

Боевые параметры Тильмаира:

двуручный меч	Содержит различные приёмы, которые изучил
АТАКА Л/Т/Т/Р	
РАДИУС 1	
Ранг 3	
иммунитет к Разбору	

Приёмы *Начинает с двумя уже изученными приёмами:*

Огненный Укол 2 ОМ
Аспект Мана, Стихия Огонь
Эффект: одна любая цель в радиусе 1 получает повреждения
Огнём равные вашему Разуму.

Кровожадность 3 ОМ
Аспект Мана
Эффект (только с оружием типа меч): вы проводите обычную атаку оружием игнорируя при этом всю Физическую защиту цели.

Специальные правила

Талантливый металл (тактическое)

Тильмаир не может делать безоружную атаку, но его обычная атака автоматически идентифицирует цель.

Если Тильмаир использует Призыв, чтобы призвать монстра, идентифицированного им во время этого боя, то для него временно не действуют ограничения по уровню.

То есть, уже на втором уровне Тильмаир может призвать Вудуиста (призыв которого доступен только с седьмого уровня), если опознал его в этом бою. В последующих сражениях Тильмаир не сможет призывать Вудуиста (если снова не идентифицирует такого же монстра), пока не получит седьмой уровень.

Во время своего хода Тильмаир может атаковать любым другим оружием, которое есть в руках у союзника в радиусе 1. Чтобы атаковать самим собой или иными оружиями Тильмаир тратит 1 Боевое действие. Также Тильмаир может использовать расходные предметы стоящих рядом союзников, просто потратив указанное на таком предмете количество Очков действия.

В любой момент во время сражения, если враг или союзник совершает атаку любым другим двуручным мечом, то Тильмаир получает бесплатную возможность тут же совершить свою обычную атаку, против любой цели в радиусе 1.

Искажающий барьер (тактическое)

Каждый раз, когда Тильмаиру должны нанести Физические повреждения бросьте шестиграннык. Если выпало 1,2 или 3, то эта атака отменяется и герой не получит никаких повреждений.

Живое оружие (тактическое)

Прочие герои имеют возможность экипировать Тильмаира, как своё боевое оружие. В таком случае союзник сможет выбирать, какой из приёмов Тильмаира он хочет изучать (и постепенно изучить их все).

Чтобы взять Тильмаира другому герою требуется потратить 1 Очко действия (при этом текущее вооружение будет убрано автоматически). Если герой берёт в руки другое оружие, то оставляет Тильмаира на любой клетке в радиусе 1.

Боевое превосходство (тактическое)

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

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



ТИЛЬМАИР

"Я нашел его на берегу моря. Лёжа на мокром песке, он тихо напевал что-то себе под нос... Что я несу, у предметов ведь нет никакого носа.

Заметив меня, он взлетел над землёй и предложил свои услуги, подмигнув всеми тремя глазами. Так мы и познакомились.

Видал я всякие вещицы, но этот меч... день и ночь он тараторит без умолку, и порой хочется бежать без оглядки, подальше от его бесконечных историй. Но всё же некоторые весьма занятны и он может порассказать много интересного, в минуты, когда одолевает скука. Если бы ещё можно было отличить правду от вымысла — столетия полученных впечатлений совершенно перемешались в его голове... хотя постойте, это же меч, нет у него головы".

Игрок _____

Биография «вещица: говорящий меч, выкованный в парадоксальную эпоху», «может парить над землёй, если хочет», «красноречие», «способность видеть во тьме и замечать невидимые объекты»

Театральные предметы

Не обладает. Может активировать Театральные и расходные предметы, но 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

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 Рыбы

Титул Дыхание парадокса

Известные

титулы Дыхание парадокса (специальный титул, даёт +1 Скорость и черту биографии «возможность передвигаться»)

Стартовые значения
Тайнств:
5 в Рыбах,
3 в Раке,
1 в Скорпионе

Стартовые Сферы:
15 Сфер Рыб,
10 Сфер Рака,
5 Сфер Скорпиона

база

бонус

осталось

03

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. Тильмаир не может носить их, пока находится в своей обычной форме.

Врождённые бонусы героя, которые он даёт только самому себе:
Физическая защита +2, Анти-Мана +1, Анти-Время +1.

Призываемое существо, известное Тильмаиру:

ОКТАПОД

изобретение, Козерог, уровень 1

Боевая турель в виде стеклянного куба.

03 7

СКОРОСТЬ 0

1-9 Атака Наносит 1 физическое повреждение в радиусе от 3 до 7.

10-13 ... 2 повреждения ...

14-20 Скачки Напряжения (Способность) (Нельзя копировать) Все в радиусе 1 получают по 2 повреждения Силой, после чего Октапод телепортируется в любую другую точку поля боя.