


Параметры стартового оружия:

	<b>Повязки мага</b> <i>двуручные перчатки</i>	<b>АТАКА</b> 0/0/1/1 <b>РАДИУС</b> 1 <b>БОНУС</b> +1 ОМ, +1 ОЗ
<b>Содержат Магию</b> [изучение: 2 ЕА]		
<b>Тряска</b> 2 ОЗ <i>Аспект Жизнь, Стихия Земля</i> Эффект: укажите 3 любые клетки в радиусе 2 от себя (можно выбирать одну и ту же клетку). Все цели стоящие на этих клетках получают 1 повреждение Землёй (если одна клетка указана дважды или трижды, то такая цель соответственно получит 2 или 3 повреждения).		
<b>Ранг 1</b> Цена: 55 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Близнецов, 1 Сфера Рака		

Приёмы

### Специальные правила

#### Дух, по имени Снарк (театральный эффект)

Внутри магической первоосновы Алисы нашёл приют малый тёмный дух. Здесь он надёжно спрятан и необнаружим теми, кто чувствует духов. Владелица Снарка не очень довольна этим фактом, всё-таки её призвание этих духов уничтожать, но приходится как-то мириться с обстоятельствами и привыкать друг к другу. Неудобство также заключается в том, что изредка в духе просыпается неуёмное любопытство к различным предметам или существам, и он рвётся его утолить, заставляя Алису совершать различные поступки против её воли. Плюсы же состоят в том, что Снарку нравится музыка и он помогает Алисе максимально раскрыться во время исполнения мелодий на любых духовых музыкальных инструментах, делая звучание поистине гениальным, фантастическим и незабываемым.

#### Арт-катана (Театральный предмет)

Это оружие способно кромсать и уничтожать духов, а также начинает светиться, если они появляются поблизости (на расстоянии 200 метров). Сквозь материальных существ Арт-катана проходит с усилием, оставляя рваные следы-татуировки и не повреждая физически, но тем не менее причиняя жуткую боль и страдания.

Тактические эффекты:

Арт-катана считается уникальным оружием 3-го ранга, принадлежащим к типам *меч* и *кортик* одновременно, не занимает боевых слотов (позволяя держать там другое экипированное оружие), её нельзя разобрать на Сферы, имеет атаку 1/С/С/Л (где С — это Скорость владельца, а Л — его Ловкость), наносящую повреждения Тьмой одной цели в радиусе 2. Существа с типом *мираж*, после удара Арт-катаной теряют половину своего оставшегося здоровья (с округлением в меньшую сторону).

Если герой атакует иным своим оружием и ему выпадает промах, либо нулевые повреждения, то за трату 1 Очка маны он может провести вместо этого атаку Арт-катаной, снова бросив кубик и снова выбрав цель. Эта возможность смены атаки доступна лишь один раз в ход.



АЛИСА ЛИ

*"Городая тень благородных кровей, избравшая профессию наёмного телохранителя. Суровый нрав, но тончайшая душа. Она одна из лучших белых ниндзя клана Дзай и от её волшебной фамильной Арт-катаны не скроется ни один злобный дух. Ни один, кроме её собственного..."*

Игрок \_\_\_\_\_

Биография «тень», «белый ниндзя из клана Дзай», «наёмный телохранитель», «охотник на духов», «одержима редко проявляющим себя тёмным духом, благодаря которому имеет исключительные способности в игре на духовых инструментах»

Театральные предметы одежды белого ниндзя, Аркатана, дудочка из бамбука

### характеристики

ЛОВКОСТЬ	ТЕЛО
РАЗУМ	ИНТУИЦИЯ

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

### Уровень Вехи

Стартовый  
уровень Вехи: 1

### ТАИНСТВА

зачарование ОВЕН, сборка ТЕЛЕЦ, целительство БЛИЗНЕЦЫ, мимикрия РАК, переливание ЛЕВ, разбор ДЕВА, воровство ВЕСЫ, преобразование СКОРПИОН, излучение СТРЕЛЕЦ, синтез КОЗЕРОГ, выступление ВОДОЛЕЙ, призыв РЫБЫ

остаток использований в день

сферы

Родной Знак персонажа Водолей

Титул Скальд

Известные титулы \* Сказитель (+1 Анти-Мана)  
\* Скальд (персонаж восстанавливает 1 ОМ в начале каждой Фазы боя)

Стартовые значения  
Таинств:  
3 в Водолее,  
1 в Овне

Стартовые Сферы:  
3 Сферы Водолея,  
3 Сферы Овна

база бонус осталось

**ОЗ**     
Очки здоровья

**ДЗ**     
Душевное здоровье

**ОМ**     
Очки маны

Базовые значения  
боевых параметров:

Очки здоровья 10, Душевное здоровье 20,  
Очки маны 6, 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 «Ловкач»

Любые заблокированные повреждения снижают Душевное здоровье героя.

**РУКИ**

**ГОЛОВА**

**ГРУДЬ**

**АКСЕССУАР**

**АКСЕССУАР**

### ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

<input type="text"/>	<input type="text"/>
нужно	накоплено

### Стартовое оружие:

Поязки мага (двуручные перчатки, руки, 1 ранг). Бонусы: +1 Очко Здоровья, + 1 Очко Маны.

### Стартовая экипировка:

Колтак (голова, 1 ранг). Анти-Мана +1, Анти-Жизнь +1.  
Кафтан (грудь, 1 ранг). Анти-Мана +1.  
Кольцо жизни (аксессуар, 1 ранг). +3 Очка Здоровья персонажу с архетипом «Ловкач».