


Параметры стартового оружия:

| | | |
|---|----------------------------|---|
|  | Резец одноручный кортик | Содержит Способность [изучение: 3 ЕА] |
| | АТАКА -1/2/5 | Канал Силы 3 ОМ |
| | РАДИУС 1 | Аспект Мана |
| РАНГ 1 | БОНУС +2 ОМ | Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Заточенных лезвий*. |
| Цена: 50 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Тельца, 2 Сферы Льва | | |

При переходе в мир Сюр атака кортика изменится на 0/1/2/5.

*Заточенные лезвия: когда вы кинули D4 на повреждение, атакуя оружием с типом кортик, то можете заплатить 1 ОМ, чтобы увеличить значение кубика на 1 (можно сделать этот эффект несколько раз для одной атаки). Действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.

Приёмы

Специальные правила

Проклятое пламя (Театральный предмет)

На данный момент владельцем пламени является Марк, но пламя может сменить владельца, если в течение месяца будет принадлежать другому существу.

Владелец Проклятого пламени может приказывать одному из тех драконов, что видит, и по своему желанию управлять любым пламенем в зоне видимости, меняя его силу, форму и расположение. Контролируемый дракон выполняет приказы владельца в течение 10 минут, после чего становится дружелюбнее к владельцу, чем был изначально, но неподвержен эффекту полного контроля до наступления полуночи. Контролировать пламя владелец может в течение 10 минут в день за каждый свой уровень Вехи.

Владельца проклятого пламени иногда мучают сны, повествующие о тех событиях, когда высший некромант запечатал бога драконов в крепости. Кроме того он получает черту биографии «ищет способ пробудить бога драконов» (эта черта не пропадает, когда пламя меняет владельца).

Тактический эффект: если в бою владелец наносит повреждения Светом или Тьмой, то они увеличиваются на 2 пункта.



Родное
время-пространство

Мгла



МАРК ИНВЕРС

"Множество искателей приключений полегло в подземельях древней крепости Фосбо и лишь единицам удалось не просто вернуться, но и вынести на сумрак дня какое-нибудь сокровище. Марк — один из таких людей. Глубоко на нижних уровнях, среди каменных завалов он нашёл едва тлеющую искру пламени бога драконов, давным давно похороненного в этих местах".

Игрок _____

Биография «человек», «разыскивается Церковью Ящера», «хранитель Проклятого пламени», «ищет способ пробудить бога драконов»

Театральные

предметы одежда путешественника, мраморная статуэтка дракона, 5 кувшинов с зажигательной смесью, наброски карты подземелий, Проклятое пламя, 90 Золотых монет

характеристики

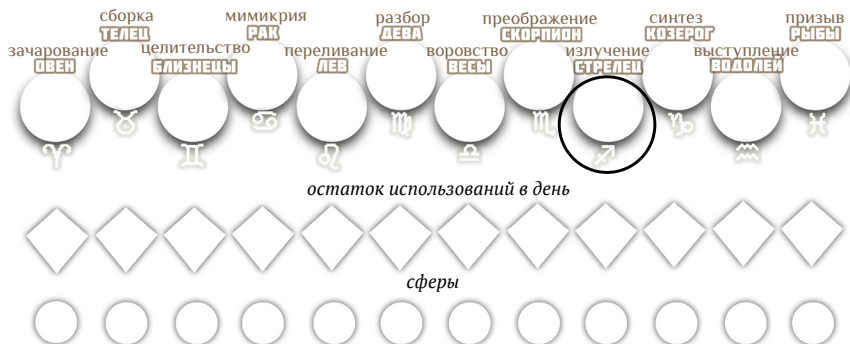
| | |
|----------|----------|
| ЛОВКОСТЬ | ТЕЛО |
| РАЗУМ | ИНТУИЦИЯ |

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

Уровень Вехи

Стартовый
уровень Вехи: 1

ТАИНСТВА



Родной Знак персонажа Стрелец

Титул

Известные
титулы

Стартовые значения
Тайнств:
3 в Стрельце,
1 в Весах

Стартовые Сферы:
11 Сфер Стрельца

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

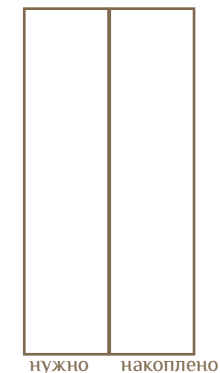
АД
АНТИ-ДУША: ЗАЩИТА ОТ ЗВУКА И СИЛЫ

Боевой архетип «Ловкач»

Любые заблокированные повреждения снижают Душевное здоровье.



ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА



Стартовое оружие:
Резец (одноручный кортик, руки, 1 ранг). Бонус: +2 Очка Маны.

Стартовая экипировка:
Доспех (грудь, 2 ранг). Физическая защита +2.
Деревянный щит (свободная рука, 1 ранг). Анти-Жизнь +1.