**Красивые названия и идеи для классов**

Нечестивый рыцарь

Страж

Лорд щита

Повелитель

Некромант

Избранная Нежить

Рейнджер

Укротитель Зверей

Снайпер

Высший Укротитель

Друид

Лесной Маг

Вестник Природы

Апостол Катастрофы

Высший Друид

Кэнсэй

Асура

Рыцарь Нифльхейма

Хаос

Принц Тьмы

Перевёртыш

Воин

Боевой Волшебник

Элементалист (с припиской к какому именно элементу он относится)

Бронированный Маг

Страйкер

Одиночный Удар

Пушкарь

Убийца

Преследователь

Валькирия: (похожая механика с элементалистом, типа: Валькирия: Копье, Щит, Дух)

Клирик

Проклятый Рыцарь

Эксперт

Лорд Замка

Мастеровой

Мастер Меча

Мудрец

Шаман Духов

Призыватель

(так же, как и с Элементалистом, только приписка в начале) Адепт

Монах

Мастер Ки

**Классы**

По факту класс — это просто перечень скилов (иногда со своими механиками, иногда со своим классовым ресурсом), сам по себе он ничего не даёт, только открывает доступ к скилам.

**Прокачка отдельных классов**

По началу максимальный уровень персонажа это 100. При получении каждого нового уровня персонажа игрок получает Очко Класса (ОК), которые можно вливать в классы, что в последствии может открывать новые способности в самом классе.

С помощью некоторых игровых активностей: ритуал, предмет, квест, обстоятельство игрок может сбросить определённое кол-во влитых ОК. Что даёт возможно перераспределять уровни и классы при необходимости. Таким образом имея персонажа 50 ЛвЛ, 10Мечника-10Воина-35Рыцаря и использовав предмет на классе рыцарь сбрасывающий 25 ОК игрок теряет доступ к способностям с 11-35 уровень класса Рыцарь и получает 25 свободных ОК, которые можно распределить заново.

**Получение самих классов(доступ)**

В начале игры игроку придётся сделать выбор между 5 начальными классами. И исходя из этого выбора ему будет ПРОЩЕ качать и открывать классы похожих «мастей». То есть при взятии Послушника, удобнее качать паладина, верховного жреца, Властителя Судеб, но при этом это не запрещает вкачать Ренжера, Рыцаря или Призывателя. Конечно есть и насильственные ограничения по типо того что Послушника вряд ля даже впустят в гильдию воров или чернокнижников и исходя из этого он даже в теории не сможет стать некоторыми классами.

При этом всём нет какой-то определённой последовательности прокачки и взятии классов. То есть просто перечень классов, которые можно вкачать независимо от уже имеющихся классов. НОООО конечно как всегда есть исключения такие как: уровень персонажа, квест, уровень класса, возможно какой статус или предмет.

На счёт взятия класса при нелогичных обстоятельствах, возможны полные или временные запреты на класс, но только когда это перечет обычной логике РПГ и Фентези. Например, Маг не способен стать классом, который позволяет носить тяжёлую броню (этими словами я не хотел сказать, что Маг не при каких обстоятельствах не может носить Тяж. Броню, он вполне способен созидать естественную броня Тяж. Класса, например, как Друид (что является пассивным эффектом, а не фактически одетой бронёй) или же он может с помощью магии искривления реальности менять вес и класс брони чем делая её средней или даже лёгкой) или Послушник вкачанный в Жреца-Паладина не способен взять Чернокнижника или же Лучник не способен взять класс дающий возможность носить Двуручное древковое или класса меч и т. п.

**ИЗУЧЕНИЕ НАВЫКОВ**

За активности в игровом мире игрок будет получать ОН (Очки Навыков) за которые он сможет изучать способности.

У каждой способности будет прогрессия в цене ОН для её изучения. Некоторые навыки можно будет изучить только при определённых обстоятельствах, например при выполнении квеста или когда этого потребует сюжет.

Названия и примеры скилов

Морская искра

**Никто –** Начальный класс персонажа.

**Навыки:**

1. Перевязка ран – может остановить малое кровотечение и «немного» больше.

Затраты: 2 ОД, 4 МП

Перезарядка: 3 Хода

Исцеляет 5 ХП. Снимает эффект «малое кровотечение».

2. Двойной удар – совершает два последовательных медленных удара, но теряет в уроне.

Затраты: 3 ОД, 8 МП

Перезарядка: 4 Хода

Наносит два удара, но каждый из них наносит на 20% меньше урона.

**ХАРАКТЕРИСТИКИ**

ХП – 21

МП – 4

Ф.Урон – 1-2

М.Урон – 0

Блок – 0%

Уклонение – 0%

Пронзающий Урон – 0

Меткость – 0

Шанс Крит. Урона – 0

Броня – 0

КР – 0

Инициатива – 3

Заметность – 5

Вес - 10

ОД – 3

СОД- 0

**Исчисление уровня класса**

• Каждый Уровень Персонажа(УП) + 2 ХП

• Каждый 5 УП + 1 ОД.

**Мечник –** мечники издревле воплощают в себе мужество и честь. Их задача защищать союзников. На поле боя они полагаются на свой меч и мастерство обращения с ним.

Для получения требуется пройти Квест: Огнём и мечом

**Навыки:**

1. Выпад Мечом – Самый обычный, выпад вперёд.

Требования для использования: Меч

Затраты: 2 ОД

Перезарядка: 2 хода

Наносит «урон который должен был пройти» + 15% физ. Урона (он как бы просто добавляет к одной атаке 15% физ. Урона.)

2. Концентрация: блок – перенаправляет все силы мечника на блокирование атак, но при этом страдает меткость.

Затраты: 2 ОД, 8 МП

Перезарядка: 5 ходов

Время действия: 2 хода

Увеличивает шанс блока на 60%, но меткость снижается на 35%.

3.Стойка: неуклюжая агрессия – всем своим видом показывает агрессию, от чего немного возрастает урон и падает блок.

Затраты: 3 ОД

Перезарядка: 6 ходов

Время действия: 3 хода

Увеличивает физ. Урон на 12 единиц, но уменьшает блок на 10%.

**Исчисление уровня класса**

• Каждый Уровень Персонажа(УП) + 28 ХП (каждые 10 УП + 6)

 • каждый УП + 12 МанаПоинтов (МП) (каждый 10 УП + 3),

• Каждый 5 УП + 1 ОД.

Бонусы при взятии класса

ФСЛ+ 6

ФСТ+ 14

МСЛ+ 1

МСТ+ 3

ЛВК+ 2

КРС+ 1

УДЧ+ 2

ДУХ+ 2

ВНС+ 5

**// ВСЕОБЩЕЕ БЛАГОДЕНСТВИЕ, ПРИНЦИП НЕОТВРАТИМОСТИ ПОСЛЕДСТВИЙ //**

**…- Однажды начнётся Дождь и смоет мои страдания. Нет, я не могу ждать. Если Дождь не пойдёт сам, тогда я заставлю его идти…**

**«- Я преклоняюсь пред господом богом, даруй мне вознесение, и прояви милосердие. Слабости, что найдёшь во мне, уйдут все прочь. С любовью господа бога, что зиждется во мне. Словно ястреб парит над облаками, я стану следовать подле пят господа бога. Из глубин любви господней…»**

**«путь праведника преграждается нечестивостью грешников и беззаконием злобных. Благословен тот, кто, побуждаемый милосердием и доброю волей, ведет слабых чрез долину тьмы, ибо он есть истинная опора братьям своим и хранитель заблудших. и простру руку Мою на тех, кто замыслил истребить братьев моих, и совершу над ними великое мщение наказаниями яростными, и узнают, что я – Господь, когда совершу над ними Мое мщение.»**

**Лучник** – точность и ловкость…

В бою держат дистанцию и полагаются на свою точность. В ближнем бою мало что могут противопоставить хорошему воину, но разве хороший лучник даст подойти к себе?

**Навыки:**

1.Двойной выстрел – выпускает во врага одновременно 2 стрелы, что наносит удвоенный урон.

Требования для использования: Лук

Затраты: 3 ОД, 12 МП

Перезарядка: 4 Хода.

Просто наносит удвоенный урон по врагу.

2.Выстрел с отходом – обычный выстрел после которого следует уклонение.

Требования для использования: Лук

Затраты: 3 ОД

Перезарядка: 3 Хода

Обычный выстрел, после которого на игрока накладывается эффект «*ОТХОД*» (на один ход).

3. Острый угол – вы стреляете с НЕВЕРОЯТНОЙ точностью по врагу под большим углом и выстрел рикошет в ближайшего врага нанося ему ровно половину урона.

Требования для использования: Лук

Затраты: 4 ОД, 6 МП

Перезарядка: 3 Хода

Наносит ближайшему врагу половину урона от базового урона.

**Исчисление уровня класса**

• Каждый Уровень Персонажа(УП) + 16 ХП (каждые 10 УП + 3)

 • каждый УП + 16 МанаПоинтов (МП) (каждый 10 УП + 4),

• Каждый 5 УП + 1 ОД.

Бонусы при взятии класса

ФСЛ+ 13

ФСТ+ 4

МСЛ+ 4

МСТ+ 1

ЛВК+ 7

КРС+ 2

УДЧ+ 4

ДУХ+ 4

ВНС+ 3

**Плут –** не каждый ловкач хитрец, но каждый хитрец ловкач…

В боевой обстановке полагается на свои клинки, силу удара и точность. Один грамотный удар Плута может свергнуть даже гиганта, пока тот будет пытаться попасть по нему.

**Навыки:**

1.Песок в глаза – пара песчинок и ты уже потерял зрение.

Затраты:1 ОД, 5 МП

Перезарядка: 3 хода

Время действия: 1 ход

Накладывает на цель эффект *ослепление*.

2.Повтор атаки (Пассивный) – увеличивает вероятность нанести ещё один удар при обычный автоатаке

15% шанс нанести ещё удар.

Требования для использования: Кинжал

3.Грязный удар – обмазывает кинжал чем-то противным и теперь он явно вызовет эффект болезнь у цели.

Затраты:3 ОД, 15 МП

Перезарядка: 5 хода

Требования для использования: Кинжал

Атакует врага обычной атакой и накладывает эффект *болезнь (на 3 хода).*

**Исчисление уровня класса**

• Каждый Уровень Персонажа(УП) + 11 ХП (каждые 10 УП + 3)

 • каждый УП + 15 МанаПоинтов (МП) (каждый 10 УП + 4),

• Каждый 5 УП + 1 ОД.

Бонусы при взятии класса

ФСЛ+ 12

ФСТ+ 1

МСЛ+ 3

МСТ+ 1

ЛВК+ 15

КРС+ 3

УДЧ+ 5

ДУХ+ 2

ВНС+ 5

**Послушник** – Нет больше той любви как если кто положит душу свою за друзей своих… Послушник является классом поддержки, с помощью молитв и веры в бога он помогает союзникам и упокоевает врагов. В бою редко прибегает к оружию, но, если что у него с собой верный клинок.

**Навыки:**

1. Молитва: защита – увеличивает защиту от всех существ и в особой мере от нежити и демонов.

Затраты: 2 ОД, 15 МП

Перезарядка: 4 хода

Требование для использования: Книга священника

Уменьшает входящий урон(весь) на 6 единиц, если враг нежить или демон, то на 21 единицу.

2.Святой удар – удар насыщенный святой энергией

Затраты 3 ОД, 10 МП

Перезарядка: 3 Хода

Требования для использования: Святой Клинок или Клинок

Наносит обычный удар + 6-10 единиц урона святой энергией.

3.Малое Лечение Ран – восстанавливает малое кол-во ХП цели.

Затраты: 1ОД, 8 МП

Перезарядка: 2 хода

Восстанавливает 15-31 единиц ХП.

**Исчисление уровня класса**

• Каждый Уровень Персонажа(УП) + 10 ХП (каждые 10 УП + 4)

 • каждый УП + 26 МанаПоинтов (МП) (каждый 10 УП + 5),

• Каждый 5 УП + 1 ОД.

Бонусы при взятии класса

ФСЛ+ 5

ФСТ+ 2

МСЛ+ 11

МСТ+ 3

ЛВК+ 3

КРС+ 1

УДЧ+ 5

ДУХ+ 7

ВНС+ 4

**Волшебник** - Волшебство не в самих вещах, а в отношениях между обыкновенными вещами. Волшебники — это начинающие Маги, они ещё не могут из кончика пальца пускать молнию, но наподдать врагу вполне способны.

**Навыки:**

1. Эфирный болт – создаёт и с высокой скоростью выпускает во врага сгусток бесформенной магии.

Затраты: 2 ОД, 14 МП

Перезарядка: 2 Хода

Наносит урон магией противнику в размере 8-19 единиц.

2. Барионовый щит – создаёт поле из мельчайших частиц вокруг цели.

Затраты: 3 ОД, 20 МП

Перезарядка: 4 Хода

Создаёт щит, в который принимает весь входящий урон, его прочность равна 30 единицам.

3. Дождь из кварков – наносит урон цели (и двум стоящим возле неё по бокам) элементарными частицами, собранными в большие валуны.

Затраты: 4 ОД, 25МП

Перезарядка: 5 Ходов

Наносит урон магией в размере 15-34 единиц.

**Исчисление уровня класса**

• Каждый Уровень Персонажа(УП) + 12 ХП (каждые 10 УП + 3)

 • каждый УП + 32 МанаПоинтов (МП) (каждый 10 УП + 7),

• Каждый 5 УП + 1 ОД.

Бонусы при взятии класса

ФСЛ+ 1

ФСТ+ 2

МСЛ+ 21

МСТ+ 3

ЛВК+ 1

КРС+ 4

УДЧ+ 2

ДУХ+ 10

ВНС+ 1