

Специальные правила

Магия чёрной крови (театральное)

Проклятый единорог может выпивать часть жизненной силы у одного существа на расстоянии до пяти метров, чей вес находится в диапазоне от 3 до 300 килограмм. Выпивая жизнь из жертвы герой накладывает на неё 1 теневого шрам, а сам получает 1 теневого заряд. В полночь Фрай теряет все теньевые заряды, а его жертвы теряют все свои теньевые шрамы.

В день Фрай может наложить 3 теньевых шрама + 1 дополнительный за каждый свой уровень Вехи. После наложения одного шрама новый можно будет наложить на раннее, чем через 2 минуты.

Если жертва магически защищена, то первый накладываемый на неё шрам исчезнет, но защита развеется.

Когда существо получает первый теневого шрам, то теряет возможность летать и бегать до наступления полуночи.

Если существо получает второй теневого шрам, то проходит проверку по Разуму со сложностью 7 и в случае неудачи лишается возможности творить магию до наступления полуночи.

Если существо получает третий (четвёртый и так далее) теневого шрам, то проходит проверку по Разуму со сложностью 11 и в случае неудачи падает без сознания на 1 час, получая иммунитет к новым теньевым шрамам до наступления полуночи.

Пока у Фрая есть теньевые заряды, его глаза светятся красным, грива превращается в тёмное пламя, а рог становится осколком оникса.

За трату 1 теневого заряда Фрай может:

- * вырастить теньевые крылья, чтобы летать в течение 20 минут.

- * на 5 минут оживить мертвеца, не получая при этом над ним контроля.

- * окружить себя чёрным куполом (диаметром от 3 до 7 метров), который висит в том месте, где был создан в течение получаса (или до отмены по желанию героя).

Купол не выпускает внутрь себя разумных существ (в том числе запрещает входящую телепортацию), любые развеивающие магию заклинания на него не действуют.

Любое заклинание, которое принадлежит к одной из четырёх основных стихий при соприкосновении с поверхностью купола разрушает его, при этом Фрай до наступления полуночи получает возможность творить то заклинание, которое разрушило купол таким образом.

Телепатия (театральное)

Фрай не может говорить, но вместо этого умеет телепатически общаться с любимыми разумными существами, которых видит (используя универсальные образы, а не знание языков).

Обман чувств (театральное)

2 раза в день Фрай может создать любую иллюзию на время равное 5 минутам.

Инфернальный ураган (театральное)

1 раз в день Фрай может вызвать шторм на том месте, где стоит (диаметр - до 100 метров, высота - до 500 метров) на время равное 1 часу (или до отмены по желанию героя). Все существа, попавшие в ураган (за исключением Фрая и его союзников, которые наоборот, получают возможность ходить по воздуху в пределах урагана) взмывают ввысь и по желанию героя удерживаются в верхней точке шторма, либо выбрасываются из него вверх и в сторону.

Любая анти-магия, соприкоснувшаяся с проклятым ураганом перестаёт работать. Любое заклинание, которое принадлежит к одной из четырёх основных стихий при попадании внутрь урагана меняет свою стихию на противоположную (вода - огонь, воздух - земля), а владелец заклинания до наступления полуночи теряет возможность творить заклинания связанные с этой стихией.



ФРАЙ

"И вот резвая эльфийская лучница настигла своего врага на опушке Золотого леса. Когда крыс-колдун был повержен, раненная эльфийка прочтала древний свиток. Никто не должен обнаружить мёртвое тело, пропитанное проклятой чёрной кровью. Земля дрогнула, приходя в движение..."

Когда эльфийка удалилась и землю перестало трясти, то из чащи наконец выглянул испуганный звуками сражения белоснежный дикий единорог. Любопытство привело его к телу поверженного колдуна. Чёрная кровь крысы впиталась в кожу животного, пробуждая спящие возможности его разума и даруя магические свойства.

Осознав происходящее единорог Фрай, ставший теперь чёрным и разумным, обнаружил, что участок его любимого леса был поднят в воздух эльфийским заклинанием. Похоже, пришла пора покинуть знакомые места".

Игрок _____

Биография «чёрный единорог», «глаза сияют оранжевым светом», «экстрасенс», «проклятая чёрная кровь», «недолюбливает эльфов и крысов»

Театральные

предметы *Не обладает. Может использовать любые Театральные и расходные предметы, из числа тех, что несёт на себе, но без посторонней помощи не способен взять с собой более одной такой вещи.*

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 Стрелец

Стартовые значения
Тайств:
3 в Стрельце,
1 в Скорпионе

Титул

Известные
титулы

Стартовые Сферы:
13 Сфер Рыб

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.

ГОЛОВА

АКСЕССУАР

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

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

нужно накоплено

Стартовое оружие:
отсутствует. Фрай не может использовать оружие, пока находится в своей обычной форме.

Стартовая экипировка:
отсутствует. Фрай не может сам установить экипировку в слоты, для этого ему потребуется помощь.

Особая безоружная атака:
безоружная атака Фрая наносит 1/2/Т/Л физических повреждений одной цели в радиусе 1 и может быть оплачена только Боевым действием (не Очками действия).