


Параметры стартового оружия:

	Резец одноручный кортик	Содержит	Способность [изучение: 3 EA]
	АТАКА	0/1/2/5	Канал Силы 3 OM
	РАДИУС	1	Аспект Мана
	БОНУС	+2 OM	Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Заточенных лезвий*.
Ранг 1	Цена: 50 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Тельца, 2 Сферы Льва		

* Заточенные лезвия: когда вы кинули D4 на повреждения, атакуя оружием с типом кортик, то можете заплатить 1 OM, 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

Изгоняющая воскрешённых (театральное)
Пока Парелла обладает этой чертой, она не может открывать никакие новые Вехи обычным способом, но ей доступны Размыкание связей и Губительный светоч. Если Пареллу воскресят после смерти, то она теряет эту черту.

Размыкание связей (театральное)
Парелла может провести специальный ритуал, длящийся два часа, чтобы отправить в небытие пойманное ею живое создание. Для ритуала подходят только такие жертвы, которые когда-то ранее были воскрешены либо реинкарнированы. После каждого успешно проведённого ритуала Парелла теряет все ДЗ и повышает уровень Вехи на 1 (с сопутствующими ему эффектами). Новый ритуал можно проводить не ранее чем через 12 часов. Выше 10 повысить Веху нельзя.

Губительный светоч (тактическое)
Атаки Пареллы с оружием типа меч или кортик мгновенно убивают существ с типом нежить (если нанесено хотя бы 1 повреждение), а на всех прочих накладывают Ауру Отрешённости (до конца боя цель теряет все временные ОЗ, не может накопить новые, а кроме того её нельзя полечить).

Если Парелла получает повреждения от существ с типом нежить, то они становятся для неё сверхестественными.

Мизерабль (Театральный предмет)
Волшебная сфера подсвечивает контуры нежити, воскрешённых и реинкарнированных существ, которые находятся в пределах видимости владельца.

У этого предмета также есть уникальный одноразовый эффект, который может активировать только Парелла: в этом случае Мизерабль необратимо разрушается и совершает массовое перерождение для всех существ в области видимости Пареллы. Все, кто так или иначе умер в этой области, будут возвращены в виде десятилетних детей, а Парелла получит черту "Мгновенная вечности", утратив черту "Изгоняющая воскрешённых" (если она у неё была). "Мгновения вечности" делают героя бессмертным, но эта черта пропадёт, если умрёт хотя бы один из тех, кто был перерождён Мизераблем.



Родное
время-пространство
неизвестно



ПАРЕЛЛА

"С тех пор, как юная демонесса лишилась семьи, её часто навещают ночные кошмары. Где-то в глубине души Парелла до сих пор не может примириться с тем, что Мариуса и Триэль давно нет в живых. Очень часто во сне она забывается и вновь возвращает умерших родителей к жизни. Они общаются, улыбаются своей дочери, ведут себя как ни в чём не бывало, но каждый раз что-то вдруг ломается. Каждый раз открывается серая пропасть...".

Игрок _____

Биография «демонесса», «изгоняющая
воскрешённых», «нервный сон»

Театральные
предметы одежда из красного меха,
Мизерабль, 210 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



остаток использований в день



сферы

Родной Знак персонажа Рак

Титул Гонитель

Известные

титулы Гонитель (специальный титул: когда ваша атака, приём или магия наносят повреждения, то цель теряет 2 ДЗ и 2 ОМ)

Стартовые значения
Тайнств:
3 в Раке,
1 в Овне

Стартовые Сферы:
13 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

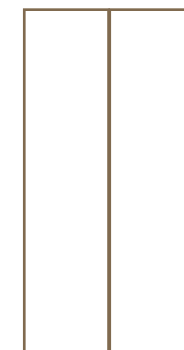
АД
АНТИ-ДУША: ЗАЩИТА ОТ ЗВУКА И СИЛЫ

Боевой архетип «Маг»

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



ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА



нужно накоплено

Стартовое оружие:

Резец (одноручный кортик, руки, 1 ранг). Бонус: +2 ОМ.

Стартовая экипировка:

Кожаная куртка (грудь, 1 ранг). Физическая защита +1.

Расходуемые предметы:

4 Микстуры

Микстура Цена 70 ЗМ

Применение: 3 ОД

Эффект: вы получаете 5 временных
Очков здоровья до конца боя.