

Приёмы

Специальные правила

Девять кошачьих жизней

Если Ёш умирает, то тратится одна из его 9 жизней. При этом до наступления полуночи он превращается в кота (на это время черта «магическое создание: кошачий рыцарь» заменяется на «говорящий кот»). Если смерть произошла во время боя, то воскреснув в виде кота Ёш полностью обновит свои Очки здоровья, Очки Маны и Духовное здоровье. Повторные смерти в виде кота также возрождают героя с тратой жизни.

В форме кота Ёш не может пользоваться Таинствами (если только не находится в Трансе), а во время боя ему недоступны приёмы и атаки оружием.

Потерянные жизни не восполняются, с утратой последней Ёш либо станет обычным котом (перестав быть героем, а также утратив все свои знания и память), либо сразу окончательно уйдёт в небытие (по ситуации, на усмотрение Мастера).

Мурчащий амулет (Театральный предмет)

Позволяет владельцу ощущать присутствие Оракулов и кошек на расстоянии до 20 метров. Издаёт мурлыканье при надавливании на кнопку.

Тяжёлый удар (тактическое)

Безоружная атака кошачьего рыцаря всегда наносит цели физические повреждения равные уровню этой цели, вместо своего обычного урона. После удара Ёш может отбросить цель на 2 клетки назад, если заплатит 4 Очка маны.



ЁШ КИН

"Он был найден в раскопках под Новым Асгардом, среди кучи других себе подобных. Красивые безжизненные существа, замершие словно статуи. В третьей части "Потерянных ангелов" эти создания упоминаются как один из первых результатов успешной мета-эфирной инженерии.

Со временем кошачьи рыцари распространились по свету, как произведения искусства: одних установили на площадях Нового Асгарда, других увезли в далёкие края. И лишь в последние годы они стали пробуждаться, обретая сознание и возможность двигаться. Ёш — один из них.

Среди ведьм ходят слухи, что всё происходящее не случайно: будто сама Судьба имеет на кошачьих рыцарей особые планы..."

Игрок _____

Биография «магическое создание: кошачий рыцарь», «скуп на проявление эмоций», «заниженная самооценка»

Театральные предметы доспехи кошачьего рыцаря, Мурчащий амулет

характеристики

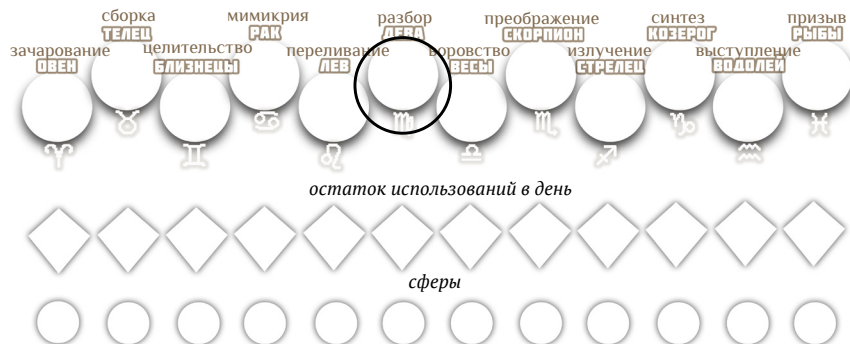
ЛОВКОСТЬ	ТЕЛО
РАЗУМ	ИНТУИЦИЯ

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

Уровень Вехи

Стартовый
уровень Вехи: 1

ТАИНСТВА



Родной Знак персонажа Дева

Титул

Известные титулы

Стартовые значения
Таинств:
3 в Деве,
1 во Льве

Стартовые Сферы:
нет

база бонус осталось
03
ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Д3
ДУШЕВНОЕ ЗДОРОВЬЕ

0М
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

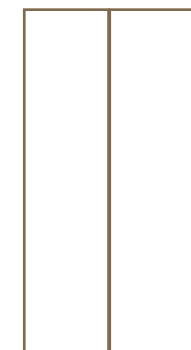
АД
АНТИ-ДУША: ЗАЩИТА ОТ ЗВУКА И СИЛЫ

Боевой архетип «Маг»

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



ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА



нужно накоплено

Стартовая экипировка:
Пластина (свободная рука, 1 ранг). Физическая защита +1.