Мир сильно отличается от классического, потому классые тоже будут отличаться.

Исключены – Бард, Варвар, Друид, Монах, Паладин, Следопыт (возможно).

\*\*\*

Воин – Рукопашник. Пять стилей – Паттар, Мазабут, Чатур, Чипа, Сахайяк, Солдат.

\*\*

**Паттар** – базируется на боксе и нелучшем перемещении в бою. Выбрав этот стиль на первом уровне, появляются 3 навыка:

**Крепость** – скорость уменьшается вдвое, но КД +3. На весь бой. Короткий отдых. Бонусное действие.

**Вложить** силу – бросается две кости атаки, но КД до конца хода падает на 2. Короткий отдых. Бонусное действие.

**Живая** броня – сопротивление к рукопашному урону. Пассив.

\*\*

**Мазабут**. Базируется на каратэ. Дает 3 навыка.

**Отточенный** **удар**. В начале дня можно выбрать удар, при использовании которого, бросок на попадание +2. Основное действие.

**Садомазо**. Активируется раз в день. Если был получен урон, а затем сразу же нанесен, то половина полученного урона восстанавливается. Если урон критический – игнорируется. Следующие длительный отдых здоровье не восполняется. Бонусное действие.

**Пустая** **рука**. Использование этого навыка дает преимущество при рукопашных атаках и импровизированным оружием, и помеху при использовании обычного оружия на 1 день. Бонусное действие.

\*\*

**Чатур**. Базируется на айкидо и тхэквандо.

**Двойной** **удар** – активируется 1 раз до короткого отдыха. Позволяет совершить два удара подряд. На оба нужно кинуть попадание. Если попал второй, нужно совершить спасбросок телосложения от нокаута.

**Бросок** – ответное действие. При совершении атаки ближнего боя можно схватить противника и бросить через себя, нанеся урон. Происходит борьба атлетика с ловкостью. Игрок бросает с преимуществом.

**Дистанция** – действует на 1 бой, до короткого отдыха. Выбирается дистанция, короткая или длинная. Если стоять на выбранной, то бросок попадания с дополнительным владением. Короткий отдых.

**\*\***

**Чипа**. Базируется на борьбе, АРБ и подобном.

Суплекс. Если противник схвачен, можно кинуть через себя суплексом. Противник делает спас от нокаута.

Мастерство лежащего. Можно драться лежа. Атаки в ближнем бою не имеют преимущества.

Болевой прием. Если противник захвачен, можно отправить его в нокаут, сделав болевой прием. Проверка ловкость против ловкости противника.

**\*\***

**Сахайяк**. Использование подручных средств.

**Всегда под рукой.** Владение подручными средствами. Бонус мастерства при использовании подручных средств.

**Импровизатор.** Всем импровизированными оружием можно пользоваться как метательными и фехтовальными.

**Лучший выбор.** Урон оружия будет меняться. Это не только 1к4, но и больше, если оружие подходит. Например, пила будет иметь урон 1к6 рубящего урона.

**\*\***

**Солдат**. Использование оружия

**Военная подготовка.** Владение 3 видами воинского оружия на выбор.

**Солдатская стойкость.** Теряя всё здоровье, вы не умираете, а остаетесь в сознании. Ваша скорость падает до 5 футов. Вы можете пользоваться одноручным оружием.

**Психологическая закалка.** При психическом воздействии на вас будет помеха.

\*\*\*

Волшебник – Суланга, Рошнаи

Общие навыки:

Либо:

Предсказание на день: использовать телескоп с утра, чтобы узнать, что произойдет днем. Бросается 2 кубика, к4 и к20. к4 определяет, что будет предсказано, к20 определяет, получилось ли предсказать. Сложность проверки не говорить.

1 – сражение

2 – важный разговор

3 – удача

4 – совет

Либо:

Каждый день можно бросить к6 на анализ Локея Пия, чтобы получить +1 к проверкам одного из навыков на 1 день.

Суланга

В ветреную погоду ваши заклинания и атаки дальнего боя имеют повышенную дальность.

Рошнаи

В свете заклинания свет вы получаете +1 кд.

\*\*\*

Жрец – Жрец Несущих свет, трех богов

Несущий свет

Заговор свет. Имеет 4 вариации, кроме обычной: Палящий свет, Успокоительный свет, Свет Истины, Свет Души. Каждый их видов можно применить 1 раз в сутки, кроме базового.

Палящий свет: Наносит 1к4 урона всем, кто находится в радиусе яркого света, и половину тем, кто в области тусклого света.

Успокоительный свет: Проверки мудрости в радиусе свечения имеют +1.

Свет Истины: В зоне свечения проверки на интеллект +1.

Свет Души: В радиусе свечения проявляются духи умерших, но не более 4 часов до этого. Качество увиденного определяется к20, время – к4.

Фокусировка света: Улучшение для заговора Свет – его можно сфокусировать и эффект в этом месте будет проявляться лучше. Например, при фокусировке Света души, время и качество имеют значение +1.

\*\*

Демон хлада

Сопротивление холоду. Туман можно держать вдвое дольше.

Ледяное касание – всё, чего вы касаетесь, покрывается инеем. Вода замерзает. При желании, можно эти атаковать. Противник делает спасбросок телосложения, или получает 1к6 урона холодом.

Холодная плоть – можно использовать снег или лед, чтобы восстановить себе 1к4 здоровья.

\*\*

Демон плоти

Фагоанализ – при поедании другого существа, можно получить его воспоминания. Можно пройти проверку на медицину и узнать, что это за существо.

Насильно восстановление. Возможность применить кости здоровья в любой момент. (Бонусное действие)

Развитие организма: выбрать, что будет улучшено:

Легкие – возможность выдерживать Туман дольше.

Сердце – ко всем видам лечения +1.

Клетки – сопротивление ядам.

Мозг – сопротивление псих. Атакам.

Мышцы – Сила +1.

Суставы - Ловкость +1.

Глаза – улучшенное зрение и его дальность.

Слух – Внимание +1

\*\*

Демон тьмы

Дружба с тьмой. Скрытность +1.

Яркость тьмы. Отсутствие помех в темноте.

Темный побратим. Выбор вида существ. Они не будут вас атаковать, а также с ними можно будет «Поговорить» и попытаться выведать информацию. Также, если эти существа есть рядом, вы автоматически находите их при проверке на расследование (даже при провале).

Крыса/мышь

Кошка

Змея

Ворон

\*\*\*

Изобретатель – Анимомашинист, Игнимашинист

Анимомашинист

Навык: работа с техникой

Снаряжение: 1 анимопредмет с собой. На выбор, или к4.

Соединитель мыслей – переводчик

Ускоритель сознания – +1 к проверкам интеллекта, анализ противника бонусным действием

Запоминатель – видео-фото-аудиозапись либо в камень мысли, либо напрямую в голову. При записи напрямую в голову нужно совершить спасбросок на интеллект со Сл 2, или получить 1к4 психического урона. С каждой новой записью сложность растет на 3.

Действователь – маленький робот, которому можно сказать до 3 дейтсвий, которые он будет совершать. Либо постоянно, либо 1 раз, либо в качестве ответного действия. В последнем случае, ему нужно запомнить также то, на что он реагирует, так что ему остается в итоге только 1.

Владение: набор анимомашиниста: 4 коннектора, отвертки, мультиметр.

Игнимашинист

Навык: работа с техникой

В машине можно будет хранить 1 крупную игнимашину – двигатель, крупный инструмент, такой как резак или сварка, или болгарка, или что-то такое, обогреватель и подобное.

Владение: инструменты кузнеца

\*\*\*

Колдун – По богам космистам:

Проглот – способность поглощение – уничтожить объект, который можно обхватить руками. Не все можно, например, адомантитовый шар.

Великий змей – заговор свет. Можно усилить, сделав его очень ярким даже на большом расстоянии. И сфокусировать, сделав дальность, куда он светит, еще больше.

Медуза туманности – превращение в газ, 1 раз в день.

Галактический осьминог – гравитационный захват. Выбрать два объекта, они будут притягиваться друг к другу, пока между ними не более 50 м. Также можно сделать «Точку Лагранжа». Выбрать три объекта. Самый меньший будет находиться в воздухе, в точке Лагранжа для этих двух объектов.

Астероидный зимородок – рывок дает 3 скорости, вместо двух. Толчок сразу после него имеет преимущество.

Звездный косяк – заклинание косяк звезд. Вокруг появляется не больше 8 огненных шариков. Каждый можно бонусным действием запустить в противника. 1к6 огненного урона. Можно выпустить их все во все стороны. Можно использовать ответное действие на дальнобойную атаку, чтобы повысить кд на 2. Если был уничтожен один, то в следующий раз можно призвать не больше 7. После длительного отдыха восстанавливается 1к4 звезд.

\*\*\*

Чародей –

Спиритуалист – черпает силу внутри себя

Тап –