

Солдат	Диверсант	Техник	Учёный	Техномаг	Дипломат	Механизм
+5 С Мечник +20 С для оружия ближнего боя. Стрелок +10 С для лёгкого оружия. Артиллерист +10 С для тяжёлого оружия. Можно использовать тяжёлое оружие. Закалка +0,2 броня. Можно использовать тяжёлую броню. Боевые искусства x2 С для рукопашной. Подготовка +20 урон (конечный) любым типом оружия.	+5 Л Шпион Скрытность (Л против И). Карманник Незаметные карманные кражи. Медвежатник Незаметный взлом. Дуэлянт +20 зд, +40 урон (конечный) для боя один на один. Отравитель Скрытное отравление. Сапёр Установка мин. Террор x1,5 урон минами и скрытным отравлением.	+5 Т Ремонтник Починка и улучшение механизмов. Хакер Взлом программ и механизмов. Саботажник +15 урон (базовый) против механизмов. Водитель Управление планетным транспортом. Спортсмен +1 дальность перемещения. Наводчик Управление турелями.	+5 И Полевой медик Лечение ран. Врач Лечение ядов и болезней. Охотник +15 урон (базовый) против неразумных тварей. Историк Определение исторических артефактов, +25% стоимости для продажи. Лингвист Общение с носителями незнакомого языка. Астроном Гарантированная защита от негативных явлений в космосе. Проводник Гарантированная защита от негативных явлений на планете.	+5 В +Снаряжение техномага Ярость +25% урона техномагией. Милосердие +50% эффективность положительной техномагии. Таран (20) 50 урона физикой, цель отбрасывает на 3 клетки. Лечение (1/1) Восстановление здоровья. Телекинез (3/кг) Перемещение предметов. Щит (30) На одну цель, здоровье считается по В техномага. Туман (30) Снижает видимость до 1 в радиусе 10. Вдохновение (10/1) Повышает или понижает цели любые параметры.	+5 Х Писатель +20 Х для письменного общения, создание книг. Музыкант Исполнение и создание музыки. Художник Аналог фотоаппарата, 25% наблюдательность, создание картин. Лжец Обман (Х против И). Торговец 10% выгода, на 25% расширен ассортимент магазинов. Политик Убеждение (2 Х против Х)	 +Здоровье персонажа восстанавливается только при ремонте. +50% выжить при зд=0. +Иммунитет к вакууму и болезням. +Применимы все действия для механизма и программы. Стальная начинка Иммунитет к яду, x2 урон от электричества. Стальные кулаки +50 урон (базовый) в рукопашной. Стальной мозг Иммунитет к гипнозу, иллюзиям, обману. Стальные ноги +2 дальность перемещения. Стальной панцирь +0.3 броня. Внутренний компьютер Камера, коммуникатор и связь с гиперсетью. Шокер +20 урон электричеством (конечный). Стазис на 1 ход (10%).
+ 10 С Нужно min 3 навыка прошлого уровня Реакция +1 атака за раунд выбранным типом оружия (лёгкое/тяжёлое/ближнее/рукопашное), на каждый тип тратится 1 очко. Кровотечение Цель теряет 5% начального здоровья каждый ход (30%). Критический удар Двойной урон (10%). Калечение Вполовину уменьшает случайный параметр цели (15%). Болевой шок Стазис на 1 ход (15%). Боевой опыт +20 урон (базовый) любым типом оружия.	+ 10 Л Нужно min 3 навыка прошлого уровня Ассасин x2 урон (конечный) из засады. Акробат Скрытность (1,5 Л против И) Лёгкий шаг Персонаж не активирует вражеские мины и ловушки. Твёрдая рука Для расчёта урона берётся Л вместо С. Разминирование Обнаружение и снятие вражеских мин с возможностью последующего использования.	+ 10 Т Нужно min 3 навыка прошлого уровня Оружейник Создание оружия и брони по чертежам. Механик Создание механизмов и программ по чертежам. Подрывник Создание мин и гранат по чертежам. Гренадер x2 урон гранатами. Пилот Управление космическим транспортом. Бывалый +50 зд. +0,5 броня от холода и жара. Импланты Использование имплантов.	+ 10 И Нужно min 3 навыка прошлого уровня Хирург Исцеление травм, в бою - избавление от негативных эффектов. Биолог Извлечение из растений и животных сырья, создание ядов и лекарств. Конструктор Создание чертежей, улучшение механизмов и программ. Зверолов +20 урон (конечный) активной группе против неразумных тварей. Экспериментатор +20 урон (базовый) любым источником на выбор в рукопашном бою.	+ 10 В Нужно min 3 навыка прошлого уровня Медитация -33% расход вэ. Сила воли -33% В вражеской цели. Разряд (80) 120 урона электричеством, стазис на 2 хода (25%). Иллюзия (20/час) Создание образов в пределах нескольких км. Кураж (100) x1,5 урон, здоровье и очерёдность хода цели на 3 раунда. Очищение (80) Снятие негативных эффектов, лечение ядов и болезней. Порча (100) x0,5 урон, здоровье и очерёдность хода цели на 3 раунда. Гремлин (90) 80 урона механизмам, броне и оружию.	+ 10 Х Нужно min 3 навыка прошлого уровня Мошенник Обман (1,5 Х против И). Парламентёр 50% избежать боя. Знаменитость 50% избежать проблем с законом. Адвокат 75% спасти другого от проблем с законом. Оратор +30 любой урон (базовый) и +30 здоровье активной группе на 5 раундов.	
+15 С Нужно min 3 навыка прошлого уровня Македонская стрельба +1 активный слот под лёгкое оружие. Джаггернаут x3 урон (конечный) и броня. Полководец +20 урон (конечный), +1 дальность перемещения и +0.2 броня активной группе. Быстрота мысли x2 И только для очерёдности хода.	+15 Л Нужно min 3 навыка прошлого уровня Снайпер x10 урон (конечный) первый выстрел из засады, x3 дальность стрельбы. Мастер скрытности Незаметное убийство (25%). Скольжение x2 уклонение. Проникновение Атака из засады игнорирует броню цели. Обычная атака игнорирует 50% брони цели.	+15 Т Нужно min 3 навыка прошлого уровня Инженер Создание чертежей, обращение с незнакомой технологий. Демииург Создание ИИ, +10 Х для механизмов. Марафонец +4 дальность перемещения. Несокрушимый +100 зд, +0,5 броня, 25% выжить при зд=0. Киборг +30 очков параметров для свободного распределения, разблокируется навык «механизм». Зд делится пополам на «механическое» и «органическое».	+15 И Нужно min 3 навыка прошлого уровня Осторожность Иммунитет к засадам, обнаружение ловушек. Превентивность Гарантированный первый ход, x3 урон (конечный) в первый ход. Панацея 100% воскрешение любого персонажа, если с момента его смерти прошло менее суток.	+15 В Нужно min 3 навыка прошлого уровня Непоколебимый +150 вэ, 50% выжить при вэ=0. Гипноз (50/ход) Подчинение и управление, проверка В каждый ход, вне боя - единократное. Армагеддон (300) 500 урона огнём в радиусе 12 вокруг техномага. Стена (150) Радиус 5, зд=щит x3. Метель (200) 50 урона холодом в радиусе 20 на 3 хода. Альфа-луч (500) 1000 урона радиацией. Невидимость (150/час) Цель нельзя обнаружить. Воодушевление (300) +10 все параметры активной группе на время боя.	+15 Х Нужно min 3 навыка прошлого уровня Артист +25% уклонение активной группе. Миротворец Остановка боя в любой момент, 50% шанс уйти с миром. Бизнесмен 30% выгода, продажа предметов в обычных магазинах. Компаньон Лояльный спутник той же фракции, генерируемый по тем же правилам, что и основной персонаж.	