


Параметры стартового оружия:

	Палочка пикси одноручный жезл	Содержит Магию [изучение: 2 ЕА]
	<b>АТАКА</b> -/-/2/2	<b>Фокус с Огнём</b> 2 ОМ
	<b>РАДИУС</b> 1	Аспект Мана, Стихия Огонь
	<b>БОНУС</b> +2 ОЗ, +6 ОМ	Эффект: одна цель в радиусе 2 получает 2 повреждения Огнём, после этого бросьте D6 и если выпало 5 или 6, то на цель накладывается Аура Жжения*.
<b>Ранг 2</b>		
Цена: 100 ЗМ Разбор: 3 Сферы Сборка: 5 Сфер Весов, 5 Сфер Водолея		

При переходе в мир Сюр атака жезла изменится на 0/0/2/2.

\*Жжение: ваши шансы ухудшаются. Всегда, когда вам нужно бросить D6, отнимите 2 от выпавшего значения. Аура действует до конца боя, множественные Ауры не складываются.

## Приёмы

### Специальные правила

#### Векторы (театральный эффект)

Эсмеральда умеет создавать векторы (плоские прямые ступки силы) и осуществлять при их помощи различные манипуляции:

\* привязать один из векторов к объекту (весом до 200 килограмм), приводя его в движение со скоростью до 1 метра в 2 секунды.

\* привязать один вектор к точке пространства, запрещая в зоне радиусом 10 метров от неё любое движение (ветер, брошенный камень, передвижение) в противоположном вектору направлении.

\* отправить вектор в полёт, при этом Эсмеральда увидит все те места, рядом с которыми пролетал вектор. Если вектор встречает препятствие, то случайным образом огибает его, стараясь вернуться к изначально заданному направлению.

\* отправить вектор к видимому Эсмеральдой существу, с вложением в виде устного послания и/или предмета. После успешного контакта вектор сразу исчезает.

Герой может создавать не более 6 одновременно действующих векторов. Их невозможно отменить по желанию. Векторы созданные Эсмеральдой исчезают, когда удаляются от неё на расстояние большее чем 600 метров.

#### Векторное произведение (тактический эффект)

За трату 2 Очков действия и 1 Очка маны Эсмеральда направляет векторы к одной цели в радиусе от 3 до 9, нанося ей повреждения Силой равные своему Разуму.

Существа с типом *магическое создание* имеют иммунитет к этой способности.

#### Нулевой вектор (тактический эффект)

Эсмеральда тратит 2 ДЗ и заставляет одного любого врага на поле боя пройти проверку по Разуму со сложностью 7. В случае неудачи враг получает запрет сражаться своим текущим оружием (если это игровой субъект) или запрет на использование первого приёма из списка приёмов (если это монстр).

#### Чудесный колокольчик (Театральный предмет)

Если владелец этой вещи выиграл три тактических сражения и один раз был в состоянии Транса, то открывает Титул «Чудотворец» (эффект: если герой умирает в течение дня, то сразу возрождается с 3 Очками здоровья, теряя при этом способность иметь Титулы до наступления полуночи).



Родное  
время-пространство

Мгла



## ЭСМЕРАЛЬДА РЕНДЕР

*"В один из дней в посёлок пришёл очередной странный чужеземец. Его удивительные истории очаровали юную Эсмеральду настолько, что она решила сама взглянуть на чудесный храм, который описывал машинопочлонник.*

*Через неделю путешественница достигла стен Лязгающего храма, но она пришла туда слишком поздно, обнаружив свежие следы погрома и растерзанные тела служителей... а также растущую чёрную дыру, пожирающую здание...*

*Когда она пришла в себя, лёжа посреди обломков храма, то с тревогой почувствовала, как внутри неё самой что-то вдруг изменилось".*

Игрок \_\_\_\_\_

Биография «человек», «дочь старосты Шкрама», «векторная ведьма», «не-состоявшаяся машинопоклонница», «мечтает завладеть Тессерфактом»

Театральные предметы походная одежда, Чудесный колокольчик, склянка с пылью Бледного каньона (эта пыль отпугивает нежить), 10 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 ВОДОЛЕЙ, призыв РЫБЫ

остаток использований в день

сферы

Родной Знак персонажа Водолей

Титул Сказитель

Известные титулы \* Сказитель (+1 Анти-Мана)  
\* Скальд (персонаж восстанавливает 1 ОМ в начале каждой Фазы боя)

Стартовые значения  
Таинств:  
3 в Водолее,  
1 в Скорпионе

Стартовые Сферы:  
6 Сфер Скорпиона

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 героя.  
Заблокированные магические повреждения целиком погашаются.

РУКИ

ГОЛОВА

ГРУДЬ

АКСЕССУАР

АКСЕССУАР

### ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

нужно	накоплено
-------	-----------

Стартовое оружие:

Палочка пикси (одноручный жезл, руки, 2 ранг). Бонусы: +2 Очка Здоровья, + 6 Очков Маны.

Стартовая экипировка:

Балахон (грудь, 1 ранг). Анти-Время +1.