

## Воин

Развивается до **Рыцаря** при достижении всеми классовыми навыками 10 уровня

Общие бонусы: Снижение получаемого урона в два раза. Повышение наносимого урона в ББ в два раза. Количество очков здоровья и очков запаса сил X3

Школа магии заблокирована, если показатели «интеллект», запас маны, контроль маны ниже 7.

Навыки:

Искусство Фехтования – Искусство боя в ближнем бою на оружии. При равном уровне дает шанс в 50% парировать атаку противника в ближнем бою. С каждым уровнем разницы навыка шанс на парирование атаки увеличивается или уменьшается на 10%. При разнице в пять и более уровней – шанс на парирование 90% у того, у кого навык выше. Высчитывается при помощи стогранного куба, к примеру для 10% нужно чтобы выпали числа 1-10. При разнице в 10 и более уровней – 100%.

Воля – 1 уровень = 1 единица маны. Дает возможность наложить «укрепление тела». Чем выше уровень воли – тем большее количество маны можно потратить в ход на поддержание укрепления (за каждый уровень +1). За каждый уровень воли прибавляется «1» к счету для количества очков интеллекта для этой способности. Количество магического и физического урона, которое поглощает укрепление за 1 единицу маны = очки интеллекта. 30 уровень разблокирует возможность вкладывать в укрепление неограниченное количество маны. Считается действием.

Искусство защиты – Каждый уровень дает защиту от урона в ближнем бою от превосходящего бойца в параметре «искусство фехтования» не более чем на 4 уровня в размере 10% (+10% за каждое снижение разницы вплоть до 100%, если уровень искусства защиты на 5 выше чем навык искусства фехтования у соперника).

## Рыцарь

Развивается до **Паладина** при достижении всеми классовыми навыками 30 уровня

Общие бонусы: Снижение получаемого урона в три раза. Повышение наносимого урона в ББ в три раза. Количество очков здоровья и очков запаса сил X4

Школа магии заблокирована, если показатели «интеллект», запас маны, контроль маны ниже 5.

Возможно развитие прежних классовых навыков до 30 уровня.

Навыки:

**Стальной дух** – За каждый уровень дает 5% урона в ББ, если запас здоровья 50% или меньше.

**Игнорирование усталости** – за каждый уровень навыка дает возможность выполнить 1 действие после истощения очков запаса сил

**Тело за гранью смерти** – за каждый уровень навыка дает 1 ход «на грани смерти» при истощении очков здоровья при котором исцеление спасет игрока, но любой входящий урон убьет. Каждый 10 уровень дает возможность поглотить дополнительно 10, 20, 30, 40 и 50 очков урона соответственно.

## **Паладин**

Развивается в уникальный класс при достижении всеми классовыми навыками 50 уровня

Общие бонусы: Снижение получаемого урона в четыре раза. Повышение наносимого урона в ББ в четыре раза. Количество очков здоровья и очков запаса сил X5

Школа магии разблокирована.

Навыки:

**Разум превыше Боли** – Каждый уровень защищает от более низкого уровня навыка «Чувство Почтенного». Каждый уровень снижает урон от заклинания и навыка «давление маны» на 1%

каждый 10 уровень навыка дает последовательно:

Иммунитет к панике

Иммунитет к «болезненным» ранениям и заклинаниям

Иммунитет к эффектам истощения запаса сил и хп

Иммунитет к снижению уровня навыков

Иммунитет к давлению маны, если она не больше в 1000 раз и более. Повышает необходимый для мгновенной смерти резерв маны до 10000 раз.

**Крепкое тело** – за каждый уровень снижает получаемый урон на 5%

**Магический удар** – получает возможность нанести один удар в ближнем бою в ход, который будет рассчитываться 1 единица запаса маны наносит урон равный очкам интеллекта + к урону в ББ (но будет считаться одновременно и магическим, бонусы и магического и ББ применимы). Каждый уровень будет давать возможность вложить на 1 единицу запаса маны в удар больше.