


Параметры стартового оружия:

	Шелест двуручный лук	Содержит Способность [изучение: 3 EA]
	АТАКА -/0/2/2 РАДИУС от 4 до 7	Прицел 7 ОД Аспект Время Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Снайпера*.
Ранг 1		
Цена: 75 ЗМ Разбор: 3 Сферы Сборка: 6 Сфер Стрельца, 1 Сфера Девы		

Снайпер: ваше оружие с типом лук игнорирует 1 ФЗ у своей цели, кроме того бросьте Д6 и если выпало 5 или 6, то попавший выстрел наложит на цель Ауру Стоп. После наложения двух Аур Стоп на любые цели, Аура Снайпера разряжается. Множественные Ауры Снайпера не складываются.

*Стоп: в течение 3-х Фаз нельзя двигаться. Множественные Ауры Стоп не складываются.

Приёмы

Специальные правила

Магические барьеры (театральное)

Летна умеет создавать статичные полупрозрачные круглые барьеры (метр в диаметре), которые блокируют материальные и магические снаряды. Каждый барьер может располагаться как угодно в пространстве и существует до тех пор, пока не будет отменён владелицей. По барьерам можно ходить (выдерживают груз до 500 килограмм).

На создание каждого барьера уходит 30 секунд. Одновременно девушка может поддерживать до 3-х барьеров. Волшебница может форсировать магию, зарабатывая по 1 пункту Усталости за следующие действия: мгновенное сотворение барьера, изменение формы барьера, поддержание дополнительных барьеров (за каждый сверх трёх).

Как только накопленные пункты усталости оказались равны удвоенному уровню Летны, то все магические барьеры исчезнут через 2 минуты, а создать новые невозможно. Вся накопленная Усталость сбросится через два часа, тогда волшебница снова сможет создавать барьеры.

Хронодайвинг (театральное)

Родное время-пространство Летны: Ржавые века, отдалённое будущее мира Сюр. Девушка владеет редкой способностью переноситься во времени между этими двумя отрезками, забирая с собой любое количество существ, которые находятся не далее 10 метров от неё (даже против их желания). Годы со стремительной силой проносятся мимо путешественников, стремительно меняя окружающий пейзаж в течение нескольких минут.

В то время как перемещение из Ржавых веков в сказочное прошлое даёт волшебнице легко, обратное путешествие причиняет Летне невыразимую боль (поэтому она очень не хочет этого делать), а также заставляет её потерять 1 уровень Вехи (бонусы к Характеристикам и доступ в Таинство при этом не теряются), поэтому на первом уровне перемещение в Ржавые века ещё и смертельно для девушки.



ЛЕТНА МАЗАЕК

"Ей выпало жить в Ржавые века, время холодного конфликта между магией и технологией. Вся свою жизнь девушка ощущала себя бесполезной — кому нужна волшебница с нулевым уровнем резонанса?"

Каждый день, проходя мимо крутящихся шестерёнок и размеренно поскрипывающих мельниц Летна чувствовала слабость и отчаяние, а рядом с грохочущими паровыми големами и вовсе начинала задыхаться. Магия же всегда заворачивала девушку, но ей не давались даже простейшие заклинания. Кроме одного: полупрозрачный барьер, шириной в ладонь. Без устали трудилась она над его развитием, но получила больше чем ожидала, попав в сказочную эпоху, в Сюр".

Игрок _____

Биография «человек: девушка из дрого времени», «хронодайвер», «магические барьеры», «солистка панк-группы Мистерио»

Театральные предметы эстрадный наряд, 50 Золотых монет

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 ОДОЛЕЙ, призыв РЫБЫ

остаток использований в день

сферы

Родной Знак персонажа Лев

Титул

Известные титулы

Стартовые значения
Тайнств:
3 во Льве,
1 в Деве

Стартовые Сферы:
нет

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.

РУКИ

ГОЛОВА

ГРУДЬ

АКСЕССУАР

АКСЕССУАР

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

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

Стартовое оружие:
Шелест (двуручный лук, руки, 1 ранг).

Стартовая экипировка:
Камзол (грудь, 2 ранг). Физическая защита +1, Анти-Жизнь +1.
Шлем (голова, 2 ранг). Физическая защита +1.

Расходные предметы:
5 Мандрагринов

Мандрагрин Цена 30 ЗМ
Применение: 2 ОД

Эффект: наносит 5 повреждений Водой одной цели в радиусе 2. Если это был элементаль, то до конца боя он начинает терять по 1 Очку здоровья каждый ход.