

Кари

человек, хендан


18,5 лет, рост 161, вес 52


маг хаоса 9/

| тело | дух | магия | блесс | разум | дух | магия | блесс |
|----------|-----|-------|-------|-----------|-----|-------|----------|
| Сила | 8 | | | Интеллект | 15 | | |
| Выносл. | 13 | | | Мудрость | 12 | | |
| Ловкость | 13 | | | Воля | 12 | | |
| Красота | 15 | | | Харизма | 11 | | |
| | | | | | | | Дар 16 |
| | | | | | | | Удача 10 |
| | | | | | | | Мораль 4 |

| Сила | Выносливость | Ловкость |
|------------------|-----------------------|----------------------|
| 1 Атлетика | 1 Живучесть | 2 Подвижность |
| 2 Рукопашный бой | 2 Здоровье | 2 Метательное оружие |
| 2 Бой с оружием | 2 Сопротивление | 2 Прицельное оружие |
| 2 Щит | 3 Тафнесс | 2 Уклонение |
| | | 3 Реакция |
| Интеллект | Мудрость | Воля |
| Знание монстров | 1 Неразумные существа | 2 Концентрация |
| 2 Анализ | 2 Понимание людей | 2 Влияние |
| 2 Рэйнджерство | 2 Стратегия | 2 Преодоление |
| 1 Гербализм | 3 Интуиция | 2 Лидерство |
| 1 Знание Холмов | | |
| 1 Знание музыки | | |
| Красота | Харизма | Дар |
| 1 Мэйк-ап | 1 Артистизм | 3 Музыка – флейта |
| 1 Стиль и мода | 1 Обаяние | 5 Магия |
| 2 Подать себя | 2 Блеф/ложь | 5 Дух |
| 2 Соблазнение | 2 Убеждение | |

| | | | | | | | | | | | |
|---|--------|--------|----------|---|---------|--|-------|------|-------|---------------|---------|
|  | lvl | Вынос. | Тафнес | Powers/Items: | Σ 12 |  | lvl | Ловк | Инт. | Powers/Items: | Σ 17 |
| | 9 | 3 | - | | | | 9 | 3 | 5 | | |
|  | Lvl x1 | Дар x3 | Скилл x2 | Powers/Items: | Σ 41 |  | конц. | Воля | Конц. | Powers/Items: | Σ 7 |
| | 9 | 18 | 14 | | | | | 2 | 5 | | |
|  | Дар | Скилл | Блесс | Гусеница +4 к магии 18% иммунитет к магии, попытка диспелла при входе в площадь воздействия. | | | | | | | Σ 17 |
| | 6 | 7 | - | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|-----------------|---------|----------------|---------|----------------------|--------|----------------|---------|
|  | по выносливости | | | Σ 5 | против магии | | | Σ 8 |
| | Вынос. | Сопрот. | Оберег мыши +2 | | Дар | Преод. | Оберег мыши +2 | |
| | 3 | - | | 6 | - | | | |
| | по ловкости | | | Σ 14 | по разуму/восприятию | | | Σ 12 |
| | Ловк. | Подвиж. | Оберег Мыши +4 | | Дар | Инт. | Оберег мыши +2 | |
| | 6 | 4 | | 6 | 4 | | | |

| | | | | | |
|---|-------|--------|--------|---------------|--------|
|  | Ловк. | Доспех | Уклон. | Powers/Items: | Σ 3 |
| | 3 | - | - | | |

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

Вещи

Серая гусеница: зараженная хаосом гусеница, которую Кари подобрала на том холме: +4 к силе магии носителя.

Раз в сутки посреди ночи можно выбрать стихию кроме Хаоса, и следующие сутки эта стихия x1,5 сильнее во всех спеллах носителя. Но гусеница должна питаться, и она постоянно отнимает либо 15 маны в сутки, либо 1 стэйдж хитов.

Троеглаз: инкрустация на лбу из трех фиолетово-прозрачных камней, ромбической огранки, похожих на кошачьи зрачки. Видеть в темноте, сквозь туман и другие obscure vision conditions. +2 к чекам на восприятие и внимательность, анализ. *На 12 уровне дает always active Sense magic. На 15 уровне дает always active Модуляцию.*

Оберг: череп мышки, вплетенный в тонкое кожаное ожерелье, внутри черепа крошечный самоцвет, сухо стучит, когда бежишь. Дает Легкие ноги (+4 к подвижности и всем чекам на ловкость, устоял и т.п.) и +2 ко всем спасам.

Осколки обелисков: трех разных, 8 ступень силы. Каждый порядок, чистая магия + своя стихия: огонь, время, смерть. Могут выступать многообразными компонентами для своей стихии. Компонент дает +3 к силе магии на данный эффект.

| | | |
|---|------------------------------|--|
| Хилинг +10 хитов, 2/ Экстра-хилинг +30, 2/ | Мана +15, 2/ Мана +30, 2/ | Зелье концентрации: 1 раз удержать хайп, 4/ Зелье |
|---|------------------------------|--|

Зелье защитного морфлинга (МД глотнул, и в течение 10 минут или до конца боя – инстинктивный морф тела в момент угрозы, вне воли выпившего) 4/

-1 к морали/уровень. Чем меньше мораль и ближе к нулю – тем меньше ценностей, морали, меньше человеческого остается в человеке. 2%/уровень иммунитет к любой магии. При попадании в ареа площадного воздействия – попытка диспелла с вероятностью хаотического эффекта.

Влияние Хаоса: при срыве концентрации у тебя происходит хайп. Это хаотический эффект магии, вышедшей из-под контроля – может случиться все что угодно. Так же хайп происходит при 1 в броске на спелл и при 10, но при 10 срабатывает и спелл, и после него появляется хаотический эффект.

1 уровень

Sense magic: одномоментное заклинание (малое действие), позволяющее увидеть магию в небольшом пространстве, в конкретной персоне либо предмете. Позволяет определить школу, уровень заклинания и даже конкретное заклинание, но только при удачном броске. Позволяет видеть линии стихий, места силы, магические вещи, обкастовку. Если тач, то бросок нормальный, если кастера и его взгляд, то определение идет с -4.

Безумие малых: действует на насекомых, мелкую рыбешку и мелких птичек/грызунов, в общем на всех мелких существ с малой массой тела и крошечным мозгом. Если вложить 3 маны, действует сразу не весь гекс и всю мелочь, что в нем находится. Мелочь сходит с ума и начинает действовать бесцельно на протяжении ситуации или 10 минут.

Освобождение: позволяет при успешном таче и победе в броске против воли снять с неразумного или полуразумного существа основное его ограничение, привитое искусственным путем. Например, укрощенная лошадь внезапно становится дикой. Домашний пес становится диким. Состояние снятой установки длится 1 час. При критическом провале у жертвы, длительность может существенно возрастать вплоть до потери ограничений навсегда.

Искра Хаоса: швыряет крошечную частичку Хаоса в выбранную цель или гекс, требуется попадание (ловкость + метательное). Цель теряет 2 хита на уровень мага из-за пульсирующего хаоса, искажающего материю (доспехи и физическая защита от этого не помогают). Можно набрать много искр, 1 шт. на дар выше 10, и швырнуть их в цель все сразу, тогда -4 к попаданию,

Подскользись: разглаживает поверхность под жертвой до гладкости шлифованного стекла, т.е. поверхность на мгновение становится очень скользкой. От броска мага зависит успех, насколько удачно маг сцентрировал зону скользкости так, чтобы жертва подскользнулась и упала. Жертва кидает ловкость+подвижность, но даже если не падает, то входит в дисбаланс. 3 гекса, при таче +2.

Пульсар: искра Хаоса малым действием добавляется к другому заклинанию и в случае если заклинание подействовало (не выкинут спас от него оно попало в цель), маг получает +3 к магической силе следующего своего заклинания. А если оно сорвалось в хайп, маг получает +3 к маг.силе следующего спелла, и может реализовать его малым действием (если его кастинг тайм 1 раунд или менее).

Маска безумца: маг заранее создает страшную маску, вылепленную самостоятельно вручную физически (страшность ее зависит от художественных способностей и умения лепить своими руками). Потом снимает с нее скан, и она остается в его памяти в виде 3d-модели. В нужный момент маг малым действием надевает маску на свое лицо. Все, кто стоит в его гексе или в смежных гексах лицом к лицу мага и видят маску, кидают спасы от ужаса, по воле или по интеллекту (что выше). Неспас значит, что этот и следующий раунд человек или в оцепенении (критический провал) или быстро сбегает (просто провал). Первый же снятый хит или любой враждебный спелл-эффект, упавший на жертву, снимает эффект ужаса.

Вобрать силу: коснувшись проявления любой из мировых сил – костра, льда замерзшей реки и т.д., маг вбирает в себя частичку этой энергии и несет ее в ладони. Может потратить на любое из своих заклинаний, получив +1 к его силе на 3 своих уровня (+2 на 6м уровне), если стихия совпадает.

Переливчатая завеса: создает завесу 1 гекс/уровень, которая переливается как бледное северное сияние и искажает пространство за собой. Используется не только в декоративных целях, но и как защита, т.к. к миссайлам и прицельным спеллам -3, так же гораздо лучше скрываться и прятаться за завесой, а главное, за 1 дополнительную ману на 1 гекс, маг может изменить очертания того что отражается в завесе, придав видимость того, что за завесой что-то не так, как на самом деле есть. Кастуется 5 минут.

2 уровень

Всполох Хаоса: радужный сгусток света, который летит в указанную цель, и там упорядочивается, реализуясь случайной стихией. 10 гексов, дамаг 2 хита на дар (с бго уровня кастера 1d6 на дар). При 1 на броске нет хайпа, а есть обратное действие (спелл делает пользу тому, в кого попал).

Хайп-Контроль: до конца боевой ситуации или в течение 10 минут, на первый хайп, случившийся в это время, ты сможешь выбрать, на ком или чем будет сцентрирован рвущийся из тебя хаотический эффект (еще не зная, какой он будет).

Размытие: +4 DF от метательных, +2 DF от melee атак и +2 к спасам от таргетных спеллов. До конца боя или полчаса. Тач.

Сенс искажений: ну сам Ариох велел :) Лучше тачем.

Маска плута: делает случайное лицо :) Кому-то тупо нравится менять черты лица каждую неделю, как аватарку сменить. Кто-то скрывается от правосудия. Однако неестественность лица немного заметна, если лицом к лицу общаться и не в сумраке и не в капюшоне, а при ярком свете и т.д. Любое воздействие магии на человека, сразу смывает с него маску. При критическом успехе можно менять лицо еще и по ходу действия спелла. Висит 1 сутки. Но берегитесь критического провала, тогда случайное лицо диспропорционально и ужасно, и надолго! Хотя диспелл поможет, но с -4.

Отражение: целевой эффект, направленный в кастера, он может попытаться отразить. Это может быть спелл, нефизическая атака монстра, в общем любое магическое целевое воздействие конкретно на него. При неудаче спелл действует с +2 по силе. При успехе, спелл отбивается и уходит «в молоко». При удачном успехе, может отразить эффект в выбранную цель, бросок на попадание. При крите, автоматически успешно отражает в выбранную цель.

Плащ радуги: переливающийся радужный плащ, дает +3 к спасам и защите носителя, и никаких минусов. Только демаскирует, яркий, переливающийся. Держится 1 час.

Инспеншен малых: поймать эмоцию, которую кто-то чувствует (лучше всего сам маг), и вложить ее в не крупное животное (до пони, в волка можно), насекомое (или рой насекомых), грызуна (или гекс грызунов), птичку или маленькую стайку в пределах Г2. Тач дает +4 на силу спелла, но только обоюдный тач (и к источнику эмоции, и к цели вложения).

3 уровень

Диспелл: 10 гексов, на вещь, персону или 1 гекс. Либо Г2 (с -3). При сбое концентрации, 1 или 10, диспелл образует площадной выплеск хаоса. При десятке диспелл отрабатывает свою функцию, развеивая магию в указанном ареале, а при сбое концентрации или единицы может и усилить.

Змея Хаоса: маг суммонует себе на руку змею-браслет (как у Винсента), она приходит случайной стихии и со следующего раунда сама кастует боевые заклинания этой стихии, на ступень меньше чем доступны магу. Маг только указывает цель для змейки. При хайпе этого спелла, змея суммонруется, но начинает пожирать мага. Может быть отдиспелена, но только направленным диспеллом конкретно в нее. Висит до конца боевой ситуации.

Модуляция: включив модуляцию, маг хаоса начинает воспринимать все заклинания, которые видит, пока висит модуляция. И может моделировать любой увиденный спелл, пока висит модуляция. А висит она 1 час на уровень мага. То есть увидел маг фаербол, и ему доступны спеллы 5го уровня – пожалуйста, кастует свободно фаерболы, пока висит модуляция.

Призма: создает в руках мага сияющую призму, из которой струится свет. Призма притягивает заклинания, позволяя перетянуть в себя любой спелл на поле боя, даже сцентрированный не на ней. Диспелл-бросок на каждый спелл, при успехе спелл попадает в призму, и маг может малым действием перенаправить его куда угодно. Два формата применения: можно создать призму и отпустить ее, тогда она ловит первый эффект в раунде, и висит, вращаясь вокруг своей оси. Или маг может держать призму, и тогда он пытается поймать каждый эффект, при этом может сделать малое или мгновенное действие, не требующее отпускать руки, держащие призму.

При хайпе этого спелла маг не в курсе результата, и не знает, что первый же пойманный эффект взорвет призму, и все в лотосе Г5 будут спасаться от осколков. D10 на уровень мага, ½ при спасе по подвижности, а сам маг оглушен до конца боя.

Плащ Хаоса: переливающийся радужный плащ, дает +5 каждый раунд, но случайно к чему: защита, спасы, атака, магия. Не сочетается с другими плащами (новый плащ заменяет старый). Демаскирует, яркий, переливающийся. Держится 1 час.

Третий глаз: на затылке появляется третий глаз, что дает магу зрение примерно 300 градусов, т.е. почти круговое (но не вверх и вниз, хотя голову можно наклонить, тогда будет вверх-вниз). Это кружит голову, -4 на все чеки по ловкости, координации и т.д. Висит 1 час.

Тентакль: в течение 1го часа маг отрастивает щупальце, которое может торчать откуда ему угодно, длиной 1 метр. Это щупальце с присосками, с силой мага-4, может что-то держать, хватать, бить по мордасам и т.д. Можно отрастить несколько щупалец, 1 штуку на мастерство мага. Они не дают дополнительных действий, т.к. это такие же конечности и маг сам пытается координировать их движения. Но ими можно, например, лазить по стенам, если их совокупной силы достаточно. И они менее чувствительны к боли т.к. не совсем принадлежат к телу кастера, можно парировать атаки и хватать что-то раскаленное.

При использовании маг.компонента или если мастерство магии Хаоса 10+, отрастить можно за 1 раунд.

При хайпе данного спелла, щупальце становится самостоятельным и ведет себя как хочет, шалит.

Визион: позволяет мгновенным действием переместиться в голову указанной персоны и войти в ее систему чувств – видеть ее глазами, слышать ушами и чувствовать всем прочим. Расстояние в пределах видимости, на персону необходимо указать. Кидается сопротивление по воле против силы магии.

Длительность до 1 минуты, но можно продлять за ману еще на 1 минуту, и так пока хватит маны. Если в пределах видимости персоны нет, то маг может за двойную стоимость заклинания прыгнуть в случайное существо в пределах 1 километра радиусом от себя. Существо будет максимально релевантным задаче (например, если нужно проникнуть на секретное собрание, то при крите вселишься в его спикера, а при просто успехе – в крысу, которая в уголке сидит и смотрит).

В это время чувства собственного тела отключаются, и маг не почувствует, что с ним происходит, хоть его пытай. Персона может почувствовать присутствие чужого наблюдателя, если выкинет восприятие.

Запах разума: маг включает запах и закрывает глаза, погружаясь в транс. Он чувствует каждый разум вокруг себя в радиусе 3 гекса/дар+скилл (15 дар и 6 скилл = 33 гекса радиус): где расположен разум, и само его наличие. Разум чувствуется любой (нежить, демоны, даже разумные големы), но сказать какой он именно, маг не может, просто осознает само его наличие. При этом маг может долго лежать в транс и чувствовать перемещения разумов в пределах радиуса. Максимум 1 час.

При желании, маг может принохаться к одному разуму из всех, которые чувствует. Он бросает силу магии + интуиция против разум+воля, и при успехе может понять главный запах конкретного разума: тип разума (человек, нежить, демон и т.п.), а при крите (разница 4+) может учуять уникальный запах этого разума, конкретный букет даст мастер, но его не особо сложно запомнить и вспомнить снова при встрече скажем через год.

4 уровень

Хайп-чутье: следующие полчаса кастер предчувствует, какой будет эффект у хайпа, который у него рождается. Только на 1 хайп.

Кровь за кровь: кастер делает надрезы на венах, и в течение боевой ситуации 1 раз в раунд может метать крупные сгустки своей крови, которые автоматически попадают на персону или покрывают 1 гекс. Каждый брызг снижает здоровье мага на 1 стейдж, но попадая, снимает 1 стейдж с жертвы. Хотя если жертва критически спалась против чистой магии, она не получает вреда.

Если капля падает на гекс, то высасывает жизненные силы у всего, что есть в гексе, по 6 хитов с каждой живой сущности.

Надрезы требуются исцелить, иначе останутся шрамы, а от частого неисцеленного надрезания будет рак кожи или что-то в этом духе.

Удар радуги: низвергает поток радуги сверху на выбранную цель (персона, гекс или Г2). Это смесь разных энергий, хаотически переплетенных и пульсирующих, их взаимодействие корежит материю и наносит d10 физического дамага на дар мага. Спас по подвижности ½, но только если жертва тратит МД чтобы отпрыгнуть.

Нужно учитывать, что защита от хаоса (повышенная устойчивость, сила Порядка) эффективно защищает от данного эффекта. Так же жертва может попытаться закрыться магической вещью (чья структура плотная и стойкая), идеально подойдет плюсовой щит, похуже оружие или прикрыться собственным плащом. Магический шлем так же неплохо защищает. Как это моделируется: если жертва тратит МД чтобы укрыться, то все магические плюсы вещей идут плюсом к спасу от удара радуги (+2 меч дает +2 к спасу, типа частично прикрылся). А щиты и подобные идеально приспособленные чтобы прикрываться, дают бонус в удвоенном размере (+3 щит дает +6 к спасу). В случае же шлема или капюшона мантии, естественно, тратить действие, чтобы прикрыться, не требуется.

Брызги: кастер до конца боя становится полуматериальным, похожим на сгусток вихрящейся цветной жидкости. В этом состоянии маг, как ни странно, может кастовать. Каждый удар по нему, не важно, какой природы, наносит только половину вреда (а крыты получаются с половинной силой). Однако каждый удар, наносящий 5+ хитов повреждения (уже после ополовинивания), приводит к куче радужных брызг, летящих во все стороны и происходит авто-хайп.

Амеба: кастер превращается в вязкую амебную гуманоиду, которая заключена в тонкий и плотный шерстистый-ворсистый кокон, а внутри густой биологический суп. В этом состоянии кастер не может кастовать, но может менять форму как угодно (не превращаться в нечто другое, а просто менять форму, стать плоским, длинным, в общем амеба). Может медленно просочиться через щель толщиной в лист дуба, но не толщиной в волос. Так же кастер почти слеп, но прекрасно чувствителен к вибрациям, звуку, запахам, его реснички офигенно ощущивают все что угодно, замечая малейшие тонкости (+6 к чекам на звук, вибрацию, ощущение и запах). Скорость движения амебы 1 гекс в 3 раунда, то есть, очень медленная. Реакция и ловкость амебы равна ½ от таковых у мага. Сила, выносливость и хиты равны таковым у мага. Держится 1 час.

Превращение: маг превращается в кого угодно или что угодно, моделируя форму, цвет, текстуру и т.п. Может превратиться в другого человека или в зверя. Однако он не знает, какова успешность превращения, и если оно не успешно, то в любой момент форма может дико поползти, лицо или фигура исказиться, начаться судорожные подергивания, когда лицо становится то мага, то того в кого он превратился. И т.п.

Но даже при успешном касте, при близком контакте с людьми, которые хорошо знают персону, в которую маг превратился, могут понять, что перед ними подделка. Звери тем более, чувствуют чуждость существа и настроены к нему в лучшем случае настороженно, а нередко однозначно враждебно (все хищники, кроме магических типа варгов, магические могут и принять).

Держится 1 час/на дар.

Малый императив: маг пытается вложить в голову жертвы любой императив, который можно сформулировать числом слов равным дару (предлоги тоже считаются). Например дар 5, и маг говорит жертве: «Я твоя дочь», и жертва начинает считать мага своей дочерью до конца боевой ситуации, а при крите пока не выпится (максимум 1 сутки). Либо маг говорит жертве: «Через эту пропасть лежит мост», и жертва начинает видеть там мост и может даже взойти на него и упасть в пропасть. Важно, что это не может быть команда. Это может быть только факт, некая информация к сведению. Но если жертва не спалась, императив становится частью ее реальности и влияет на ее поведение.

Жертва бросает Воля+Преодоление. Если реальность показывает, что императив ложен, он тут же спадает. Если выполнение императива грозит смертью, увечьем или другой серьезной опасностью, то жертва может кинуть интуицию, и, если выкинула, чувствует неладное и императив так же спадает.

Дикий сон: у этого заклинания две формы. Первая провидческая: маг ставит вопрос на повестку сна, и получает странный сон, тем или иным образом помогающий ему решить этот вопрос. Намек легко может остаться не понят или, что хуже, быть истолкован в корне неправильно.

Вторая форма манипулятивная: маг может попытаться вложить в голову реципиента тот или иной сон, который сконструирует по своему желанию и сюжету. Реципиент должен быть виден магу, или маг должен чувствовать его разум любым способом. Бросок магии против воли и интеллекта, причем если у человека есть интуиция, она тоже добавляется к его броску. Без тача еще -4, а с тачем без минусов. Если знаешь человека и знаешь его бэкграунд и жизнь, то +2, если отлично знаешь то +3 или даже +4.

Пульс разума: если сделать тач, то разум реципиента пульсирует и лучше думает, +4 ко всем чекам на анализ, восприятие, размышление, стратегию. Ко всем спасам на разум и волю. Длится полчаса или до конца боевой ситуации. Но при этом, пульсирующий находится не в одном месте, а скачет между вещами и людьми, которые его окружают (не на самом деле скачет, а ему так кажется, разум так проецирует себя), в общем, это делает его сумасшедшим на время действия спелла. И если кастовать часто, то сойдешь с ума реально. После каста 1 час разум дергается и невозможно кастовать, нормально общаться (речь обрывочна и скачет с одного на другое).

Шейпинг: позволяет магу менять форму любого вещества, но с броском по сложности.

| | | |
|---|-------|-------------------|
| • Почва, глина, мусор и рухлядь | УС 10 | 1 м³/дар+скилл |
| • Камень, дерево, кожа | УС 15 | 0,5 м³/дар+скилл |
| • Металл, керамика, ткани, мертвая плоть | УС 18 | 0,5 см³/дар+скилл |
| • Крутой металл, живое дерево, стекло, хрусталь | УС 20 | 0,25 м³/дар+скилл |
| • Лехт, полудрагоценные камни, тонкие растения | УС 25 | 0,1 м³/дар+скилл |
| • Тильса, драгоценные камни | УС 30 | 0,05 м³/дар+скилл |

Измененное вещество остается таковым.

При критическом успехе (т.е. если надо УС 20, а выкинута сила магии 27+) возможно не просто поменять форму, а изменить само вещество с более низкой ступени на более высокую. Сталь можно сделать закаленной сталью. Крутую сталь лехтом, полудрагоценный камень соответствующим ему драгоценным и т.п. Либо можно произвести диффузию материалов.