

Параметры стартового оружия:

	Воздушный прут двуручный посох	Содержит Магию [изучение: 2 ЕА]
	АТАКА -/-/1/2	Радужный Луч 1 ОМ
	РАДИУС 1	Аспект Мана, Стихия Воздух
РАНГ 1	БОНУС +6 ОМ	Эффект: одна любая цель в радиусе 3 от вас получает 2 повреждения Воздухом.
Цена: 60 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 6 Сфер Рака		

Специальные правила

Вампир (театральное)

Зельган может выпивать часть крови у живого существа (чей вес не меньше 1 и не более 100 килограмм) на расстоянии до трёх метров.

Кусая жертву герой получает 1 эссенцию крови.

В день Зельган может сделать до 5 укусов + 1 дополнительный за каждый свой урочень Вехи. После совершения одного укуса новый можно будет совершить на раннее, чем через 1 минуту.

Жертва укуса каждый раз должна пройти проверку по Телу со сложностью 5, и в случае неудачи до конца дня получает иммунитет к дальнейшим вампирским укусам, а также черту «испытывает слабость и головокружение».

Зельган может хранить не более 20 эссенций, а каждую полночь вынужден потратить одну эссенцию из запаса, иначе базовые Очки здоровья героя навсегда уменьшаются на 3 (этот эффект не может опустить базовые Очки здоровья ниже чем 1).

За трату 1 эссенции крови Зельган может:

- * вырастить кровавые крылья, чтобы получить возможность медленно парить, падая с высоты. Эффект действует в течение 10 минут.
- * перемещать объекты весом до 500 килограмм с одного места на другое (в пределах 20 метров), управляя роем миниатюрных летучих мышей в форме роя летучих мышей.
- * в течении 5 секунд оставлять за собой кровавые следы, на месте которых через пару мгновений вырастут высокие спутанные кусты роз до конца дня.
- * коснуться предмета и в течение 20 секунд видеть призрак прежнего владельца предмета и какие-то действия, которые тот совершал в присутствии этой вещи.
- * стать невидимкой на 10 секунд и получить +2 к Интуиции на это время.

Вампир (тактическое)

За трату 2 Очков действия Зельган похищает 2 Очка здоровья у врага в радиусе 1, получая себе 2 временных Очка здоровья.

Живучая нежить (тактическое)

Зельган получает сверхестественные повреждения, если его лечат, но может в таких случаях тратить Очки маны для снижения количества получаемых повреждений. Если некий эффект убивает всю нежить на поле боя, то Зельган останется с 1 Очком здоровья и нулевым душевным здоровьем, при этом для него обязательно наступают состояние Овердрайва.

Алхимик

Зельган может создавать на алхимическом столе некоторые расходные предметы по специальным рецептам: Мазь защиты (5 Сфер Козерога), Мерцающее масло (3 Сферы Тельца + 3 Сферы Девы), Мерцающая эссенция (5 Сфер Овна + 5 Сфер Девы), Порошок тлена (4 Сферы Рака + 4 Сферы Тельца), Чёрно-белая соль (12 Сфер Козерога + 10 Сфер Льва), Эфир (по 2 Сферы каждого знака: всего 24 Сферы).



ЗЕЛЬГАН

"С тех давних пор, как вампирский философ Каин просветлился во время своего знаменитого восьмидесятидневного путешествия, каждый адепт его учения просто обязан повторить этот подвиг.

Последовать заветам великого учителя решил и Зельган, молодой образованный вампир из Заскана. Устроившись в тихом уютном путевом гробу он перечитывает излюбленные книги, ожидая, когда летающий корабль доставит его в следующую точку назначения..."

Игрок _____

Биография «вампиры: нежить, не чувствует боли, видит в темноте, для поддержания жизнедеятельности требуется кровь», «последователь Каина», «алхимик»

Театральные

предметы одежды аристократа, переносной алхимический стол, философская литература, 350 Золотых монет

характеристики

ЛОВКОСТЬ	ТЕЛО
РАЗУМ	ИНТУИЦИЯ

Стартовые значения
Характеристик:
Ловкость 0, Тело -2,
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 Козерог

Титул

Известные
титулы

Стартовые значения
Таинств:
3 в Козероге,
1 в Раке

Стартовые Сферы:
6 Сфер Тельца
6 Сфер Девы
6 Сфер Козерога

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 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 «Маг»

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

РУКИ

ГОЛОВА

ГРУДЬ

АКСЕССУАР

АКСЕССУАР

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

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

нужно накоплено

Стартовое оружие:
Воздушный прут (двуручный посох, руки, 1 ранг). +6 Очков маны.

Стартовая экипировка:
Камзол (грудь, 2 ранг). Физическая защита + 1, Анти-Жизнь +1.
Кольцо магии (аксессуар, 1 ранг). +3 Очка маны (для героя с архетипом «Маг»).