**Клирик**

У каждого клиника существуют определённые особенности вызванные его искренней верой: это догмы его веры, кредо его церкви и обряды, которые он выполняет.

Особенностью клириков по сравнению с волшебниками является то, что заклинания они загатавливают после продолжительного отдыха, но во время молитв, которые у разных религий могут происходить в разное время - так хвалу Латандера Утренний Владыка возносиь на рассвете, почитатели Селунэ молятся ночью, а последователи Амонатора - в полдень.

В рамках одной веры может существовать множество разных течений (друг друга при этом они могут считать чуть ли не еретиками), поэтому даже у клириков одного бога догма, кредо и обряды могут отличаться.

**Правила renown, piety. А также услуги и фракции**

Известность это мерило того, Как персонажа знают в мире или регионе.

Любая известность по своей сути является локальной - будь то в фракции или в городе.

Персонаж получает известность когда совершает некое деяние выходящее за пределы ожидаемого.

Для жанра героического фэнтези таким деяние является успешное завершение среднего и выше фракционного задания без осложнений.

Для жанра темного фэнтези - успешное завершение пяти средних без осложнений или одного тяжёлого.

Фракции предоставляют помощь как правило просто потому что персонаж является её членом, но у всякой помощи

Есть пределы.

И этот предел устанавливается рангом персонажа.

Как мы уже говорили, известность добывается для региона или фракции, но очевидно что её уменьшение в "далёких" землях происходит не моментально.

Необязательно правило. Известность персонажа в соседнем базовому регионе равна той известности, которая была бы у персонажа на один ранг ниже.

Известность от двух регионов складывается.

В первом приближении рассматривая влияние известности на отношение к персонажу следует понимать что известность - как слава может быть доброй и дурной.

Очевидно что на вид известности влияют действия персонажа. Очевидно, что как либо учесть это в НРИ мало возможно.

Очевидно что действия персонажа обусловлены его личностью - и в не малой степени мировоззрение. Поэтому в первом приближении можно определять характер известности через мировоззрение персонажа. Хотя в дальнейшем становится понятно что играют роль и другие факторы.

Благочестивость или Набожность относительно похожа на Известность и определяет репутацию персонажа в определённой религиозной организации.

На получение набожнсти влияет достижение целей организации при соблюдении догм, кредо и этоса религиозной организации.

Уровень известности, репутации и набожности (далее три этих похожих но разных параметра я буду называть Славой) определяет максимальное качество услуг, которые члены организации могут предоставить персонажу.

Также Слава определяет какой уровень услуг является не существенным и не расходует ресурс славы.

Уровни Славы - 1..5

Уровни Услуг - 1..5

Незначительные услуги - ур. Сл. - 2

1 - незначительные

Небольшие

Весомые

Значительные

Особо весомые

Если у персонажа нет накопленного ресурса услуг, то он может получить "в долг" услугу уровня ур. Сл. - 1, после чего будет иметь бесплатный доступ только к наиболее основным свойствам организации.

Примеры услуг

**Способы получения услуг**

Даунтайм

Выполнения заданий

Пожертвования

**Правила настройки предметов**

Требуют настройки эффекты влияющие на персонажа или зависящее от него.

Не требуют настройки предметы с внешними эффектами

Так же настройка может быть требованием безопасности

Отдельные виды предметов не требуют настройки хоть и действуют на персонажа - Periapts, Helm of comprehend languages, cape of water breathing, goggles,

**Именные уровни**

Именные уровни - наследие старых систем.

Это тот уровень, на котором класс получает определяющие способности на макро уровне.

Для его получения существуют требования, которые персонаж должен должен выполнить во время приключений,

Базовые классы

Воин - 9 уровень, Лорд, возможность массово привлекать последователей, обладает твердыней и имеет высокий уровень известности.

Клиник - 9 уровень, Святой, возможность массово привлекать последователей, обладает твердыней и имеет высокий уровень набожности, известности и привлечённых в церковь верующих

Плут - 9 уровень, Мастер,

Волшебник - 9 уровень, Маг, ученики

12 сентября 2019 г.

9:02

**Identification rules**

УС определения = 10 + модификатор распространенности предмета + количество свойств

Если ключевое слово задано на определённом языке то без знания этого языка УС+5

Определение ловушки

УС = УС обезвреживания

Определение эффектов на человеке :

УС = УС спасброска

**Заклинательные фокусы**

Component's pouch - можно использовать с двумя пустыми руками

Holy symbol - должен быть видим на теле заклинателя

В общем случае бесплатность компонентов работает только для заклинаний 1-3 ур

Вариативные атаки

Condition Al attacks - disarm, trip, калечащая, ослепляющая, режущая, обманная

После трипа можно совершить атаку бонусным действием

**Животное спутник рейнджера**

1. Обладает двумя спасбросками или Сила + Лов или Сил + телосложение
2. Начинает владеть следующими навыками: восприятие, выживание, атлетика + или экспертиза в атлетике или дополнительно навык акробатики
3. В бою действует одновременно с рейнджером или на своей Инициативе по желанию
4. Добавляет к УЗ, навыкам и ментальным спасброскам бонус владения рейнджера - 2, а к попадания и урону модификатор Мудрости рейнджера мин. 1
5. С 6ого уровня атаки спутника считаются серебрянным и, а с 11 волшебным.
6. Бистмастер: С третьего тира все баффы наложенным на рейнджера действуют и на спутника
7. хп у спутника: за каждый уровень рейнджера выше 3 спутник получает 3 хита, а за каждые два уровня выше 3 - дополнительно модификатор тел
8. С 8 ого уровня преимущество на спасброски против очарования и испуга
9. С 11ого уровня получает свойство Brute