

Параметры стартового оружия:

 <p>Пика двуручное копьё</p> <p>АТАКА 1 1 АТАКА 2 -1/2/2</p> <p>Ранг 1</p> <p>Цена: 90 ЗМ Разбор: 8 Сфер Сборка: 5 Сфер Козерога, 5 Сфер Льва</p>	Содержит Способность [изучение: 3 ЕА]
	<p><b>Вращение Древка</b> 3 ОД</p> <p>Аспект <i>Время</i></p> <p>Эффект (только с оружием типа <i>копье</i>): все враги в радиусе 1 получают повреждения от первой атаки вашего оружия.</p>

Приёмы

### Специальные правила

#### Астральная сумка (Театральный предмет)

Сумка позволяет владельцу носить с собой любое количество предметов, даже в тех мирах, где грузоподъемность героев ограничена.

1 раз в день можно положить в сумку любой предмет и достать изнутри его точную копию. Если при этом пожертвовать сумке 30 Золотых монет, то копия будет обладать всеми свойствами оригинала.

Всегда при создании копии бросьте D6, если выпало 1 или 2, то при этом уничтожится одна из уже созданных ранее копий (по вашему выбору).

#### Дымовая брошь (Театральный предмет)

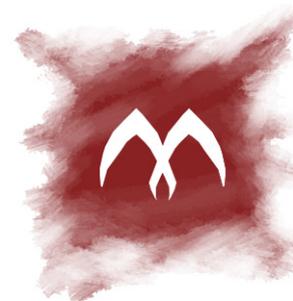
3 раза в день позволяет владельцу поменяться местами с любым существом на расстоянии до 30 метров или же телепортироваться в пустое место (не далее 5 метров). Во втором случае, в том месте, где вы были на 2 минуты появится облако едкого густого дыма.

#### Мастер вор (тактическое)

При использовании Таинства Воровства герой не провоцирует Ответных атак, не бросает шестигранник на шанс украсть предмет (Ульриф всегда сам выбирает, что он похитит у врага: предмет или Сферы), а кроме того наносит врагу 1 сверхестественное повреждение.

#### Не по плечу (тактическое)

Для Ульрифа любое оружие с типами меч или кортик всегда имеет параметры 2/2/2/2, вместо своих обычных позиций. В состоянии Овердрайва при выпадении 1-ой или 3-ей позиции такое оружие сломается у героя в лапах, но Ульриф тут же получит 1 дополнительное Боевое действие в этот ход.



## УЛЬРИФ ЧИТ

*"Крыс, промышляющий мелким воровством в большом городе. Умеет произвести впечатление и втереться в доверие. Однако, стоит зазеваться и пшик — Ульриф исчезает в облаке дыма припрятав ваши драгоценности в свою волшебную сумку.*

*Для форсу таскает с собой шпагу, которой пользоваться не умеет, но страстно желает научиться ей владеть, чтобы стать похожим на одного крыса-фехтовальщика из легенд".*

Игрок \_\_\_\_\_

Биография «серый крыс», «плут», «хочет фехтовать, но не умеет», «коллекционирует магические кристаллы»

Театральные

предметы дворянские одежды, шпага, Дымовая брошь, Астральная сумка с драгоценностями (общей ценностью в 500 Золотых монет) и полезными мелочами

характеристики

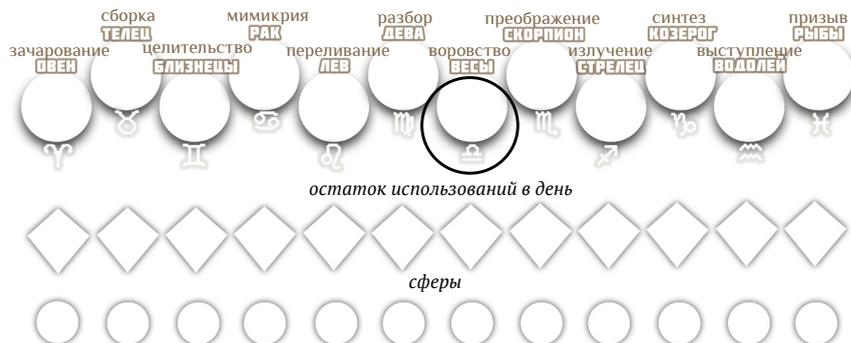
ЛОВКОСТЬ	ТЕЛО
РАЗУМ	ИНТУИЦИЯ

Стартовые значения  
Характеристик:  
Ловкость -2, Тело 2,  
Разум 0, Интуиция 0

Уровень Вехи

Стартовый  
уровень Вехи: 1

## ТАИНСТВА



Родной Знак персонажа Весы

Титул . . . . .

Известные  
титулы . . . . .

Стартовые значения  
Таинств:  
3 в Весах,  
1 в Козероге

Стартовые Сферы:  
8 Сфер Стрельца,  
8 Сфер Рыб

база бонус осталось  
**ОЗ**     
ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

**ДЗ**     
ДУШЕВНОЕ ЗДОРОВЬЕ

**ОМ**     
ОЧКИ МАНЫ

Базовые значения  
боевых параметров:  
Очки здоровья 14,  
Душевное здоровье 10,  
Очки маны 4,  
Скорость 3

**СКОРОСТЬ**

резерв очков действия

**ФЗ**   
ФИЗИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

**АМ**   
АНТИ-МАНА: ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ И ВОЗДУХА

**АЖ**   
АНТИ-ЖИЗНЬ: ЗАЩИТА ОТ ЗЕМЛИ И ВОДЫ

**АВ**   
АНТИ-ВРЕМЯ: ЗАЩИТА ОТ СВЕТА И ТЬМЫ

**АД**   
АНТИ-ДУША: ЗАЩИТА ОТ ЗВУКА И СИЛЫ

Боевой архетип «Боец»

Заблокированные физические повреждения целиком погашаются.  
Заблокированные магические повреждения снижают Душевное здоровье.

**РУКИ**

**ГОЛОВА**

**ГРУДЬ**

**АКСЕССУАР**

**АКСЕССУАР**

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

нужно      накоплено

Стартовое оружие:  
Пика (двуручное копьё, руки, 1 ранг)

Стартовая экипировка:  
Кожаная куртка (грудь, 1 ранг). Физическая защита +1.  
Кольцо жизни (аксессуар, 1 ранг). +3 Очка Здоровья герою с архетипом «Боец».