
ОСТОРОЖНО

ВОЗМОЖНЫ СПОЙЛЕРЫ

Читайте на свой страх и риск

Системы сил:

Рыцарские силы:

- 1) Подготовительный рыцарь (оруженосец) Сила: 1-2, Ловкость 1-2, Живучесть 1-2
- 2) Рыцарь Сила: 2-4, Ловкость 2-4, Живучесть 2-4
- 3) Великий Рыцарь Сила 4-7, Ловкость 4-7, Живучесть 4-7
- 4) Официальный рыцарь ??? ??? ???
- 5) ???

Хорошие рыцарские методы Чернобыльских островов раскачивают один атрибут, остальные остаются по умолчанию. Королевские методы позволяют сделать упор на ловкость или на живучесть. Отличные методы позволяют раскачать два атрибута, но с упором на конкретный.

Рыцарская техника ГГ позволяет раскачать все атрибуты равномерно. Причём оруженосец — все по 3 максимум. Рыцарь — по 6 максимум, Великий Рыцарь — по 9 максимум.

Магические таланты:

Существуют различные магические таланты:

- 0 уровень — отсутствие магического таланта, нет возможности изучать магию
- 1 уровень — шансы стать Официальным Магом меньше 1%
- 2 уровень — шансы стать Официальным Магом около 5-10%
- 3 уровень — шансы стать Официальным Магом около 30-40%
- 4 уровень — шансы стать Официальным Магом около 60-70%
- 5 уровень — шансы стать Официальным Магом около 90-95%

Сами таланты терпят дальнейшие разбиения, но более условные. По типу Высший талант 4 уровня, или низший талант 3 уровня. Различаются условно по скорости продвижения послушников. Так же существует элементарная близость. Некоторые склонны к воде, другие к огню, третьи ко тьме и т.п. Это не значит, что им не доступны заклинания других стихий.

Просто родная стихия будет тратить кратно меньше энергии, противоположная родной — кратно больше. Другие же будут тратить стандартно. Для каждого сродства существуют свои техники медитации. Например, если талант 5 класса со склонностью к огню будет использовать технику медитации для водных магов, его скорость продвижения замедлится и будет сравнима со скоростью продвижения талантов 1 уровня. Разные академии магий специализируются на разных элементарных сродствах.

Магические силы:

- 0 уровень — послушники
 - послушник 1 уровня — начинает строить руны разума, может ощущать и манипулировать магической энергией
 - послушник 2 уровня — появляется возможность строить заклинания 0 уровня
 - послушник 3 уровня — количество доступной для манипуляций энергии увеличивается, подготовка к прорыву до Официального Мага
- 1 уровень — Официальный Маг (Маг)
 - Приобретает 1 встроенное заклинание, что потребляет кратно меньше энергии. Обычно выбирают защитные, так что Оф. Мага не маги не могут убить даже во сне.

Дальнейшие пути будут вноситься по мере продвижения сюжета. В любом случае поставлю плашку спойлеров.

<http://tl.rulate.ru/book/117684/4686290>