

ПРИМЕРЫ КЛАССОВ



ЖРЕЦ

"Никто не пострадал? Хватит двигаться!"

Исцеляющие искусства Альфхейма в основном приписывают священникам с горы Красного Марка. Монахи и монахини Рела, Удина и Торра направляют свою божественную милость на пользу чистого добра. По этой причине священники часто являются моральными ориентирами среди своих союзников.

Рекомендованное снаряжение:

Амулет секретов, посох, припасы, чётки для медитации

Стартовая награда:

Сила: Целительное прикосновение (Прикоснись к союзнику, чтобы исцелить *на магическое усилие*)

Награды за вехи:

Камень сердца (добавь 1 *сердце* к максимуму)

Сила: Целительная вспышка (Исцели всех союзников, находящихся *близко*, на двойное *магическое усилие*)

Амулет крепости (Если вы *далеко* от врагов, союзникам, касающимся тебя, не может быть причинён вред)

Пояс Удина (Когда исцеляешь себя, используй *предельное усилие*)

Книга знаний (+3 ИНТ при постижении неизвестного)



МАГ

"Друзья, я всё решу. Смотрите ..."

Магия - редкая и опасная вещь в Альфхейме. Те, кто осмеливаются связаться с ней, часто "отмечены": странные красные кристаллы становятся их частью и, кажется, являются источником силы. Так или иначе они мощные таинственные существа.

Рекомендованное снаряжение:

Огненный камень, посох, кинжал, 50 монет, книга заклинаний, припасы

Стартовая награда:

Заклинание: Мистический снаряд (Выстрелить снарядом в видимую цель и нанести ей *магическое усилие*. Действует *далеко*)

Награды за вехи:

Изменчивый огненный камень (+3 *предельного усилия* при чтении заклинаний)

Заклинание: Огненная глыба (Нанести двойное *магическое усилие* трём (или меньше) целям за раз. Неустойчивость: если при попытке получилось 10 или меньше - выбери 3 случайные цели)

Охранный кристалл (Непроницаемый обычными снарядами)

Амулет крови (Обменяй *здоровье* на бонус к *магическому усилию* оружием 1 к 1)

Книга секретов (+1 ИНТ)

