

Приёмы *Начинает с тремя уже изученными приёмами:*

**Трюк Заклинателя 2 ОМ**

*Аспект Мана*

Эффект: вы можете перекинуть свой или чужой бросок кубика атаки или приёма, после этого выберите старое или новое значение. Трюк Заклинателя не тратит Боевое действие, может быть выполнен не в свой ход, но только один раз в Фазу.

**Красный Разряд 2 ОЗ**

*Аспект Жизнь, Стихия Земля*

Эффект: бросьте D6, одна любая цель в радиусе 4 получает равные кубики повреждения Землёй.

**Тряска 2 ОЗ**

*Аспект Жизнь, Стихия Земля*

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).

**Чёрный Разряд 2 ОМ**

*Аспект Мана, Стихия Воздух*

Эффект: одна любая цель в радиусе 1 получает повреждения Воздухом равные вашему Разуму.

## Специальные правила

### Симбиотический гипноз (театральное)

Герой может заставлять других живых существ (нежить исключается) стать его временным владельцем. Этот эффект действует на расстоянии 100 метров от героя, обаяв свою цель подойти к Лекане и забрать её с собой. Дальность эффекта увеличивается до километра, если Лекана провела 1 сутки без владельца.

Монстры меньшего или равного Лекане уровня подчиняются ей автоматически. При этом они на время становятся к ней дружелюбны, и носят её, однако прочие свои действия совершают самостоятельно.

Игровые субъекты, герои и монстры более высокого уровня не меняют своего истинного отношения к книге, даже если попали под её гипноз. Кроме того они могут пройти проверку по Телу со сложностью 10, если не желают носить Лекану. В случае удачи они получают иммунитет к её гипнозу до наступления полуночи.

Если герой носил Лекану в течение 5 дней (в общей сложности), то изучает её Титул «Ночная роса».

### Древние письмена (тактическое)

Лекана может совершать безоружную атаку в радиусе 2 (от себя или того, кто её несёт), нанося при этом повреждения Тьмой.

Если Лекана проводит приём, то может выбирать его цели, отсчитывая радиус от любого из союзников.

Во время преобразования в Эйдолона герой полностью контролирует его действия (то есть не бросает двадцатигранный кубик, выбирая действие самостоятельно). После развоплощения Эйдолона Лекана может перелететь во владение к любому союзнику на поле боя.

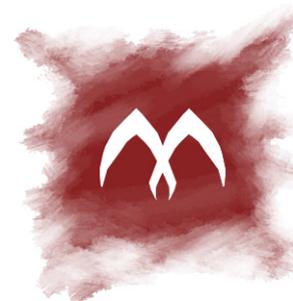
Лекана может использовать расходные предметы стоящих рядом союзников, просто потратив указанное на таком предмете количество Очков действия.

Существа с типом *нежить* не могут нанести Лекане физические повреждения.

### Боевое превосходство (тактическое)

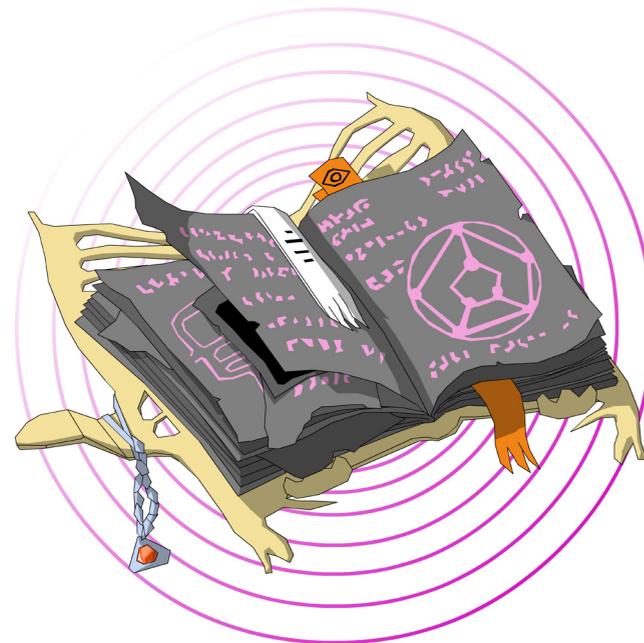
В конце сражения Лекана не получает Единиц Аспекта, но приносит одну Единицу Аспекта любому из союзников.

Когда союзник выучивает какой-то неизвестный Лекане приём, то она автоматически изучит его тоже (но не более одного приёма за один бой).



Родное  
время-пространство

Мгла



# ЛЕКАНА

*"Ну и как вам это понравится, пролежать сотни лет в этих скучных пыльных развалинах? Проклятый некромант, зачем он залез в такую даль? Уединения ему видите ли захотелось. Великих экспериментов! Заносчивый глупец, единственная ошибка в заклинании и его сожрали собственные слуги. Слава богам, после стольких лет мёртвой тишины сюда снова забрёл кто-то живой. Я уже слышу музыку его дыхания и спешно читаю слова древнего наречия. Сейчас мы познакомимся поближе".*

Игрок \_\_\_\_\_

Биография «вещица: шепчущий манускрипт-гипнотизёр, принадлежавший некроманту», «хорошо разбирается в анатомии людей и животных», «не нуждается в отдыхе», «способность читать мысли своего владельца»

Театральные предметы

Не обладает. Может активировать Театральные и расходные предметы, но сама не может их переносить, пока находится в своей обычной форме.

### характеристики

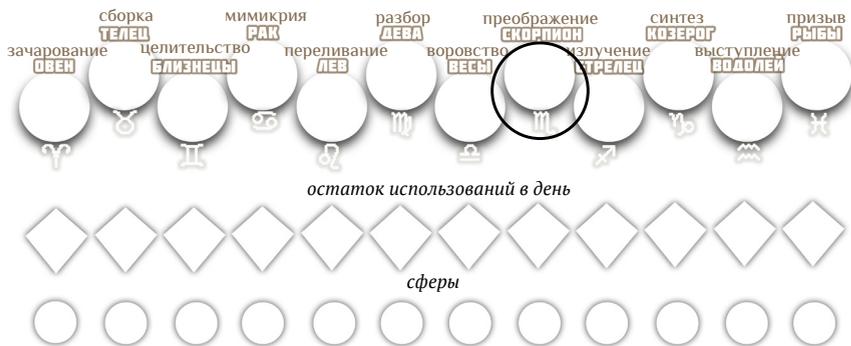
ЛОВКОСТЬ	ТЕЛО
РАЗУМ	ИНТУИЦИЯ

Стартовые значения  
Характеристик:  
Ловкость 0, Тело 1,  
Разум 2, Интуиция 0

Уровень Вехи

Стартовый  
уровень Вехи: 2

### ТАИНСТВА



Родной Знак персонажа Скорпион

Титул Ночная роса

Известные

титулы Ночная роса (специальный титул, даёт восстановление 2 Очков здоровья в начале каждого хода в бою), Сказитель, Скальд

Стартовые значения  
Тайнств:  
5 в Скорпионе,  
3 в Водолее,  
1 в Деве

Стартовые Сферы:  
10 Сфер Рыб,  
10 Сфер Тельца

база бонус осталось

**ОЗ**     
Очки здоровья

**ДЗ**     
Душевное здоровье

**ОМ**     
Очки маны

Базовые значения  
боевых параметров:

Очки здоровья 10,   
Душевное здоровье 12,   
Очки маны 15,   
Скорость 0,

**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 «Маг»

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

Стартовое оружие и экипировка:  
отсутствует. Лекана не может носить их, пока находится в своей обычной форме.

Врождённые бонусы героя, которые она даёт только самой себе:  
Физическая защита +2, Анти-Жизнь +1, Анти-Время +1.

Некоторые заклинания, содержащиеся в Лекане (доступные ей и её владельцу):

Слово гравитации:  
4 раза в день вы можете изменить общее направление гравитации для одного живого существа в пределах видимости. За каждый ваш уровень Вехи вы можете включить в эффект дополнительное существо. Эффект длится в течение 2 минут за каждый ваш уровень Вехи.

Слово некромантии:  
3 раза в день один любой мертвец в области видимости раздваивается в течение 5 минут, разделяясь на два похожих существа. В полночь все разделённые таким мертвецы превращаются в камень.

Слово конверсии:  
2 раза в день вы получаете +3 к Телу и в то же самое время другая цель в области видимости получает -3 к Телу. Эти эффекты длятся в течение 10 минут.