







тело	дух	магия	блесс	разум	дух	магия	блесс
Сила	10			Интеллект	12		
Выносл.	14			Мудрость	9		
Ловкость	17			Воля	13		
Красота	15			Харизма	13		
				Дар 14			
				Удача 13			

Сила		Выносливость		Ловкость	
1 Атлетика	2	1 Живучесть		2 Подвижность	5
2 Рукопашный бой	2	2 Здоровье		2 Метательное оружие	
2 Бой с мечом – Обоеручность	7	2 Сопротивление	2	2 Прицельное оружие	
2 Парирование	3	3 Тафнесс	4	2 Уклонение	7+4
				3 Реакция	3
Интеллект		Мудрость		Воля	
1 Канзорский язык	4	1 Неразумные существа		2 Концентрация	
1 Знание Канзора	4	2 Понимание людей	4	2 Влияние	
1 Знание Нульта	4	2 Стратегия		2 Преодоление	2
1 Гербализм	1	3 Интуиция		2 Лидерство	
Красота		Харизма		Дар	
1 Мэйк-ап		1 Артистизм		3 Рисовать	1
1 Стиль и мода		1 Обаяние		5 Нулт	6
2 Подать себя		2 Блеф/ложь		5 Дух	
2 Соблазнение		2 Убеждение			

	lvl	Вынос.	Тафнес	Powers/Items:	Σ		lvl	Ловк.	Инт.	Скилл реакция +3 Амулет +1 к реакции и уклонению/2 лвл сейчас +4	Σ
	9	4	4		17		9	7	2		24
	спасы по выносливости				Σ	спасы против магии				Σ	
	Вынос.	Сопрот.	Оберег +2 к спасам			Дар	Преод.	Оберег +2 к спасам			
	4	2				4	2				
	спасы по ловкости				Σ	спасы по разуму/восприятию				Σ	
	Ловк.	Подвиж.	Оберег +2 к спасам			Дар	Инт.	Оберег +2 к спасам			
7	5				14	4	2				

	Ловк.	Доспех	Магия	Уклонение 7+4 = +11 Амулет +1 к уклонению и реакции/2 уровня (+4 на 9м)	Σ
	7	7+2			16
	Ловк.	Меч	Правая	Лонгсворд +2, базовый дамаг 10. Обнуление при попадании ударе 2/день по нульт-скиллу. Скилл парирование: +3 и +3 к парированиям = 6.	Σ
	7	7+2	-		16
	Ловк.	Меч	Левая	Лонгсворд +2, базовый дамаг 10. Скилл парирование: +3.	Σ
	7	7+2	-3		13

Без сознания	Тяжело ранен -5 ко всему	Ранен -3 ко всему	Ослаблен -2 ко всему	Устал -1 ко всему	Здоров
--------------	-----------------------------	----------------------	-------------------------	----------------------	--------

## Нульт:

**Чутье магию:** 1/день на уровень. При успехе видит, что магическое. При хорошем успехе школу и ступень. При крите тонкие особенности и взаимосвязи. Без тача с -2. At will, всегда видит школу, ступень, взаимосвязь эффектов.

**Обнуление:** 1/день на уровень. Расстояние 1 гекс/уровень. Можно центровать на гекс, на персону, на вещь, на конкретный эффект если увидел его чутьем магии. Без тача с -2. При успехе развеивает.

6: Г2 без штрафа, можно на Г3 подсолнух, с -4.

9: Можно не снимать выбранные эффекты. При снятии магии восстанавливает столько хитов, сколько уровней магии снял \*дар. Т.е. снял 5 спеллвелов и дар 5 = +25 хитов.

**Запах мага.** Всегда, чутье магию, может взять конкретный эффект (след) и помнить его. Может хранить в памяти 1 след/дар+нульт-скилл. В любое время, используя чутье на человека, если это он кастовал – при хорошем успехе поймет, что это его рук дело. Без тача -4. 6 lvl: at will.

9 lvl: может инстинктивно без активного действия понять, что существо или маг пахнет магией, которую нульт держит в памяти. По желанию мастера.

**Очищение Инквизиции.** 1/день. Нульт указывает на существо, на котором предварительно почуял любой магический эффект, и запускает процесс выжигания магии из персоны или вещи. Выжигание наносит 5 хитов на выжженный спеллвел эффекта, плюс 5 хитов на разницу в успехе между нультом и жертвой: дар+нульт-скилл против дар+воля или дар+удача (что выше). При таче +3 к силе выжигания. Выжигаясь, висящий эффект конечно обнуляется.

9 lvl: 3/день. Можно выжигать все и всех в 1 гексе.

## Воин:

**Точный удар:** 1 раз в бой можно нанести точный удар, строго 1 в раунде (не важно сколько максимум доступных атак), и получить +1 к криту (не к попаданию). Если не попала, точный удар не тратится. На 3м уровне +1 и далее +1/ 3 уровня, а с 21го уровня юзается at will.

**Быстрая контратака:** можно заявить парирование, и при успех-успех и выше – на халяву нанести обратную атаку. Но если парирование не удалось, то +4 к криту по тебе на эту неотпарированную атаку. Имеется ввиду что ты уже парируя, пытаешься нанести удар, и если парирование сорвалось, то ты сам подставляешься и серьезнее налетаешь на удар соперника. Рискованно.

**Уклончивое парирование:** если атака потрачена на уклончивое парирование, и оно получилось успех-успех или лучше, вводит бывшего в авто-дисбаланс. Не работает на любых халявных парированиях, на которые не тратится нативное атакующее действие.

**Авто-попадание:** любой атакой, если они натуральны без ускорений и т.п. (т.е. если у перса в раунд 2 атаки без мультиатак) можно автоматически попасть, но с базовым успехом, т.е. нанести базовый дамаг. В случае если по каким-то причинам (обкастовка, особое оружие и т.д.) одна атака может дефитнуть, вырубить или убить – авто-попадание не работает, кидается обычное противостояние.

**Толчок:** 1 раз в бой, помимо базовой атаки толкает в корпус рукой, т.е. кидается вторая атака. В случае успеха, вводит в дисбаланс.

**Дизарм:** полностью БД, выверенная сильная атака, точность ее по ловкости, но успех дизарма по силе. Удар с -4, при попадании оружие вывернуто, противник вынужден потратить БД на восстановление контроля над оружием. При успехе (разница 3+) оружие выбито из рук и отлетело на 0-2 гекса (рандом), нужно бежать, поднимать и т.д.

## Вещи

**Меч правой руки:** long sword +2, баз дамаг 10. +3 к парированиям этим мечом. Экстракт рассечения, +2 к трамплу.

Обнуление при попавшем ударе 2/день по нульт-скиллу.

**Меч левой руки:** long sword +2, баз дамаг 10. Экстракт рассечения, +2 к трамплу.

**Сидская кольчуга:** 7 защита без штрафа к уклонению, +2 алхимия закалки стали.

**Амулет:** +1 к реакции и уклонению/на 2 уровня (+4 на 9 уровне).

**Перчатка кожаная** с обрезанными пальцами. +3 к чекам и спасам на все, что делается этой перчаткой. Например, открывать ловушку или касаться руны огня и спас от огня с +3.

**Оберег души:** кожаная фенечка от отчима, +4 к спасам от сглаза, яда, проклятия, злочар, болезней, магии смерти/душ, +2 к остальным спасам.

**Беговые сапоги** улучшенные (кожаные выделанные шнурованные), +2 к чекам на падение и подвижность.

Хилинг +10 хитов

Экстрахилинг +30 хитов

Яд-жгучка 10 хитов в раунд на 4 раунда 4/

Экстракт стойкости: +4 к спасам от магии на сутки. 2/

Экстракт выносливости: +2 к выносливости на сутки. 2/

Экстракт концентрации: +2 к силе нуля на сутки. 2/

Экстракт ускорения: +1# с -3, +1 гекс, +4 к реакции – на бой.