

Что бросать?

В этой игре мы используем куб d10 для любых бросков в количестве дайсов, которое определяется уровнем аспекта одной из характеристик. При броске мы определяем количество выпавших успехов, которые равняются - 8, 9, 10. Все простые действия выполняются путём достижения хотя бы одного (1) успеха, и чем больше успехов при броске, тем эффективнее результат действия. Значение 1 при броске нивелирует один успех. При отсутствии успехов, 1 превращает ваш бросок в критический провал. Только первая единица при броске считается провалом.

Характеристики и аспекты.

Ваш персонаж обладает пулом из 3 характеристик (выделены жирным цветом) и 9 аспектов. Любое действие, совершаемое Вашим персонажем, так или иначе, попадает под одну из категорий аспектов.

Ловкость - 3

Фехтование - 1

Скорость - 1

Скрытность - 1

Сила - 3

Рукопашный бой - 1

Телосложение - 1

Стойкость - 1

Интеллект - 3

Разум - 1

Харизма - 1

Магия - 1

Уровень аспекта	Дайсы
От $-\infty$ до 0	2
От 1 до 4	3
От 5 до 9	4
От 10 до 14	5
От 15 до 19	6
От 20 до 24	7
От 25 и более	8

- 2) Значение **характеристики** определяется суммой значений аспектов входящих в неё, без учета отрицательных значений.
- 3) С самого начала параметры всех аспектов равны единице, а это значит что значение главной характеристики = 3. Очки аспектов вы можете донабрать в ходе генерации персонажа.
- 4) **Половина** от значения главной характеристики (с округлением в меньшую сторону) определяет урон наносимый вашим персонажем. В дальнем бою — ловкость, в ближнем бою (включая рукопашный бой) — сила. Кроме магии, урон которой определяется в полной мере от значения интеллекта.
- 5) Очки здоровья вашего персонажа определяются значением силы + 20.
- 6) Дальность обзора вашего персонажа определяется значением интеллекта + 20
- 7) Скорость передвижения определяется вашей ловкостью + бонус от надетого доспеха
- 8) Инициатива персонажа определяется броском скорости или разума.
- 9) К каждому из аспектов привязан большой пул **навыков**. Ваш персонаж повышает значение одного из навыков на каждом (3) уровне аспекта. Максимальный уровень навыка 3. Некоторые навыки открывают доступ к новым возможностям и профессиям персонажа. (Подробнее см. Навыки)
- 10) У большинства аспектов есть **таланты**. Таланты — это дополнительные способности, которые можно использовать 1 раз на сцену. Новый талант можно получить на каждом (5) уровне аспекта.
- 11) Если персонаж выводит аспект с отрицательного значения, он может взять талант на (0) уровне, в качестве компенсации.

Фехтование

Умение Вашего персонажа владеть оружием ближнего боя.

- 1 успех на броске фехтования определяет попадание оружием ближнего боя.
- 2 успеха на броске увеличивают урон на дополнительный урон от оружия
- 3 успеха при броске удваивают урон

Все таланты фехтования требуют броска этого аспекта.

Навыки фехтования:

Мастер клинка

Пара

Двуручное оружие

Бой с щитом

Таланты фехтования:

Веерная атака — ударьте двух противников перед Вами используя лишь один бросок фехтования и нанесите им дополнительный урон от вашего оружия.

Ложный выпад — Гарантированно обойдите защиту вашего противника.

Сокрушительный удар — удар оружием в блок, не наносит урона, но гарантировано оглушает цель.

Рассечение — удар оставляющий кровотечение, которое будет бить Вашего противника пять раз от урона вашего оружия.

Серия выпадов — нанесите два удара за раз по одному противнику!

Разоружение — заставьте противника выронить оружие своим броском фехтования, в том случае если Вы начинали бой выиграв инициативу.

Защитная стойка — Защититесь от атаки в ближнем бою и контратакуйте, нанеся дополнительный урон равный $\frac{1}{3}$ вашей силы!

Скорость

Быстрота и проворство с которыми ваш персонаж выполняет действия. А также владение оружием дальнего боя.

Бросок этого аспекта используется тогда, когда Ваш персонаж соревнуется в скорости с другим персонажем или когда его действия ограничивает время.

1 успех на броске скорости определяет попадание оружием дальнего боя.

2 успеха на броске увеличивают урон на дополнительный урон от оружия

3 успеха при броске удваивают урон

Успехи на этом броске определяют **инициативу** персонажа

Спасбросок против некоторых эффектов

Навыки скорости:

Стрельба

Метание

Спринт

Акробатика
Реакция
Верховая езда

Таланты скорости:

Уклонение. — заставьте вашего оппонента перебросить бросок фехтования, скорости, рукопашного боя или магии, а затем выберите один из бросков, против которого вы собираетесь защищаться. (второстепенное)

Молниеносная реакция. — Вы получаете право перебросить инициативу. (не требует действия)

Подготовка — Вы получаете бонус +2 дайса к следующему броску (фехтование, скорость, скрытность, рукопашный бой, магия, разум) (не требует действия)

Рывок — сблизьтесь или отскачите от противника (вне зоны его досягаемости) и нанесите удар или сделайте выстрел. (второстепенное)

Ловкость рук — После использования, вы получаете 2 основных действия в этот ход.

Отражение снарядов — Ваша реакция позволяет вам поймать снаряд, запущенный из дальнобойного оружия. (второстепенное)

Скрытность

Умение вашего персонажа прятаться от посторонних
глаз

Бросок этого аспекта используется тогда, когда ваш персонаж желает остаться незамеченным.

Спасбросок против эффектов обнаружения

Навыки скрытности:

Взлом замков
Карманная кража
Маскировка
Умение прятать вещи
Скрытный удар

Рукопашный бой

Умение вашего персонажа драться кулаками и ногами

1 успех на броске рукопашного боя определяет попадание ударом без оружия

2 успеха на броске увеличивают урон на дополнительный урон от рукопашного боя

3 успеха при броске удваивают урон

Урон рукопашного боя равняется 1 и он увеличивается за каждый 5 уровень аспекта.

Таланты рукопашного боя:

Ошеломляющий удар — Атака кулаком в дополнении к основной атаке оружием ближнего боя. Может быть направлена на соседнюю цель. (3 заряда)

Подсечка — Гарантированно сбивает противника с ног, если его **защита** (стойкость + бонус доспеха) не больше 25.

Шквал ударов — Атакуйте сразу 5 противников перед вами используя лишь один бросок рукопашного боя.

Вышибала — Мгновенно толкните противника от себя, так чтобы вы оказались вне зоны его досягаемости, если ваше телосложение больше его. (второстепенное)

Крепкий пинок — Атака, выводящая противника из равновесия, что снижает бонус доспеха цели на $\frac{1}{3}$ на 3 следующих хода. (второстепенное)

Телосложение

Здоровье, выносливость и жизненная сила вашего персонажа.

Бросок этого аспекта используется когда ваш персонаж выполняет действия, связанные с физической силой.

Спасбросок против физического воздействия и физических эффектов

У этого аспекта нет навыков.

За каждый 5 уровень телосложения персонаж может взять с собой дополнительное оружие.

Количество предметов инвентаря, которые персонаж может взять с собой равняется 1 + уровень телосложения.

1 ячейка инвентаря вмещает до 5 расходных предметов одной категории.

Персонаж с телосложением меньше 2 считается **слабым** и большинство физических действий ему недоступны.

Во время отдыха вы можете восстановить очки здоровья вашего персонажа в количестве равном вашему телосложению. Должно пройти как минимум три часа, для того чтобы воспользоваться этим преимуществом повторно.

Стойкость

Способность вашего персонажа блокировать входящий физический и магический урон.

Стойкость дает пассивный бонус — **защита**, который складывается из значения аспекта и бонуса от вашего доспеха. Чтобы нанести урон, сумма кубов при бросках фехтования/скорости/рукопашного боя и магии должна быть больше чем общее значение стойкости + бонуса от доспеха. В противном случае атака будет отражена.

Бонус доспеха дает **средняя броня, тяжёлая броня и щиты**. Если на вашем персонаже **легкая броня**, то он получает дополнительный бонус от вашей ловкости.

Таланты стойкости:

Железная кожа — Полностью блокирует входящий урон. (второстепенное)

Второе дыхание — Исцелитесь на половину от вашей силы прямо во время боя. (второстепенное)

Внутренние силы — Повторно используйте талант (или магию), который вы уже использовали в этой сцене. (второстепенное)

Неистовость — Получив урон вы мгновенно контратакуете оружием ближнего боя, нанеся дополнительный урон в размере половины от полученного урона.

Упорство — Мгновенно прекращает и предотвращает действие любой силы, способной физически влиять на вашего персонажа (отталкивание, захват, сбивание с ног, оглушение и т.д) (не требует действия)

Превозмогание — Отменяет действие всех негативных эффектов, которым вы подвержены на эту сцену. (не требует действия)

Разум

Способность вашего персонажа учиться и соображать.
Воспринимать окружающий мир

Бросок этого аспекта используется тогда, когда ваш персонаж затрагивает мышление или чувства для достижения цели.

Успехи на этом броске определяют **инициативу** персонажа

Спасбросок против ментальных эффектов

Навыки разума:

Кузнечное дело

Медицина

Ритуализм

Алхимия

Знание рун

Чтение свитков

Наблюдательность

Культура и история

Знание о чудовищах

Харизма

Сила личности вашего персонажа, убедительность и лидерство

Бросок этого аспекта используется при вербальном общении

Спасбросок против некоторых эффектов

При провале броска харизмы, цель убеждения получает иммунитет на повторные броски

Навыки харизмы:

Угроза

Обман

Очарование

Убеждение

Торговля

Таланты харизмы:

Актерское мастерство — Вы получаете право перекинуть бросок харизмы. (не требует действия)

Кураж — Удаляет единицу из броска харизмы (второстепенное действие)

Ораторское искусство — Позволяет отменить иммунитет от проваленного броска харизмы у одной выбранной цели (основное действие)

Отвлекающий манёвр — Заставьте цель перекинуть любой бросок кроме фехтования, а затем выберите один из них. Выбранный вами бросок и будет использован целью.

Не бейте меня! — Персонажи, атакующие вас, мгновенно переключают своё внимание на других персонажей в пределах видимости.

Магия

Умение вашего персонажа обращаться с волшебными силами

Важнейший аспект для персонажей-волшебников. Если же вы не желаете играть магом, можете оставить этот аспект нулем или отрицательным. В том случае, если после генерации персонажа аспект магии остался положительным, вы можете свести его к нулю и преобразовать его значения (+2) в свободные очки для распределения.

- 1 успех при броске магии определяет совершение заклинания.
- 2 успеха на броске увеличивают урон на дополнительный урон от вашего заклинания
- 3 успеха при броске удваивают урон

Путей магии больше нет. Игрок может придумать свой путь магии и предложить заклинания, которые этому пути подходят. Конечно, по договоренности с мастером.

У этого аспекта нет навыков. Вместо них заклинания. Вы получаете новое заклинание на каждом 5 уровне аспекта и одно на старте игры. У заклинания лишь 1 использование на сцену, однако у некоторых заклинаний могут быть заряды для использования.

Каждый 5 уровень аспекта все заклинания мага становятся сильнее (Увеличивается урон, количество целей и т.д по договоренности с мастером)

На 8 уровне персонажа маг изучает дополнительный путь магии, и с этого момента получает 2 заклинания по одному на каждый путь. Однако сила заклинаний нового пути не будет увеличена за уже достигнутые значения аспекта магии.

Прогресс

За каждую небоевую сцену, сражение с чудовищами или выполнение задания ваш персонаж получает опыт, тем самым продвигаясь по уровню. За каждый новый уровень он получает +2 или +3 свободных очка аспектов для распределения, таким образом, что только два (2) очка можно потратить в один аспект, но не более двух. (Подробнее о наградах за уровень см. **Таблицу уровней.**)

Таблица уровней и опыта, необходимого для их достижения:

Уровень 1	- опыт 0	Награда: 3 очка навыков, 1 очко талантов
Уровень 2	- опыт 100	Награда: 2 очка аспектов, 1 очко навыков
Уровень 3	- опыт 200	Награда: 2 очка аспектов
Уровень 4	- опыт 250	Награда: 3 очка аспектов, 1 очко навыков
Уровень 5	- опыт 250	Награда: 2 очка аспектов, 1 очко талантов
Уровень 6	- опыт 400	Награда: 3 очка аспектов
Уровень 7	- опыт 400	Награда: 2 очка аспектов, 1 очко навыков, 1 очко талантов
Уровень 8	- опыт 650	Награда: 3 очка аспектов, 2 очка навыков, 1 очко талантов
Уровень 9	- опыт 800	Награда: 2 очка аспектов, 1 очко навыков
Уровень 10	- опыт 1000	Награда: 2 очка аспектов, 2 очка талантов
Уровень 11	- опыт 1100	Награда: 3 очка аспектов, 1 очко навыков
Уровень 12	- опыт 1400	Награда: 2 очка аспектов, 1 очко навыков
Уровень 13	- опыт 1450	Награда: 3 очка аспектов, 1 очко навыков
Уровень 14	- опыт 1500	Награда: 2 очка аспектов, 1 очко навыков, 1 очко талантов
Уровень 15	- опыт 1700	Награда: 3 очка аспектов, 1 очко навыков
Уровень 16	- опыт 1800	Награда: 2 очка аспектов, 2 очка навыков, 1 очко талантов

Уровень 17 - опыт 1850 Награда: 3 очка аспектов, 2 очка навыков
Уровень 18 - опыт 2000 Награда: 2 очка аспектов, 1 очко талантов
Уровень 19 - опыт 2100 Награда: 3 очка аспектов, 1 очко навыков
Уровень 20 - опыт 2200 Награда: 2 очка аспектов, 2 очка навыков, 1 очко талантов
Уровень 21 - опыт 2500 Награда: 2 очка аспектов, 2 очка навыков

Действия

Один ход длится 6 секунд. За это время можно совершить 2 действия: **Основное** и **Второстепенное**.

К **Основным** действиям относятся:

- 1) Атака оружием или в рукопашную
- 2) Использование магии
- 3) Использование таланта
- 4) Обход препятствия
- 5) Взаимодействия с другими персонажами
- 6) Первая помощь
- 7) Любое продолжительное действие
- 8) Подняться на ноги

К **Второстепенным** действиям относятся:

- 1) Передвижение
- 2) Взаимодействие с инвентарем (исключение, использование свитков — это **основное** действие)
- 3) Смена оружия
- 4) Перезарядка дальнобойного оружия
- 5) Стрельба из одноручного самострела (стрельба из парных самострелов — это **основное** действие)
- 6) Визуальное восприятие
- 7) Метание снарядов

Положительные и отрицательные эффекты

Преимущество — убирает единицу (1) из броска, если она есть.

Помеха — добавляет единицу (1) в бросок, если её нет.

Голод — Накладывает штраф в -1 дайс на любые броски за каждый уровень эффекта, до тех пор пока персонаж не перекусит.

Усталость — Ограничивает успехи персонажа - 9, 10, до тех пор пока персонаж не отдохнет.

Плохое самочувствие — Наступает при длительном эффекте голода или усталости, мгновенно наступает в некоторых случаях. Делает невозможным использование любых навыков и талантов.

Сытость — На 2 следующих хода персонаж получает дополнительный дайс при броске.

Кровотечение — Персонаж будет терять (X) очков здоровья каждый ход пока не остановит эффект кровотечения.

Пробивание доспеха — Способность оружия уменьшать бонус доспеха цели.

Изношенное оружие — Эффект накладывает штраф (X) на урон оружия. Сильно изношенное оружие становится непригодным к использованию. Оружие всегда можно починить в кузнице.

Расколотая броня — Эффект накладывает штраф (X) на бонус вашего доспеха. Доспехи всегда можно починить в кузнице.

Страх — Персонаж под действием этого эффекта получает **помеху** на любые броски, пока источник эффекта находится в поле зрения.

Оглушение — Персонаж под действием этого эффекта пропускает (X) ходов. Некоторые эффекты оглушения могут сбить персонажа с ног.

Парирование — блок, во время которого обороняющийся атакует нападавшего в его же ход.

Упрямство — упрямый персонаж игнорирует броски харизмы.

Отравление — отравленный персонаж получает **помеху** на любые броски.

Очарование — очарованный персонаж теряет способность осознанно мыслить на (X) ходов, пока источник эффекта находится в поле зрения. К тому же он не может атаковать персонажа, который является источником эффекта.

Генерация персонажа.

Помимо имени и фамилии, каждый персонаж отличается огромным количеством важных деталей. Сделайте выбор в каждом пункте генерации, это поможет вам распределить стартовые характеристики.

Происхождение.

Благородный — простой люд относится к вам с уважением. Вы получаете +2 к разуму, +2 к харизме, +1 к фехтованию, -1 к рукопашному бою, -1 к телосложению, -1 к стойкости.

Инвентарь: 100 монет

Барвар — простой люд относится к вам с презрением, однако соратники по военному ремеслу вас уважают. Вы получаете +2 к телосложению, +2 к рукопашному бою, +1 к стойкости, -1 к харизме, -1 к магии, -1 к скрытности.

Инвентарь: Точильный камень (3 заряда)

Адепт — простой люд вас сторонится, волшебники принимают за своего. Вы получаете +2 к магии, +2 к разуму, +1 к харизме, -2 к фехтованию, -1 к скорости.

Инвентарь: Зелье магического рвения

Разбойник — простой люд вас боится, бандиты относятся как к своему. Вы получаете +2 к скорости, +2 к скрытности, +1 к харизме, -2 к телосложению, -1 к стойкости.

Инвентарь: Метательный нож (3 шт)

Простолюдин — крестьяне относятся к вам как к своему. Все остальные сословия относятся к вам с неуважением. +2 к телосложению, +1 к стойкости, +1 к рукопашному бою, +1 к скорости, -2 к разуму, -1 к магии.

Инвентарь: Пшеничная похлебка (2 порции)

Исповедник — Простой люд, вашей веры, уважает вас, однако приверженцы других верований относятся к вам с неприязнью. +2 к разуму, +1 к магии, +1 к харизме, +1 к стойкости, -2 к скрытности, -1 к рукопашному бою.

Инвентарь: Целительная мазь (2 использования)

Странник — вы прибыли издалека, вас никто не знает и относятся к вам по поступкам. Вы получаете +2 к фехтованию, +1 к телосложению, +1 к разуму, +1 к магии, -1 к харизме, -1 к стойкости, -1 к скорости.

Инвентарь: Походная сумка (+4 ячейки)

Выбор оберега.

Силы оберегов можно использовать 1 раз в день.

Рубин — Символ внутренней борьбы и переживаний. Вы привыкли сдерживать в себе чувства и побуждения, однако это вам совсем не по душе, а потому накопившийся ураган эмоций в любой момент может вырваться всепоглощающим пламенем.

Оберег чувствует приближение вампиров и оборотней. Вы получаете +2 к стойкости, +1 к фехтованию, -1 к разуму, -1 к харизме.

Сапфир — Спокойствие и уверенность. Холодный разум и чистый расчёт. Вы как никто другой знаете, что излишние эмоции не дают никакой пользы, а ваш единственный товарищ — это здравый рассудок.

Оберег чувствителен к волшебству и волшебникам. Вы получаете +2 к магии, +1 к разуму, -1 к телосложению, -1 к скорости.

Аметист — Загадка, которую ещё никому не удалось разгадать. Вы храните свои тайны под надёжным замком, и в тоже время Вас распирает любопытство в поиске чужих секретов. Оберег делает владельца невидимым. +2 к скрытности, +1 к разуму, -1 к стойкости, -1 к харизме.

Изумруд — Живой ключ энергии. Хотите вы или нет, открытые эмоции преследуют вас по пятам. Вы чересчур чувствительны, непредвзяты во мнении, привыкли говорить откровенно и ожидаете откровенности от окружающих. Камень чувствует негативные эмоции, способен отличать правду от лжи. Вы получаете +2 к скорости, +1 харизме, -1 к скрытности, -1 к стойкости.

Киноварь — Стойкость нерушимой скалы и стремительность морского потока. Несгибаемый и непреклонный. Вы готовы твердо стоять на ногах, чтобы ни случилось. Ваша стезя это сила и опираться вы привыкли именно на неё. Камень дает вам энергию в битвах, удваивая урон следующей атаки (включая магию). +2 к фехтованию, +1 к рукопашному бою, -1 к магии, -1 к разуму.

Янтарь — Знак природного начала. Вы живёте в гармонии с самим собой, а потому Вам чужды чувства и эмоции других людей, Вы привыкли созидать, а не действовать. Этот оберег способен исцелять раны ($\frac{3}{4}$ от вашего максимального здоровья). Вы получаете +2 к телосложению, +1 к стойкости, -1 к скорости, -1 к харизме.

Топаз — Сила движения. Дух приключений несёт вас по странам и городам, кажется ничто не может остановить вас на пути к заветной цели. Где бы вы не оказались, вам всегда удастся достичь успеха, и не важно каким образом. Оберег поможет вам найти путь к желаемому. +2 к харизме, +1 к магии, -1 к фехтованию, -1 к телосложению.

Алмаз — Родник, бьющий радостью и восторгом. Всё вокруг вас будто расцветает новыми красками. Целая вселенная из положительных эмоций, центр которой, вы сами. Оберег создает вспышку света, оглушающую всех противников в пределах видимости. Вы получаете +2 к разуму, +1 к скорости, -1 к рукопашному бою, -1 к стойкости

Горный хрусталь — Решительность действий. Есть в мире что-то, что вы готовы без раздумий ценить выше своих интересов. И отстаивать до конца. Эмоции не важны,

важен лишь результат. Оберег создает щит от любой раны. Вы получаете +1 к телосложению, +1 к магии, +1 к разуму, -1 к скрытности, -1 к скорости

Аквамарин — Центр пересеченных дорог. В вас живет множество разнообразных личностей, ни одна из которых не является настоящей. Вы, словно маятник, закономерно меняете свое настроение. Действия или созидание? Вам все равно. Оберег создает иллюзию любого предмета или существа. Вы получаете +1 к скорости, +1 к стойкости, +1 к разуму, -1 к фехтованию, -1 к магии

Комплектация

Проворный

Вы получаете. +3 к скорости, +1 к скрытности, -3 к стойкости.

Крепкий

Вы получаете +3 к стойкости, +1 к рукопашному бою, -2 к скорости, -1 к скрытности

Громоздкий

Вы получаете +5 к стойкости, +2 к рукопашному бою, -4 к скорости, -2 к скрытности.

Экипировка.

Представлена начальная экипировка:

Легкая броня. Бонус доспеха 0. Урон в рукопашном бою + 0 Скорость передвижения: +30 метров

Вы путешествуете налегке, считая скорость и ловкость своими сильными сторонами.

Рубашка, куртка, кафтан, мундир, мантия, платье, плащ. Никакой защиты.

Средняя броня. Бонус доспеха 15. Урон в рукопашном бою + 1 Пробивание доспеха (в рукопашном бою) +1 Скорость передвижения: + 10 метров

Вам не по душе упускать возможность для драки, однако тяжёлая броня по Вашему мнению не практична в долгом пути.

Броня. Кожаная куртка со стальными вставками и высокими сапогами..

Тяжелая броня. Бонус доспеха 20. Урон в рукопашном бою + 2 Пробивание доспеха (в рукопашном бою) +3 Скорость передвижения: + 0 метров

Сражение — это Ваша жизнь. Даже в долгом походе вы не расстанётесь с тяжёлой бронёй, ибо враг может поджидать где угодно.

Броня. Комплект доспехов, кольчужная рубашка, шлем, латные сапоги и перчатки.

Выбор оружия.

Представлено лишь самое простое оружие, уникальные боевые реликты Вам, возможно, ещё предстоит найти.

Ближний бой.

— Кинжалы. (Парное)

+3 к скорости. +1 к фехтованию.

Урон 1

— Одноручный меч

+3 к фехтованию. +1 к скорости.

Урон 1

— Двуручный меч.

+2 к фехтованию. -1 к скорости.

Урон 3

— Одноручная булава.

+1 к фехтованию, +1 к скорости.

Урон 2

— Двуручный шестопер.

+1 к фехтованию, -3 к скорости.

Урон 4

— Большое копье

-2 к фехтованию, +2 к скорости

Урон 4

— Короткое копье

+3 к скорости. +1 к фехтованию

Урон 1

— Одноручный топор.

+2 к фехтованию. +2 к скорости

Урон 1

— Секира.

-1 к фехтованию. +2 к скорости.

Урон 3

— Щит-эки (Требуется: Телосложение 5)

+2 к стойкости, Бонус доспеха 5

Дальний бой. (Стартовый колчан: 15 стрел/болтов)

— Изогнутый лук (Дальность стрельбы: 20 метров)

+3 к скорости

Урон 1

— Длинный лук (Дальность стрельбы: 30 метров)

+1 к скорости

Урон 2

— Легкий арбалет (Дальность стрельбы: 25 метров)

-1 к скорости

Урон 3

— Тяжёлый арбалет (Дальность стрельбы: 40 метров)

-2 к скорости

Урон 4

— Одноручный самострел (Дальность стрельбы: 10 метров)

+1 к скорости +1 к скрытности

Урон 1

Языки

Общий язык. (Ангден, Понтия, Велейн, Олдри) Владеют: Персонажи из любой страны
На этом языке разговаривают в большинстве развитых стран Большого Осколка, частично его можно услышать даже в Эллии и Ривайле.

Велейнский язык. Владеют: Персонажи из Велейна

Хотя в Велейне широко распространен Общий язык, северяне предпочитают разговаривать друг с другом на родном велейнском.

Сарнотский и Варнский языки. Владеют: Персонажи из Сарнота или Варна

Языки самых северных стран. Близки друг другу. Встречаются в некоторых частях Велейна.

Олдрийский язык / Древний олдрийский. Владеют: Персонажи из Олдри

Языки коренных олдрийцев. В силу распространенности Общего языка, употребляются редко.

Эллийский язык. Владеют: Персонажи из Эллии

Язык эллийцев. Эллийцы недружелюбны к чужеземцам, Общий язык в их стране распространен слабо.

Язык Ривайл. Владеют: Персонажи из Ривайла

Язык древнего народа Ривайл. Повсеместно используется на Малом Осколке.

Гондирский язык. Владеют: Персонажи из Гондира

Очень редкий язык-прародитель. Практически не используется даже гондирцами, предпочитающими язык Ривайл. Повсеместно принят как язык науки и культуры.

Виды деятельности и профессии

Кузнечное дело

Профессия становится доступна при выборе соответствующего навыка. Изучив кузнечное дело ваш персонаж сам сможет чинить, улучшать и создавать оружие и доспехи, пользуясь кузнечной мастерской.

Уровень: 1

Вы научились создавать и чинить оружие из обычной стали и кожи

Уровень: 2

Теперь вам под силу создавать и чинить оружие из белого и серого металла.

Вы тратите на $\frac{1}{3}$ материалов меньше при создании и починке предметов 1 уровня

Уровень: 3

Теперь вам под силу создавать и чинить оружие из черного, красного металла и агара.

Вы тратите на $\frac{1}{3}$ материалов меньше при создании и починке предметов 2 уровня и на $\frac{1}{2}$ материалов меньше при создании и починке предметов 1 уровня

Для работы в кузнечной мастерской или на переносном верстаке, вашему персонажу необходимы материалы, а также чертежи для создания того или иного предмета.

Виды материалов:

Обычный металл и кожа.

Белый металл — руда, добываемая в Велейне, в глубинах Белой горы. Отсюда и её название. Оружие и доспехи из белого металла обладают превосходными боевыми качествами, однако совершенно непригодны для зачарования.

Серый металл — материал, родиной которого является Ривайл. Известен тем, что во время плавки изделия из него могут принимать самые разнообразные формы и при этом оставаться прочными.

Черный металл — невероятно редкий материал, прямиком из недр Драконьих гор Гондира. Чары, наложенные на оружие и доспехи из черного металла, усиливаются во много раз.

Красный металл — материал, используемый мастерами Элли. Доспехи из красного

металла защищают носителя от волшебства, а оружие наносит колдунам серьезный ущерб.

Агар — полулегендарный материал, работать с которым могут только единицы и только в зачарованных подземных кузницах. Доспехи и оружие из агара уникально прочные и никогда не ломаются.

Медицина

Профессия становится доступна при выборе соответствующего навыка. Изучив медицину ваш персонаж сможет самостоятельно создавать медикаменты, а его исцеление станет эффективнее

Уровень: 1

Вы можете создавать лекарственные средства при помощи аптечных материалов и походной медицинской сумки

Уровень: 2

Всё исходящее от вас немагическое исцеление увеличивается на значение аспекта разума

Оказывая “Первую помощь” без медикаментов вы всегда исцеляете цель до $\frac{1}{4}$ от максимального здоровья

Действие “Первая помощь” становится **второстепенным**.

Уровень: 3

Использование медикаментов больше не тратит действие

Провалы на бросках оказания “Первой помощи” больше не ухудшают состояние цели

Вы тратите на $\frac{1}{2}$ материалов меньше при создании лекарственных средств

Ритуализм

Знание древних ритуалов. Открывается при изучении соответствующего навыка.

Уровень: 1

Вы научились снимать с оружия и доспехов отрицательные значения статов.

Вам открылся ритуал Заговора — зачарование оружия или доспехов над жидкостью, которая имеет магическую ценность: святая вода, кровь древнего вампира, слезы грифона и т.д. Заговоренный предмет получает особый эффект или способность.

Уровень: 2

Вам открылся ритуал Заточения души — вам под силам заточить в оружие или доспехи душу любого существа, чей уровень меньше вашего. Заточенная душа будет служить

вам, даруя особый эффект или способность.

Уровень: 3

Вам открылся ритуал Очищения — вам под силам снимать с предмета уже наложенные ритуалы или выборочно убирать ненужные вам свойства.

Алхимия

Профессия становится доступна при выборе соответствующего навыка. Изучив алхимию ваш персонаж сможет самостоятельно создавать зелья, бомбы, масла и другое при помощи алхимических ингредиентов, лаборатории или походной сумки алхимика и алхимических рецептов.

Уровень: 1

Вы научились создавать слабые алхимические предметы в алхимической лаборатории.

Уровень: 2

Вам под силу создавать средние по мощности алхимические предметы в лаборатории
Вы тратите на $\frac{1}{3}$ меньше ингредиентов при создании алхимических предметов
Теперь вы можете использовать походную сумку для создания слабых алхимических предметов

Уровень: 3

Вам под силу создавать мощные алхимические предметы в лаборатории и средние в походной сумке
Вы тратите на $\frac{1}{2}$ меньше ингредиентов при создании алхимических предметов
Теперь вы можете создавать зелья, бомбы, масла и т.д с двумя различными эффектами.

Знание рун

Искусство нанесения рун — особый вид улучшения предметов. Открывается при изучении соответствующего навыка. Для нанесения используется волшебный инструмент для гравировки и фолиант с рунами или рунические надписи.

Уровень: 1

Вы изучили искусство гравировки рунами. Вы способны считывать их лишь с фолиантов и рунических стен.

Уровень: 2

Теперь вы можете в точности повторять гравировку уже нанесенную на оружие и доспехи и переписывать её на другие носители с сохранением всех эффектов

Уровень: 3

Теперь вы способны наносить две различные гравировки на один предмет
Теперь вы можете стирать гравировку с предметов

Навыки

Аспект Фехтования

Мастер клинка (Перекрывается: Бой с щитом)

Уровень: 1

Атаки с оружием ближнего боя лишь в одной руке наносят дополнительный урон в размере $\frac{1}{4}$ от вашей ловкости

Уровень: 2

Атака с оружием ближнего боя лишь в одной руке становится **второстепенным** действием, к тому же вы снижаете бонус доспеха цели на 3 ед. при такой атаке. Вторая атака при использовании этого навыка всегда наносит только половину урона.

Уровень: 3

При атаке с оружием ближнего боя лишь в одной руке вы можете использовать ловкость в качестве атрибута нанесения урона.

Пара

Уровень: 1

Атака оружием с двух рук получает бонус пробития доспеха +5

Уровень: 2

При атаке оружием с двух рук вы можете атаковать одновременно две разные цели

Уровень: 3

Последовательные успешные атаки (2 атаки) с двух рук накладывают на противника эффект **усталости**, вплоть до (4 атаки) **оглушения** на 1 ход
Если противник провалил бросок атаки по вам, вы мгновенно **парируете**

Двуручное оружие

Уровень: 1

Броски атаки двуручным оружием больше не считают единицу (1) провалом.

Уровень: 2

При использовании двуручного оружия, противники, подходящие к вам на расстояние ближнего боя, всегда провоцируют от вас атаку, даже если вы проиграли **инициативу**

Уровень: 3

Атаки двуручным оружием игнорируют половину бонуса доспеха цели, однако вы тратите все доступные действия на ход при ударе

Ваши атаки двуручным оружием нельзя **парировать**.

Бой с щитом

Уровень: 1

Используя щит вы получаете бонус доспеха +10 против атак снарядами

Уровень: 2

Используя щит вы всегда блокируете **парирование** оппонента

При использовании щита вас нельзя сбить с ног или оглушить атакой в ближнем бою

Уровень: 3

Используя щит, вы **парируете** атаки в ближнем бою с вероятностью 25%

При использовании щита вы получаете новый талант:

Удар щитом — Мгновенно оглушает цель на 1 ход и наносит ей урон в размере от половины вашей силы.

Аспект скорости

Стрельба

Уровень: 1

Дальность стрельбы повышается на 20 метров.

Стрельба из самострела в одной руке не требует действия.

Уровень: 2

Дальность стрельбы повышается еще на 20 метров.

Перезарядка дальнобойного оружия не требует действия.

Выстрелы получают бонус пробития доспехов +5

Уровень: 3

Дальность стрельбы повышается еще на 20 метров.

Используя парные самострелы вы можете стрелять по двум разным целям одновременно.

Выстрелы из арбалета получают бонус пробития доспехов +20

Используя лук, вы получаете новый **талант**:

Тройной выстрел — Выстрел из лука по трём целям, используя лишь 1 бросок скорости.

Метание

Уровень: 1

Дальность метания увеличивается на 10 метров.

Вы получаете +1 дайс при метании снарядов

Уровень: 2

Дальность метания увеличивается еще на 10 метров.

Попадание метательным оружием снижает бонус доспеха цели на 5 ед.

Уровень: 3

Дальность метания увеличивается еще на 10 метров.

Метание больше не тратит действие

Используя метательные ножи, вы получаете новый **талант**:

Вихрь клинков — Бросок сразу пяти ножей по пяти разным целям, используя лишь 1 бросок скорости.

Спринт

Уровень: 1

Вы перемещаетесь на 20 метров дальше.

Уровень: 2

Вы получаете +1 дайс на действия связанные с перемещением.

Вы можете передвигаться 2 раза за ход.

Уровень: 3

Перемещение больше не тратит действие

Акробатика

Уровень: 1

Действие "Обход препятствия" становится **второстепенным**.

Уровень: 2

Вы не получаете урона, падая с большой высоты, к тому же вы всегда приземляетесь на ноги.

Вы больше не тратите действие, вставая на ноги после оглушения.

Уровень: 3

Вы всегда уклоняетесь от **оглушающих** атак.

Реакция

Уровень: 1

Вы получаете +1 дайс при броске **инициативы**.

Уровень: 2

Вы получаете бонус доспеха +10 против атак снарядами.

Парируя или уклоняясь от атаки, вы по желанию можете отступить, таким образом, чтобы оказаться вне зоны досягаемости цели.

Уровень: 3

К вам больше нельзя подойти скрытно

Вы всегда выигрываете **инициативу**, если ваша скорость или разум, больше таковых у ваших соперников.

Верховая езда

Уровень: 1

Вы обучаетесь верховой езде на лошади

Уровень: 2

При езде верхом вы получаете бонус доспеха +15 против атак снарядами

При езде верхом ваше оружие ближнего боя получает бонус пробивания доспеха +10

Вы можете использовать магию при езде верхом

Уровень: 3

По вам нельзя попасть, пока вы скачете на лошади

При езде верхом вы перемещаетесь на неограниченное расстояние за ход в пределах одной сцены

Аспект скрытности

Взлом замков

Уровень: 1

Вы обучаетесь взлому замков, используя отмычки

Уровень: 2

Вы получаете +1 дайс при взломе замков

Вы взламываете замки бесшумно

Уровень: 3

Для взлома замков вам больше не нужны отмычки

Для взлома доступны любые замки

Взлом замков больше не тратит действие

Карманная кража

Уровень: 1

Вы получаете +1 дайс при действии "Карманная кража"

Уровень: 2

Вы способны обокрасть жертву на неограниченное число вещей 1 броском скрытности

Карманная кража больше не тратит действие

Уровень: 3

Вас больше не могут поймать с поличным при провале броска на карманную кражу, к тому же вы всегда остаетесь в маскировке при провале броска

Вам больше не нужно находиться в состоянии маскировки при карманной краже

Маскировка

Уровень: 1

Вы получаете +1 дайс при бросках маскировки

Передвигаясь в маскировке вы не оставляете следов

Уровень: 2

Вы получаете +1 дайс на любые броски, находясь в состоянии маскировки

В состоянии маскировки вы передвигаетесь бесшумно

Находясь в состоянии маскировки, вы получаете дополнительное **второстепенное** действие на ход

Уровень: 3

Ночью или в темном помещении вы всегда находитесь в состоянии маскировки

Вы способны входить в состояние маскировки даже если за вами наблюдают

Находясь в состоянии маскировки, вы получаете новый талант:

Танец теней — Если вас обнаружили, киньте 1 успех на броске скрытности, чтобы замаскироваться повторно

Умение прятать вещи

Уровень: 1

Вы получаете +1 дайс на броске связанном с этим навыком

Персонажи вокруг вас не видят маленькие предметы в ваших руках

Уровень: 2

Вы гарантированно прячете 1 любой предмет в вашем инвентаре при обыске

Предметы в вашем инвентаре нельзя обнаружить при помощи магии

Уровень: 3

Вещи, которые вы прячете в каком либо месте, никто не обнаружит

Светящиеся или издающие звуки предметы в вашем инвентаре больше не выводят вас из состояния маскировки

Расходуемые предметы не обнаруживаются у вас при обыске

Персонажи вокруг вас не видят экипированное на вас одноручное оружие и одноручные самострелы

Скрытный удар

Уровень: 1

Вы получаете +1 дайс на атаку из состояния маскировки

Вы больше не выходите из состояния маскировки при провале броска скрытой атаки

Уровень: 2

Ваши атаки из состояния маскировки получают бонус пробития доспеха +20

Урон от атак из состояния маскировки увеличивается на значение вашей скрытности

Уровень: 3

Успешные скрытные атаки больше не выводят вас из состояния маскировки

Урон скрытной атаки умножается на количество успехов при броске

Аспект Разума

Чтение свитков

Уровень: 1

Вы обучились искусству чтения свитков

Уровень: 2

Действие "чтение свитков" становится **второстепенным**

Свитки больше не занимают место в инвентаре

Уровень: 3

Теперь вы способны сами создавать свитки, переписывая уже имеющиеся свитки на пустые листы, используя волшебные чернила.

Наблюдательность

Уровень: 1

Дальность обзора увеличивается на 10 метров

Вы получаете +1 дайс на действие "Визуальное восприятие"

Уровень: 2

Дальность обзора увеличивается еще на 10 метров

"Визуальное восприятие" больше не тратит действия

Вы гарантированно замечаете все детали в радиусе 5 метров от вас (такие как: маленькие предметы, следы, запахи, свет, звуки)

Уровень: 3

Дальность обзора увеличивается еще на 10 метров

Вы обнаруживаете замаскированных персонажей в пределах 10 метров от вас

Вы получаете полную достоверную информацию о персонаже, на которого вы смотрите (такую как: уровень, характеристики, способности и т.д.)

Культура и история

Уровень: 1

Вы изучаете один дополнительный язык на выбор

Уровень: 2

Вы изучаете ещё один дополнительный язык на выбор

Ваш персонаж полностью изучает культуру и историю страны из которой он родом

Уровень: 3

Вы изучаете все языки мира

Ваш персонаж полностью изучает культуру и историю всех стран и народов мира

Знания о чудовищах

Уровень: 1

Вам доступны знания почти о всех наиболее часто встречающихся монстрах (уровень, характеристики, способности и т.д)

Уровень: 2

Вы изучаете слабые места чудовищ, которых вы знаете. Ваше оружие получает бонус пробития доспехов +10 против монстров

Вы получаете бонус доспеха против атак монстров +10

Уровень: 3

Урон, наносимый чудовищам, умножается на количество успехов при броске

Аспект харизмы

Угроза

Уровень: 1

Вы получаете +1 дайс на действиях связанных с этим навыком

Уровень: 2

Персонажи под эффектом **страх**, вызванном вами, бегут от вас (эффект может быть отменён по желанию персонажа)

В бою, враждебные персонажи чувствуют от вас угрозу и не будут атаковать персонажей-союзников, которые находятся в пределах 5 метров от вас, делая вас первостепенной целью

Уровень: 3

Персонажи-люди, чья харизма меньше вашей, гарантированно получают эффект **страх**, входя в ваше поле зрения

Обман

Уровень: 1

Вы получаете +1 дайс на действиях связанных с этим навыком

Уровень: 2

Цель вашего обмана получает -2 дайса на спасбросок от этого эффекта

Вы способны обманывать существ, чья харизма выше вашей

Уровень: 3

Персонажи, чья харизма меньше вашей, верят любому вашему слову

Очарование

Уровень: 1

Вы получаете +1 дайс на действия, связанные с этим навыком

Уровень: 2

Другие персонажи забывают о ваших недостатках и не замечают те качества, которые вы хотите от них скрыть

Уровень: 3

Персонажи противоположного пола без ума от вас

Убеждение

Уровень: 1

Вы получаете +1 дайс на действия, связанные с этим навыком

Уровень: 2

Цель вашего убеждения получает штраф -1 дайс на спасбросок от этого эффекта

Уровень: 3

Ваши броски харизмы игнорируют эффект **упрямство** других персонажей

Торговля

Уровень: 1

Торговцы делают вам скидку 15% на свои товары

Торговцы покупают ваши товары дороже на 15%

Уровень: 2

Торговцы делают вам скидку 25% на свои товары

Торговцы покупают ваши товары дороже на 25%

Торговцы охотнее покупают у вас ненужные вещи

Уровень: 3

Торговцы делают вам скидку 50% на свои товары

Торговцы покупают ваши товары дороже на 50%

Торговцы чаще предлагают вам свои уникальные товары