хода времени для одного объекта на 10%+2% за каждые 3 Воли. Для ранга 2 необходимо: Интуиция 15, Воля 15.

Понимание времени, ранг 2. Унаследовав силу Кроноса, пусть даже в рудиментарной её форме, вы получили инстинктивное понимание времени. Пусть на текущем уровне оно столь же рудиментарно, но позволяет использовать божественную силу "Искажение потока" - ускорение либо замедление хода времени для двух близко расположенных объектов на 10%+2% за каждые 2 Воли. Для ранга 3 необходимо: Интуиция 20, Воля 20.

Понимание времени, ранг 3. Унаследовав силу Кроноса, пусть даже в примитивной её форме, вы получили инстинктивное понимание времени. Пусть на текущем уровне оно столь же примитивно, но позволяет использовать божественную силу "Искажение потока" - ускорение либо замедление хода времени для нескольких близко расположенных объектов на 10%+5% за каждые 4 Воли. Для ранга 4 необходимо: Интуиция 25, Воля 25.