

КЛАСС «МЕТАМОРФ»

Хиты и владения

- **Хит-дайс:** 1к10 за уровень
- **Хиты на I уровне:** 10 + мод. Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1к10 (или 6) + мод. Телосложения
- **Владение доспехами:** нет
- **Владение оружием:** простое (но класс не использует оружие)
- **Спасброски:** Телосложение, Мудрость
- **Навыки:** два из: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Выживание, Проницательность, Скрытность

Снаряжение

Одежда странника, фляга, набор для выживания, 10 зм. Без доспехов и оружия.

ТАБЛИЦА РАЗВИТИЯ

Уровень	Бонус Мастерства	Особенности	Макс. одновременных форм
1	+2	Безоружный мастер, Поглощение Праны, Очки Слияния	1
2	+2	Стихийные формы (2 типа), Адаптивная защита	1
3	+2	Путь Метаморфа, Быстрое слияние	2
4	+2	Увеличение характеристик	2
5	+3	Дополнительная атака, Улучшенное поглощение	2
6	+3	Особенность пути	3

Уровень	Бонус Мастерства	Особенности	Макс. одновременных форм
7	+3	Живучесть стихий, Закалённая плоть	3
8	+3	Увеличение характеристик	3
9	+4	—	4
10	+4	Особенность пути	4
11	+4	Слияние двух стихий	4
12	+4	Увеличение характеристик	5
13	+5	—	5
14	+5	Особенность пути	5
15	+5	Пранический резонанс	6
16	+5	Увеличение характеристик	6
17	+6	—	6
18	+6	Особенность пути	7
19	+6	Увеличение характеристик	7
20	+6	Абсолютная метаморфоза	7

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Уровень 1: Безоружный мастер

Ваше тело — оружие. Ваши безоружные атаки наносят **1к4 дробящего урона** и используют **Телосложение** для бросков атаки и урона.

Урон увеличивается: **1к6 на 5 ур., 1к8 на 11 ур., 1к10 на 17 ур.**

Уровень 1: Поглощение Праны

Вы можете **действием** коснуться значительного источника одной из стихий (камень, металл, вода, дерево, огонь/лава, чистая энергия) и поглотить её суть.

Вы восстанавливаете **1к4 + мод. Телосложения Очков Слияния** (но не более максимума).

Использовать можно **один раз в короткий или длинный отдых**.

Примечание: ОС также восстанавливаются в начале дня до значения, равного вашему уровню + мод. Телосложения.

Уровень 1: Очки Слияния (ОС)

У вас есть запас Очков Слияния, равный **уровню метаморфа + модификатор Телосложения**.

ОС тратятся на активацию и поддержание **Стихийных форм**.

Восстанавливаются полностью после **длительного отдыха** и частично через **Поглощение Праны**.

Уровень 2: Стихийные формы

Вы осваиваете **две** стихии на выбор: **Камень, Металл, Вода, Дерево, Лава, Прана**.

Бонусным действием вы можете потратить **1 ОС**, чтобы активировать **одну Стихийную форму** на **1 минуту** (концентрация не требуется).

Одновременно может быть активно количество форм, не превышающее **Макс. одновременных форм** (см. таблицу).

При активации формы выберите **один из эффектов** (можно менять бонусным действием в течение действия формы, не тратя ОС):

Стихия	Вариант А (агрессивный)	Вариант Б (защитный/утилитарный)
Металл	Ваши безоружные атаки наносят +1к4 рубящего урона и считаются магическими.	Ваш КД увеличивается на +2 до начала вашего следующего хода при каждом попадании по вам.
Камень	При попадании безоружной атакой цель должна преуспеть в спасброске Силы (Сл 8 + БМ + Тел) или быть сбита с ног.	Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак.
Вода	Ваша атака может вместо урона оттолкнуть цель на 10 футов (спасбросок Силы).	Вы можете проходить через пространство врагов, не провоцируя атаки, и получаете помеху для атак по вам реакцией.

Стихия	Вариант А (агрессивный)	Вариант Б (защитный/утилитарный)
Дерево	Ваши атаки наносят дополнительный 1к4 урона ядом , цель должна преуспеть в спасброске Телосложения или стать отравленной до конца вашего следующего хода.	Вы получаете преимущество на спасброски против отравления, болезней и очарования.
Лава	Ваши атаки наносят +1к4 урона огнём, при крите цель загорается (1к4 огня в начале её хода, пока не потушит действием).	Все, кто начинает ход в радиусе 5 футов от вас, получают 1к4 урона огнём .
Прана	Вы можете бонусным действием нанести 1к6 + Тел урона излучением существу в радиусе 30 футов (спасбросок Ловкости для половины).	Вы излучаете свет (яркий 20 фт, тусклый 40 фт) и получаете преимущество на проверки Убеждения и Запугивания.

Уровень 2: Адаптивная защита

Пока вы не носите доспехов, ваш **базовый КД = 13 + модификатор Ловкости**.

Если активна хотя бы одна Стихийная форма, вы можете **реакцией** в момент атаки по вам изменить КД на **10 + Лов + Тел** до конца текущего хода (после получения результата атаки).

Уровень 3: Быстрое слияние

Когда вы активируете Стихийную форму, вы можете **в том же бонусном действии** совершить одну безоружную атаку.

Уровень 5: Дополнительная атака

Совершая действие Атака, вы можете атаковать **дважды**.

Уровень 5: Улучшенное поглощение

Поглощение Праны теперь восстанавливает **2к4 + Тел** ОС и может использоваться **дважды** между отдыхами.

Уровень 7: Живучесть стихий

Бонусным действием вы можете потратить **1 ОС**, чтобы восстановить **1к10 + мод. Телосложения** хитов. Если активна форма **Камня** или **Металла**, восстановление увеличивается до **1к12 + Тел**.

Уровень 7: Закалённая плоть

Ваш максимум хитов увеличивается на **+1 за каждый уровень метаморфа** (уже включено в таблицу). Кроме того, вы получаете **сопротивление урону от падения**.

Уровень 11: Слияние двух стихий

Вы можете активировать **две разные Стихийные формы** одновременно, потратив **2 ОС** (вместо 1). При этом вы можете комбинировать эффекты: выбрать агрессивный вариант от одной стихии и защитный от другой, либо оба агрессивных (но тогда защита только базовая). Оба эффекта работают параллельно.

Уровень 15: Пранический резонанс

Действием вы можете потратить **5 ОС**, чтобы войти в **Резонанс** на **1 минуту**.

В этом состоянии:

- Вы можете активировать и менять Стихийные формы **бесплатно** (не тратя ОС).
- Количество одновременных форм увеличивается на **2**.
- В начале каждого вашего хода вы восстанавливаете **1к6 хитов**.

После окончания Резонанса вы получаете **1 уровень истощения**. Использовать можно **1 раз в день**.

Уровень 20: Абсолютная метаморфоза

- Максимум одновременных форм становится **7**.
- **Поглощение Праны** теперь **бонусное действие** и восстанавливает **максимальное количество ОС**.
- Ваши безоружные атаки в любой форме наносят дополнительно **1к8 урона** (с учётом эффектов форм).
- **Один раз в день** вы можете **реакцией** при падении до 0 хитов **превратиться в чистую стихию**: вы восстанавливаете половину максимума хитов, получаете **сопротивление всему урону**, **скорость полёта 60 фт.** и **невидимость** на 1 минуту. После окончания — **2 уровня истощения**.

ПУТИ МЕТАМОРФА (ПОДКЛАССЫ)

Выбор на 3 уровне.

I. ПУТЬ ТВЕРДИ (TERRA FIRMA) — МАСТЕР ПРОЧНЫХ ФОРМ

3 ур. — Каменная хватка

Когда вы активируете форму **Камня** или **Металла**, вы можете **бонусным действием** создать вокруг себя **зону труднопроходимой местности** радиусом 10 футов на 1 минуту (камни, шипы или ржавчина). Вы игнорируете эту труднопроходимость.

3 ур. — Скальная кора

Пока активна форма Камня или Металла, ваш **КД = 10 + Лов + Тел** действует **постоянно**, а не только реакцией.

6 ур. — Сейсмический удар

Один раз в ход, когда вы попадаете безоружной атакой по существу, вы можете потратить **1 ОС**, чтобы вызвать микроземлетрясение. Цель и все существа в радиусе 5 футов от неё должны преуспеть в спасброске Телосложения (Сл 8 + БМ + Тел) или упасть **ничком**.

10 ур. — Живой оплот

Вы получаете **сопротивление урону от ловушек и заклинаний**, пока активна форма Камня или Металла. Кроме того, ваши хиты, восстанавливаемые способностью **Живучесть стихий**, удваиваются, если вы находитесь в контакте с землёй или камнем.

14 ур. — Гора гнева

Действием вы можете потратить **3 ОС**, чтобы на 1 минуту стать на **1 размер больше**, получить **временные хиты в размере вашего уровня × 2** и возможность **один раз в ход** при попадании безоружной атакой

наносить дополнительный урон, равный вашему **модификатору Телосложения × 2**. После окончания — I уровень истощения.

2. ПУТЬ ТЕЧЕНИЯ (FLUX) — МАСТЕР ПОДВИЖНЫХ И ЭНЕРГИЧНЫХ ФОРМ

3 ур. — Скользящий шаг

Когда вы активируете форму **Воды** или **Лавы**, ваша скорость передвижения увеличивается на **15 футов**, и вы можете **игнорировать труднопроходимую местность**.

3 ур. — Обжигающее присутствие

Пока активна форма **Воды** или **Лавы**, существа, начинающие ход в радиусе **5 футов** от вас, получают **урон огнём или кислотой (на ваш выбор)** равный вашему **модификатору Телосложения**.

6 ур. — Волна жара

Когда вы используете **Быстрое слияние** (бонусная атака при активации формы), вы можете вместо атаки заставить всех существ в **15-футовом конусе** совершить спасбросок Ловкости (Сл 8 + БМ + Тел). При провале они получают **2к6 урона огнём** и отталкиваются на 10 футов.

10 ур. — Текучая оборона

Один раз между короткими отдыхами, когда по вам попадает атака, вы можете **реакцией** (не тратя ОС) активировать форму **Воды** и получить **сопротивление урону от этой атаки**, а также **телепортироваться** на 20 футов в свободное пространство, видимое вами.

14 ур. — Извержение

Действием вы можете потратить **3 ОС**, чтобы на 1 минуту превратиться в **живой вулкан**. Ваша скорость увеличивается на **20 футов**, вы можете **проходить сквозь врагов**, нанося им **1к8 урона огнём** при прохождении, а ваши безоружные атаки наносят дополнительно **2к6 урона огнём**. После окончания — I уровень истощения

НОВАЯ СТИХИЯ: ПЛОТЬ (FLESH)

Источник: Трупы существ, свежая кровь, живая плоть (в том числе собственная).

Особенность: Стихия Плоти **не может быть частью комбинаций** с другими стихиями (М, К, В, Д, Л, П). Если вы активируете форму Плоти, **все остальные активные формы немедленно прекращаются**. Вы не можете использовать «Слияние двух стихий» с Плотью.

Эффекты формы Плоти

При активации формы Плоти (бонусным действием, 2 ОС, длительность 1 минута) выберите **один из трёх аспектов** (можно менять бонусным действием в течение действия формы без траты ОС):

Аспект	Агрессивный эффект (при попадании безоружной атакой)	Защитный/утилитарный эффект
Поглощение	Вы восстанавливаете 1к6 хитов (один раз в ход).	Вы получаете временные хиты в начале каждого вашего хода, равные вашему модификатору Телосложения.

Аспект	Агрессивный эффект (при попадании безоружной атакой)	Защитный/утилитарный эффект
Искажение	Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения (Сл 8 + БМ + Тел) или получить 1к8 некротического урона и помеху на следующую атаку .	Ваше тело становится текучим и оттапливающим : вы получаете сопротивление колющему и рубящему урону , а существа, начинающие ход в радиусе 5 фт. от вас, должны преуспеть в спасброске Мудрости или быть испуганными до начала вашего следующего хода.
Сращение	Вы можете бонусным действием совершить захват (Атлетика с использованием Телосложения). Захваченное существо получает 1к6 некротического урона в начале вашего хода, а вы восстанавливаете половину нанесённого урона .	Ваша плоть срастается с поверхностями : вы получаете скорость лазания 30 футов , можете проходить через узкие щели (как вода), и игнорируете труднопроходимую местность, созданную органическими материалами.

Важно: Эффекты формы Плоти **не складываются** с эффектами других стихий, но вы по-прежнему сохраняете **базовые классовые особенности** (КД, безоружные атаки, Доп. атаку и т.д.).



ПОДКЛАСС: ПУТЬ СРАЩЕНИЯ (FLESHWEAVER)

«Плоть — это всего лишь материал. А материал можно перекраивать, сращивать, поглощать. Мы не боимся замарать руки, ведь руки — это то, что мы меняем по своему желанию».

Метаморфы Пути Сращения отвергают чистые стихии ради изучения самой податливой материи — живой и мёртвой плоти. Они видят красоту в мутации, силу — в поглощении чужой жизни, а совершенство — в симбиозе с чужими телами.

Особенности подкласса

3 уровень: Плоть как оружие

- Вы получаете доступ к стихии **Плоть** (см. выше).
- **Поглощение падали:** Вы можете **действием** коснуться трупа существа (размер не меньше Крошечного, умершего не более 1 часа назад) и поглотить его останки. Вы восстанавливаете **2к4 + мод. Телосложения Очков Слияния** (но не более максимума) и получаете **временные хиты** в размере вашего уровня. Труп уничтожается (превращается в прах или впитывается в ваше тело). Использовать можно **один раз в короткий или длинный отдых**.

3 уровень: Живая плоть

Пока активна форма **Плоты**, ваши безоружные атаки считаются **магическими** и наносят **некротический урон** вместо дробящего (по вашему выбору, при каждой атаке).

Кроме того, вы получаете **преимущество на проверки Запугивания** и **помеху на проверки Убеждения** (если только цель не разделяет вашу извращённую эстетику).

6 уровень: Гротескная анатомия

Ваше тело постоянно мутирует, даже вне активной формы Плоты. Вы получаете:

- **Сопrotивление урону ядом** и преимущество на спасброски против **отравления** и **болезней**.
- **Дополнительный орган**: Выберите один вариант, который можно менять после длительного отдыха:
 - **Костяные шипы**: Когда существо промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете **реакцией** нанести ему **1к4 колющего урона**.
 - **Цепкие щупальца**: Дальность ваших безоружных атак увеличивается на **5 футов**.
 - **Регенеративная слизь**: Когда вы используете **Живучесть стихий** (восстановление хитов бонусным действием), вы восстанавливаете **дополнительно 1к6 хитов**.

10 уровень: Пиршество плоти

Когда вы активируете форму **Плоты** (любой аспект), вы можете **немедленно** заставить всех существ по вашему выбору в радиусе **15 футов** совершить спасбросок **Телосложения** (Сл 8 + БМ + Тел). При провале они получают **2к6 некротического урона**, а вы **восстанавливаете половину нанесённого урона** (суммарно со всех целей).

Вы можете использовать эту способность **один раз** за активацию формы Плоты.

14 уровень: Химера

Вы достигаете апофеоза сращения. **Один раз в день** вы можете **действием** потратить **5 ОС**, чтобы на **1 минуту** превратиться в живую Химеру. В этом состоянии:

- Вы получаете **временные хиты** в размере вашего уровня × 3.
- Ваши безоружные атаки наносят дополнительно **1к8 некротического урона**.
- Вы можете **бонусным действием** совершить **одну дополнительную безоружную атаку**.
- В начале каждого вашего хода вы **восстанавливаете 1к10 хитов**.
- Ваше тело постоянно **меняет форму**, давая **помеху на все атаки по вам**.

После окончания Химеры вы получаете **2 уровня истощения**.

18 уровень: Апофеоз плоти

Ваша связь с плотью становится неразрывной. Вы получаете:

- **Бессмертная оболочка**: Вы больше не стареете и не можете быть состарены магически. Вам не нужна пища и вода, если вы хотя бы раз в день поглощаете небольшое количество органической материи.
- **Поглощение сущности**: Когда вы убиваете существо с показателем опасности **1 или выше**, вы можете **реакцией** поглотить часть его жизненной силы. Вы восстанавливаете **1к12 + ваш уровень хитов** и получаете **преимущество на следующую атаку** до конца вашего следующего хода. Использовать можно **один раз в короткий отдых**.

АНАЛИЗ БАЛАНСА ПУТИ СРАЩЕНИЯ

Критерий	Оценка	Комментарий
Урон	Высокий, но не ломающий	Базовый некротический урон + бонусы от аспектов (1к8 некротики или 1к6 вампиризма). На 14 уровне с Химерой урон возрастает, но за счёт истощения и затраты ОС.
Живучесть	Очень высокая	Постоянный вампиризм, временные хиты, регенерация в Химере. Делает персонажа танком, но он всё ещё уязвим к фокус-огню и контролю.
Ресурсы	Сбалансированы	Поглощение падали даёт дополнительный источник ОС, но требует трупов. Химера стоит 5 ОС и даёт истощение.
Уникальность	Высокая	Механика «не комбинируется, но мощнее» работает хорошо. Игрок вынужден выбирать между универсальностью стихий и грубой силой Плоти.
Взаимодействие с другими стихиями	Нет прямых комбинаций	Плоть не участвует в «Слиянии стихий», что упрощает балансировку. При этом персонаж всё ещё может использовать другие формы вне Плоти.
Ролевой отыгрыш	Отлично подходит для «мерзкого» персонажа	Постоянные мутации, пожирание трупов, аура страха — создаёт яркий образ.

Возможные корректировки

1. **Аспект «Искажение» — аура испуга.** Может быть слишком сильной в подземельях с множеством слабых врагов. Рекомендую ограничить срабатывание одним существом в ход или дать иммунитет после успешного спасброска на 24 часа.
2. **Химера (14 ур.) — бонусная атака.** В сочетании с Дополнительной атакой (5 ур.) это даёт 3 атаки в ход, что может превысить урон других классов. Рекомендую изменить на: **«Когда вы совершаете действие Атака, вы можете совершить одну дополнительную безоружную атаку как часть этого действия»** (итого 3 атаки, как у монаха 5 уровня с Потокотом Ци). Но это всё равно мощно. Как вариант: **«Один раз в ход, когда вы попадаете безоружной атакой, вы можете нанести дополнительно 1к8 некротического урона»** — это снизит количество бросков, но сохранит урон.
3. **Поглощение падали (3 ур.).** Восстановление 2к4+Тел ОС может быть чрезмерным на низких уровнях. Предлагаю: **1к4 + мод. Тел** на 3 уровне, увеличиваясь до **2к4 + Тел** на 10 уровне.

Для полного обзора и балансировки я подготовил **единую таблицу всех 57 комбинаций** с разбивкой по столбцам:

- **Код** — уникальная аббревиатура.
- **Мин. уровень** — минимальный уровень персонажа для активации (исходя из макс. одновременных форм).
- **Стоимость (ОС)** — трата Очков Слияния.
- **Эффект атаки** — что происходит при попадании безоружной атакой.
- **Эффект защиты** — пассивные бонусы, пока комбинация активна.

Также в столбце «**Примечания по балансу**» я даю краткую оценку и возможные корректировки.

📖 ЛЕГЕНДА СОКРАЩЕНИЙ

Символ	Стихия	Агрессивный эффект (при попадании)	Защитный эффект
М	Металл	+1к4 рубящего урона (магический)	КД +1
К	Камень	Сбивание с ног (спас. Силы)	Сопротивление дробящему (немагич.)
В	Вода	Толчок на 10 фт. (спас. Силы)	Помеха для атак по вам
Д	Дерево	+1к4 яда; отравление (спас. Тел)	Преимущество на спас. от яда/болезней
Л	Лава	+1к4 огня; возгорание при крите	Аура огня: 1к4 урона врагам в начале их хода в 5 фт.
П	Прана	Бонусным действием атака излучением 1к6 (30 фт., спас. Лов)	Свечение + преимущество на Убеждение/Запугивание

Общие правила:

- **Сл спасбросков** = 8 + Бонус мастерства + мод. Телосложения.
- **Длительность** = 1 минута.
- Если в атаке указано несколько спасбросков, цель делает каждый отдельно.

ТАБЛИЦА ВСЕХ 57 КОМБИНАЦИЙ

Комбинации из 2 стихий (15 шт.)

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
[МК]	11	2	+1к4 рубящего; цель спас. Силы или сбита с ног	КД +1; сопротивление дробящему	Сбалансировано, даёт контроль и защиту.
[МВ]	11	2	+1к4 рубящего; цель спас. Силы или оттолкнута на 10 фт.	КД +1; помеха атакам по вам	Хорошо для мобильности.
[МД]	11	2	+1к4 рубящего + 1к4 яда; цель спас. Тел или отравлена	КД +1; преим. на спас. от яда/болезней	Отравление — сильный дебафф, но спасбросок каждый ход.
[МЛ]	11	2	+1к4 рубящего + 1к4 огня; при крите возгорание (1к4/ход)	КД +1; аура огня 1к4	Урон выше среднего, но крит нечастый. Аура компенсирует.
[МП]	11	2	+1к4 рубящего; бонусным действием атака излучением 1к6 (30 фт., спас. Лов)	КД +1; свечение + соц. бонус	Доп. атака бонусным действием усиливает урон, но требует попадания.
[КВ]	11	2	Цель спас. Силы — при провале сбита с ног и оттолкнута на 10 фт.	Сопр. дробящему; помеха атакам	Сильный контроль без урона. Компенсируется отсутствием доп. кубов.
[КД]	11	2	+1к4 яда; цель спас. Силы (сбивание) и спас. Тел (отравление)	Сопр. дробящему; преим. на спас. от яда/болезней	Два спасброска — мощно, но без урона от камня.

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
[КЛ]	11	2	+1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание); при крите возгорание	Сопр. дробящему; аура огня	Хороший микс контроля и урона.
[КП]	11	2	Цель спас. Силы (сбивание); бонусным действием атака излучением 1к6	Сопр. дробящему; свечение + соц. бонус	Прана компенсирует отсутствие урона от камня.
[ВД]	11	2	+1к4 яда; цель спас. Силы (толчок 10 фт.) и спас. Тел (отравление)	Помеха атакам; преим. на спас. от яда/болезней	Мобильность + дебафф.
[ВЛ]	11	2	+1к4 огня; цель спас. Силы (толчок 10 фт.); при крите возгорание	Помеха атакам; аура огня	Аура и толчок создают дистанцию.
[ВП]	11	2	Цель спас. Силы (толчок); бонусным действием атака излучением 1к6	Помеха атакам; свечение + соц. бонус	Прана даёт урон на расстоянии.
[ДЛ]	11	2	+1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Тел (отравление); при крите возгорание	Преим. на спас. от яда/болезней; аура огня	Высокий урон и аура. Сбалансировано.
[ДП]	11	2	+1к4 яда; цель спас. Тел (отравление); бонусным действием атака излучением 1к6	Преим. на спас. от яда/болезней; свечение + соц. бонус	Хороший баланс между уроном и дебаффом.
[ЛП]	11	2	+1к4 огня (возгорание при крите); бонусным действием атака излучением 1к6	Аура огня; свечение + соц. бонус	Максимальный урон для 2 стихий. Норма.

Комбинации из 3 стихий (20 шт.)

Минимальный уровень для 3 стихий — II (макс. форм = 4 на II ур.).

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
[МКВ]	II	3	+Iк4 рубящего; цель спас. Силы — при провале сбита с ног и оттолкнута на 10 фт.	КД +I; сопр. дробящему; помеха атакам	Сильный контроль, но урон только +Iк4.
[МКД]	II	3	+Iк4 рубящего + Iк4 яда; цель спас. Силы (сбивание) и спас. Тел (отравление)	КД +I; сопр. дробящему; преим. на спас. от яда	Два спасброска и два куба урона. Сбалансировано.
[МКЛ]	II	3	+Iк4 рубящего + Iк4 огня; цель спас. Силы (сбивание); при крите возгорание	КД +I; сопр. дробящему; аура огня	Хороший баланс урона и контроля.
[МКП]	II	3	+Iк4 рубящего; цель спас. Силы (сбивание); бонусным действием атака излучением Iк6	КД +I; сопр. дробящему; свечение + соц.	Прана добавляет гибкость.
[МВД]	II	3	+Iк4 рубящего + Iк4 яда; цель спас. Силы (толчок) и спас. Тел (отравление)	КД +I; помеха атакам; преим. на спас. от яда	Хорошо для контроля позиции.
[МВЛ]	II	3	+Iк4 рубящего + Iк4 огня; цель спас. Силы (толчок); при крите возгорание	КД +I; помеха атакам; аура огня	Урон и отбрасывание.
[МВП]	II	3	+Iк4 рубящего; цель спас. Силы (толчок); бонусным действием атака излучением Iк6	КД +I; помеха атакам; свечение + соц.	Мобильность + дистанционный урон.

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
[МДЛ]	II	3	+1к4 рубящего + 1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Тел (отравление); при крите возгорание	КД +1; преим. на спас. от яда; аура огня	Высокий урон (до 3к4) . На II уровне приемлемо, но следить за суммарным ДПС.
[МДП]	II	3	+1к4 рубящего + 1к4 яда; цель спас. Тел (отравление); бонусным действием атака излучением 1к6	КД +1; преим. на спас. от яда; свечение + соц.	Сбалансировано.
[МЛП]	II	3	+1к4 рубящего + 1к4 огня; при крите возгорание; бонусным действием атака излучением 1к6	КД +1; аура огня; свечение + соц.	Высокий урон, но оправдан для 3 стихий.
[КВД]	II	3	+1к4 яда; цель спас. Силы (сбивание+толчок) и спас. Тел (отравление)	Сопр. дробящему; помеха атакам; преим. на спас. от яда	Контроль с дебаффом. Без рубящего урона.
[КВЛ]	II	3	+1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание+толчок); при крите возгорание	Сопр. дробящему; помеха атакам; аура огня	Хорошо.
[КВП]	II	3	Цель спас. Силы (сбивание+толчок); бонусным действием атака излучением 1к6	Сопр. дробящему; помеха атакам; свечение + соц.	Урон компенсируется Праной.

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
[КДЛ]	II	3	+ Iк4 яда + Iк4 огня; цель спас. Силы (сбивание) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание	Сопр. дробящему; преим. на спас. от яда; аура огня	Два куба урона и два спасброска. Норма.
[КДП]	II	3	+ Iк4 яда; цель спас. Силы (сбивание) и спас. Тел (отравление); бонусным действием атака излучением Iк6	Сопр. дробящему; преим. на спас. от яда; свечение + соц.	Сбалансировано.
[КЛП]	II	3	+ Iк4 огня; цель спас. Силы (сбивание); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением Iк6	Сопр. дробящему; аура огня; свечение + соц.	Хорошо.
[ВДЛ]	II	3	+ Iк4 яда + Iк4 огня; цель спас. Силы (толчок) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание	Помеха атакам; преим. на спас. от яда; аура огня	Мобильность и урон.
[ВДП]	II	3	+ Iк4 яда; цель спас. Силы (толчок) и спас. Тел (отравление); бонусным действием атака излучением Iк6	Помеха атакам; преим. на спас. от яда; свечение + соц.	Хорошо.
[ВЛП]	II	3	+ Iк4 огня; цель спас. Силы (толчок); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением Iк6	Помеха атакам; аура огня; свечение + соц.	Хорошо.
[ДЛП]	II	3	+ Iк4 яда + Iк4 огня; цель спас. Тел (отравление); при крите возгорание;	Преим. на спас. от яда; аура огня;	Максимальный урон для 3 стихий (до

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
			бонусным действием атака излучением 1к6	свечение + соц.	2к4+1к6). Нормально.

Комбинации из 4 стихий (15 шт.)

Минимальный уровень для 4 стихий — II (макс. форм = 4 на II ур.). На практике игроки могут использовать их с II уровня.

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
[МКДП]	II	4	+1к4 рубящего + 1к4 яда; цель спас. Силы (сбивание) и спас. Тел (отравление); бонусным действием атака излучением 1к6	КД +I; сопр. дробящему; преим. на спас. от яда; свечение + соц.	Мощная комбинация, но без ауры и помехи.
[МКЛП]	II	4	+1к4 рубящего + 1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением 1к6	КД +I; сопр. дробящему; аура огня; свечение + соц.	Высокий урон, хорошая защита. Сбалансировано.
[МКДЛ]	II	4	+1к4 рубящего + 1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание	КД +I; сопр. дробящему; преим. на спас. от яда; аура огня	Очень высокий урон (3к4). Рекомендуется ограничить суммарный урон 2к10 или давать врагам сопротивления.
[МВДП]	II	4	+1к4 рубящего + 1к4 яда; цель спас. Силы (толчок) и спас. Тел (отравление); бонусным	КД +I; помеха атакам; преим. на спас. от	Хорошо.

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
			действием атака излучением 1к6	яда; свечение + соц.	
[МВЛП]	II	4	+1к4 рубящего + 1к4 огня; цель спас. Силы (толчок); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением 1к6	КД +1; помеха атакам; аура огня; свечение + соц.	Хорошо.
[МВДЛ]	II	4	+1к4 рубящего + 1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Силы (толчок) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание	КД +1; помеха атакам; преим. на спас. от яда; аура огня	Аналогично [МКДЛ], высокий урон.
[КВДП]	II	4	+1к4 яда; цель спас. Силы (сбивание+толчок) и спас. Тел (отравление); бонусным действием атака излучением 1к6	Сопр. дробящему; помеха атакам; преим. на спас. от яда; свечение + соц.	Контроль и урон без рубящего.
[КВЛП]	II	4	+1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание+толчок); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением 1к6	Сопр. дробящему; помеха атакам; аура огня; свечение + соц.	Хорошо.
[КВДЛ]	II	4	+1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание+толчок) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание	Сопр. дробящему; помеха атакам; преим. на спас. от яда; аура огня	Контроль и урон.

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
[КДЛП]	II	4	+1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением 1к6	Сопр. дробящему; преим. на спас. от яда; аура огня; свечение + соц.	Сбалансировано.
[ВДЛП]	II	4	+1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Силы (толчок) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением 1к6	Помеха атакам; преим. на спас. от яда; аура огня; свечение + соц.	Хорошо.
[МКВЛ]	II	4	+1к4 рубящего + 1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание+толчок); при крите возгорание	КД +1; сопр. дробящему; помеха атакам; аура огня	Сильный контроль и защита.
[МКВД]	II	4	+1к4 рубящего + 1к4 яда; цель спас. Силы (сбивание+толчок) и спас. Тел (отравление)	КД +1; сопр. дробящему; помеха атакам; преим. на спас. от яда	Очень сильный контроль.
[МДЛП]	II	4	+1к4 рубящего + 1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Тел (отравление); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением 1к6	КД +1; преим. на спас. от яда; аура огня; свечение + соц.	Максимальный урон для 4 стихий (3к4+1к6). Требуется осторожности.
[МКВП]	II	4	+1к4 рубящего; цель спас. Силы (сбивание+толчок); бонусным действием атака излучением 1к6	КД +1; сопр. дробящему; помеха атакам;	Контроль с Праной.

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
				свечение + соц.	

Комбинации из 5 стихий (6 шт.)

Минимальный уровень — 15 (макс. форм = 6 на 15 ур.).

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
[КВДЛП]	15	5	+1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание+толчок) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением 1к6	Сопр. дробящему; помеха атакам; преим. на спас. от яда; аура огня; свечение + соц.	Полный контроль и урон без Металла. Сильно, но на 15 уровне допустимо.
[МВДЛП]	15	5	+1к4 рубящего + 1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Силы (толчок) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением 1к6	КД +1; помеха атакам; преим. на спас. от яда; аура огня; свечение + соц.	Очень высокий урон (3к4+1к6). Рекомендуется ограничение урона 2к10.
[МКДЛП]	15	5	+1к4 рубящего + 1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением 1к6	КД +1; сопр. дробящему; преим. на спас. от яда; аура огня; свечение + соц.	Аналогично предыдущему.
[МКВЛП]	15	5	+1к4 рубящего + 1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание+толчок); при крите возгорание;	КД +1; сопр. дробящему; помеха атакам; аура огня;	Более сбалансировано,

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
			бонусным действием атака излучением 1к6	свечение + соц.	так как урона меньше.
[МКВДП]	15	5	+1к4 рубящего + 1к4 яда; цель спас. Силы (сбивание+толчок) и спас. Тел (отравление); бонусным действием атака излучением 1к6	КД +1; сопр. дробящему; помеха атакам; преим. на спас. от яда; свечение + соц.	Хороший баланс контроля и урона.
[МКВДЛ]	15	5	+1к4 рубящего + 1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание+толчок) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание	КД +1; сопр. дробящему; помеха атакам; преим. на спас. от яда; аура огня	Максимальный контроль и урон, без Праны.

Комбинация из 6 стихий (1 шт.)

Минимальный уровень — 20 (макс. форм = 7).

Код	Мин. уровень	ОС	Эффект атаки	Эффект защиты	Примечания по балансу
[МКВДЛП]	20	6	+1к4 рубящего + 1к4 яда + 1к4 огня; цель спас. Силы (сбивание+толчок) и спас. Тел (отравление); при крите возгорание; бонусным действием атака излучением 1к6	КД +1; сопротивление дробящему; помеха атакам; преим. на спас. от яда; аура огня 1к4; свечение + соц. бонус	