

KARTA POSTACI - G13 BΔVEN

IMIĘ:

G13 BΔVEN - NAZWA KODOWA NADANA MU PRZEZ JEGO TWÓRCÓW. DLA NIEGO SAMEGO NIE JEST TO IMIĘ W KLASYCZNYM SENSIE, LECZ SYMBOL FUNKCJI I EGZYSTENCJI. W ŚWIECIE ΔVARIII ZACHOWUJE TĘ DESYGNACJĘ, NIE PAMIĘTAJĄC, CZY KIEDYKOLWIEK MIAŁ INNE MIANO.

RODZAJ MAGII

MAGIA KONCEPTU - ΔETHERMECHANIKA

OPIS:

MAGIA ΔETHERMECHANIKI OPIERA SIĘ NA POŁĄCZENIU ŹRÓDŁA ENERGII ETERYCZNEJ Z MECHANIKĄ I TECHNOLOGIĄ. W CIELE G13 BΔVEN ZNAJDUJE SIĘ ZMINIATURYZOWANY, SAMOWYSTARCZALNY REAKTOR ETERYCZNO-FUZYJNY, KTÓRY ZASILAJĄC JEGO SYSTEMY, POZWALAJĄC MU FUNKCJONOWAĆ I KORZYSTAĆ Z ARSENAŁU BOJOWEGO.

REAKTOR TEN MA KILKA KLUCZOWYCH FUNKCJI:

- **ZASILANIE CIAŁA I SYSTEMÓW** - PODTRZYMUJE AKTYWNOŚĆ WSZYSTKICH PROCESÓW MECHANICZNYCH I MAGICZNYCH.
- **REGENERACJA** - ETER JEST WYKORZYSTYWANY DO SAMO NAPRAWY USZKODZEŃ STRUKTURALNYCH.
- **ΔBSORPCJA ENERGII** - BΔVEN MOŻE PRZETWARZAĆ OBCE ŹRÓDŁA MOCY (NP. ENERGIĘ MAGICZNĄ PRZECIWNIKA, CIEPŁO, ELEKTRYCZNOŚĆ ORAZ JAKAKOLWIEK INNA ENERGIA NIENATURALNA) NA ETER, CHOĆ WIĄŻE SIĘ TO Z RYZYKIEM PRZECIĄŻENIA. ZBYT DUŻA DAWKA ENERGII WPROWADZONA JEDNORAZOWO PROWADZI DO EKSPLOZJI OD ŚRODKA.
- **KONWERSJA LASEROWO-CIEPLNA** - ZA POMOCĄ WBUDOWANYCH KONWERTERÓW, ENERGIA ETERU PRZEKSZTAŁCANA JEST W LASEROWO-CIEPLNĄ MASĘ, SŁUŻĄCĄ DO FORMOWANIA BRONI OFENSYWNYCH (MIECZ LASEROWO-CIEPLNY, POCISKI ENERGETYCZNE).

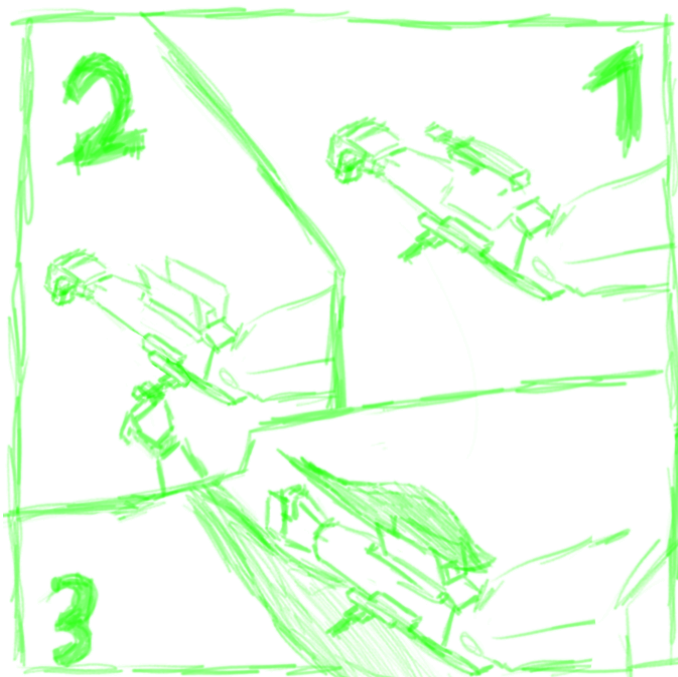
OGRANICZENIA:

- ZAPAS ETERU NIE JEST NIESKOŃCZONY - DŁUGOTRWAŁA WALKA I CIĘŻKIE OBRAŻENIA MOCNO GO WYCZERPUJĄ.
- ΔBSORPCJA OBCEJ ENERGII TO PROCES AWARYJNY, WYKONYWANY TYLKO PRZY KRYTYCZNYCH ZASOBACH.
- ZBYT SZYBKIE ZUŻYCIE ETERU PROWADZI DO AWARII SYSTEMÓW I OSŁABIENIA.
- **BRÓŃ LASEROWO-CIEPLNA** WYMAGA KONWERTERÓW W RAMIONACH, WIĘC ICH USZKODZENIE POZBAWIA BΔVEN-A GŁÓWNEJ FORMY OFENSYWY.

UMIĘTNOŚCI MAGICZNE

1. WEAPON SWAPPING

- **AKTYWACJA:** **RDVEN** PRZEŁĄCZA MECHANICZNĄ WAJCHĘ WBUDOWANĄ W RAMIĘ.
 - **EFEKT WIZUALNY:** PRZY PRZEŁĄCZENIU SŁYCHAĆ METALICZNE „KLIKNIĘCIE”, A ENERGIA ETERU ROZCHODZI SIĘ WZDŁUŻ RAMIENIA, EMITUJĄC BŁĘKITNO-FIOLETOWE ŚWIATŁO.
- **SKUTEK:** ZMIENIA AKTYWNE UZBROJENIE MIĘDZY **MIECZEM LASEROWO-CIEPLNYM** (DO WALKI WRĘCZ) A **DZIAŁKIEM** (DO ATAKU DYSTANSOWEGO).
- **ZASIĘG I CZAS DZIAŁANIA:** MIECZ DZIAŁA W ZASIĘGU BEZPOŚREDNIM. DZIAŁKO MA ZASIĘG DO 50 METRÓW.
- **OGRANICZENIA:** PRZEŁĄCZENIE WYMAGA KILKU SEKUND, W TRAKCIE KTÓRYCH **RDVEN** JEST PODATNY NA ATAK.
 - **COOLDOWN:** 2 TURY



2. NANITE REPAIR PROTOCOL (PROTOKÓŁ NANONAPRAWY)

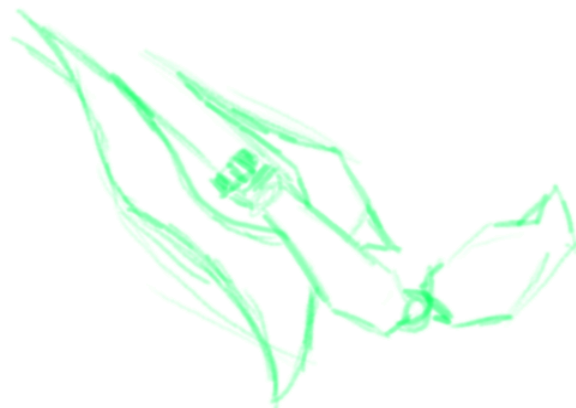
- **AKTYWACJA:** **RDVEN** WYDZIELA MIKROSKOPIJNE NANOMASZYNY NAPRAWCZE AKTYWOWANE ENERGIĄ ETERU.
 - **EFEKT WIZUALNY:** SREBRZyste DROBINY, OŚWIETLONE NIEBIESKĄ POŚWIATĄ PRZEMYKAJĄ PO JEGO CIELE, ZSZYWAJĄC METAL I REGENERUJĄC OBUDOWĘ.
- **SKUTEK:** PRZYWRACA SPRAWNOŚĆ CZĘŚCI MECHANIZMÓW ORAZ ŁAGODZI ŚREDNIE USZKODZENIA BOJOWE.

- **ZASIĘG I CZAS DZIAŁANIA:** DZIAŁA WYŁĄCZNIE NA JEGO CIAŁO; PROCES TRWA OD KILKU SEKUND DO KILKU MINUT (OD 1 DO 2 TUR).
- **OGRANICZENIA:** WYMAGA DUŻYCH ILOŚCI ETERU. **NIE MOŻE** ODBUDOWAĆ ZNISZCZEŃ CAŁKOWITYCH (NP. UTRATY KOŃCZYNY).
- 1 TURA – USZKODZENIA LEKKIE, TJ. CIĘCIA, MAŁE PRZEBICIA PANCERZU ORAZ ROZERWANIE KABLI CZY WYCIEKI HYDRAULIKI.
- 2 TURY – USZKODZENIA CIĘŻKIE M.IN. KRYTYCZNE MECHANIZMY TAKIE JAK HYDRAULIKA, POŁĄCZENIA ENDOSZKIELETU, ZĘBATKI LUB PŁYTY GŁÓWNE.
 - **COOLDOWN:** 3 TURY

UMIĘTNOŚCI BOJOWE

MIECZ LASEROWO-CIEPLNY (POZIOM PODSTAWOWY):

JEDYNA BROŃ BIAŁA BAVENA. JEST W STANIE OSIĄGNAĆ 300 STOPNI CELSJUSA I STAŁE BYĆ AKTYWNA. MIECZ JEST ZAMONTOWANY NA JEGO PRZEDRAMIENIU I AKTYWOWANY ZA POMOCĄ KONWERTERA ETERU, POŁOŻENIE OSTRZY NA KONWERTERZE JEST OBUSTRONNE. OSTRZE NA GÓRNEJ CZĘŚCI KONWERTERA OSIĄGA 50 CM, A NA DOLNEJ 75 CM. **O**STRZA MAJĄ FALOWANY KSZTAŁT I MAJĄ GRUBSZĄ STRUKTURĘ PRZY KONWERTERZE, Z KTÓREGO WYCHODZĄ. MIECZ LASEROWO-CIEPLNY TO BROŃ, W KTÓREJ KORZYSTANIU BAVEN JEST WPRAWIONY, LECZ POTRZEBUJE DUŻO PRAKTYKI, ŻEBY WEJŚĆ NA WYŻSZY POZIOM. **N**AJCZĘSTSZY RUCH, Z JAKIEGO BAVEN KORZYSTA, TO DŁUGIE, SILNE CIĘCIA ORAZ SZYBKIE SPRAWNE PCHNIĘCIA. JEGO STYL WALKI MIECZEM JEST PROSTY; ACZKOLWIEK BRAKUJE MU FUNDAMENTALNEJ TECHNIKI I MA PROBLEMY Z OBRONĄ, PONIEWAŻ MOBILNOŚĆ I RUCHY MIECZEM SĄ OGRANICZONE TYLKO DO JEGO PRZEDRAMIENIA.



DZIAŁKO LASEROWO-CIEPLNE (POZIOM PODSTAWOWY):

DZIAŁKO JEST GŁÓWNYM ŚRODKIEM WALKI NA ODLEGŁOŚĆ DLA BAVENA I JEGO TAKTYCZNYM ATUTEM. WYKORZYSTYWANY RZADZIEJ NIŻ MIECZ LASEROWO-CIEPLNY, ACZKOLWIEK SKUTECZNE W ODPOWIEDNICH SYTUACJACH I WARUNKACH. **D**ZIAŁKO JEST AKTYWOWANE ZA POMOCĄ REKONSTRUKCJI

KONWERTERA ETERU NA LUFĘ OSIĄGAJĄCĄ 20 CM DŁUGOŚCI I 25 MM ŚREDNICY, CELOWANIE BAVEN WYKONUJE ZA POMOCĄ KALKULACJI W SWOIM SYSTEMIE OPTYCZNYM, KTÓRY NIE JEST DOSZLIFOWANY, A WCIĄŻ WYMAGA MASYWNEJ ILOŚCI KALIBRACJI, CO OZNACZA, ŻE NIE JEST W STANIE TRAFIĆ KAŻDYM POCISKIEM I MUSI DOKŁADNIE SIĘ ZASTANOWIĆ NAD TRAJEKTORIĄ POCISKU. DZIAŁKO MA LIMITOWANĄ LICZBĘ WYSTRZAŁÓW, MIANOWICIE 10 POCISKÓW, PO WYSTRZELENIU OKREŚLONEJ ILOŚCI BROŃ SIĘ PRZEGRZEWA, CHŁODZĄC SIĘ WTEDY KILKA MINUT (1 TURĘ), CO OZNACZA, ŻE POCISKI MUSZĄ BYĆ STAŁE OSZCZĘDZANE I WYSTRZELIWANE W KLUCZOWYCH MOMENTACH, PONIEWAŻ BAVEN PODCZAS CHŁODZENIA NIE MA ŻADNYCH ŚRODKÓW OBRONNYCH. SAME POCISKI MAJĄ TĘ SAMĄ STRUKTURĘ LASEROWO-CIEPLNĄ CO MIECZ I KAŻDY POCISK OSIĄGA TEMPERATURY 300 STOPNI CELSIJUSA. KAŻDY POCISK PORUSZA SIĘ Z PRĘDKOŚCIĄ 250 M/S I MA ŚREDNICĘ 21 MM ORAZ MASĘ 109 G.



ZACHOWANIE W WALCE:

JEST ANALITYCZNY I METODYCZNY – ZAWSZE STARA SIĘ ROZPOZNAĆ SŁABE PUNKTY PRZECIWNIKA I JE WYKORZYSTAĆ.

NIIE DAJE SIĘ PONIEŚĆ EMOCJOM, ALE PRZY POWAŻNYM USZKODZENIU POTRAFI DZIAŁAĆ DESPERACKO, IGNORUJĄC WŁASNE OGRANICZENIA, CO MOŻE PROWADZIĆ DO AUTODESTRUKCJI.

USPOSOBIENIE

- **OGÓLNA NATURA:** CHŁODNY, ZDYSTANSOWANY, NIECO OBOJĘTNY. JEGO ZACHOWANIE PRZYPOMINA BARDZIEJ WYLICZENIA NIŻ INSTYNYKT.
- **ZALETY:** OPANOWANIE, NIEZACHWIANA LOJALNOŚĆ WOBEC WYZNACZONEGO CELU; LOGICZNE MYŚLENIE.
- **WADY:** BRAK EMPATII, RYZYKO SAMOZNISZCZENIA PRZY PRZECIĄŻENIU, TRUDNOŚĆ W ZROZUMIENIU EMOCJI INNYCH.
- **AMNEZJA:** NIE PAMIĘTA SWOICH TWÓRCÓW ANI GENEZY, ZNA TYLKO SWOJĄ DESYGNACJĘ I FUNKCJĘ. FASCYNUJE GO PYTANIE, CZY BYŁ KIEDYKOLWIEK KIMŚ „WIĘCEJ” NIŻ

- **STOSUNEK DO ŚWIATA:** TRAKTUJE GO JAK OBCE, POTENCJALNIE WROGIE ŚRODOWISKO. Z BIEGIEM CZASU MOŻE JEDNAK UCZYĆ SIĘ RELACJI I NABIERAĆ CZEGOŚ NA KSZTAŁT „LUDZKICH” CECH.

WYGLĄD

- **WIEK FIZYCZNY:** NIEOKREŚLONY, WYGLĄDA NA BYT O NIEZMIENNEJ FORMIE.
- **BUDOWA CIAŁA:** HUMANOIDALNA SYLWETKA O WYSOKOŚCI 190 CM ORAZ CIĘŻKA I MECHANICZNA KONSTRUKCJA WAŻĄCA 270 KG, ALE ZAPROJEKTOWANA Z GRACJĄ.
- **TWARZ:** GŁADKA MASKA Z WIZJEREM PRZYPOMINAJĄCYM PTASIE OCZY. CZASAMI POJAWIAJĄ SIĘ NA NIM LINIE ŚWIETLNE SYMBOLIZUJĄCE „EMOCJE”.
- **ZNAKI SZCZEGÓLNE:** BŁĘKITNO-FIOLETOWE PASY ENERGII PRZECHODZĄCE WZDŁUŻ RAMION I TORSU, PULSUJĄCE ZGODNIE Z RYTMEM REAKTORA.
- **UBIÓR:** NIE NOSI ODZIEŻY – JEGO CIAŁO JEST JEDNOCZEŚNIE ZBROJĄ I KONSTRUKCJĄ. JEDYNI FRAGMENTY PŁASZCZA Z MATERIAŁU OCHRONNEGO MOGĄ BYĆ DOCZEPIANE JAKO DODATKOWE WYPOSAŻENIE.



MECHANICZNY, METALICZNY, PRZYPOMINAJĄCY PRZETWORZONY
GŁOS SYNTETYZATORA Z LEKKIM ECHEM.

MAIN THEME POSTACI:

[HTTPS://OPEN.SPOTIFY.COM/TRACK/1UVSSZ5YWS8Q0PG
MWCPXXR?SI=59DE9EC4E77342C3](https://open.spotify.com/track/1UVSSZ5YWS8Q0PGMWCPXXR?si=59DE9EC4E77342C3)
