

Идеи и предложения.

Нужно сделать:

План:

- ☐ Истязатель. Частично базируется на Пятирогом, накопление ресурса до получения состояния.
- ☐ Напряжение Пятирогого и Истязателя.
 - Конструктор протезов.
 - Компаньоны.
 - Приемы щитов более различными от веса используемого щита
 - Механика бега наперегонки, погоня.
 - Каждый ход получаешь столько очков погони, сколько у тебя проворности. Делается проверка реакции, разница - еще бонус победителю.
- Чудовища.
 - Могут иметь оружейные и доспешные улучшения.
 - Один вид может иметь список доступных улучшений, которые могут выбираться случайно, что добавит разнообразия. Например, хардарийские скорпионы имеют доспешные глифы на панцире.
 - Свойство существа. Реакция на повышение напряжения и/или всплеск.
 - Косметическая реакция. Таких существ можно использовать для индикации факта колдовства.
 - Притягивание к месту повышения напряжения или всплеска. Можно попробовать это использовать в "напряжении вне боя".
 - Игромеханическое влияние. Каждое повышение напряжения увеличивает активность.
- Материалы, препятствующие колдовству. Возможно, разные материалы влияют на разные виды колдовства: учения/мистерии, зависимость от покровителя. Или на конкретные умения.
- Напряжение.
 - Отдельная таблица вне боя. Бой / не бой на усмотрение мастера.
 - Противники не повышают напряжения.
 - Бросок Всплеска выполняется 2д6.
 - Порог напряжения постепенно растет. Или уменьшается.
- Ремесло шамана.
 - Пересекается с оружейником и/или бронником, но ограничен только естественными материалами.
 - Пересекается с чарователем в части узелков, талисманов, можно полностью отдать ему камни и глифы на тело, татуировки.
 - Для работы глифов на тело нужно, чтобы они не были скрыты доспехами, здесь могут быть востребованы варианты доспехов типа зеркала.
 - Создает "свитки", в которых содержится одноразовое заклинание.
 - Тотем, идол, святой символ в зависимости от образа. На последней ступени дает бонус на день.
- Ядовитая бомба. Создает отравленное облако.
 - Штраф колдовства, требующего речь.
 - При провале обычной проверки против отравления каждый ход увеличивается уровень отравления.
 - Уменьшение глотков дыхания.
 - Вариант - не дыхательная, контактный яд. Ожоги кожи, помутнение зрения.
- Прием стрелкового - позволяет перебросить вражеский бросок уклонения или парирования.
- При объявлении уклонения, затратить 2 защитных действия, вместо 1, получить дополнительную кость (не дает дублей) на бросок.
- Урон дистанционного снижается на дистанции. Как?
- Нужно ли снижать урон дистанционному вместе с точностью? Если да, то как?
 - За каждый диапазон - множитель.
 - За каждый диапазон - текущий штраф точности от полученного урона.
- Быстрое оздоровление: сон дает больше исцеления. Выбор первенства исцеления или истока. Исцеление сна не стоит исток. Прерванный сон восстанавливает больше.
- Эффект: раны нанесенные с этим эффектом можно вылечить только естественным оздоровлением.
- Будучи окруженным получи бонус.
- Атака с места, движение и атака, получающая бонус окружения, как если бы персонаж был на исходной позиции и месте второй атаки одновременно. Требуется траты определенного количества скорости в ход ?
- Глиф/свойство протез временно отказывает. Ловушки, машины, дающие поле воздействия на протезы/конструкты. Болты с точностью по протезам/конструктам. Проверка качества. Доспех с бонусом на протезы.
- Перетянуть эффект с союзника на себя.
- Пассивный бонус защиты интуиции ?

- Удар оружием с массированным уроном. Например, двуручное сразу в торс и голову. Стиль двуручного?
- Предмет, механизм, изменяющий для тебя поведение возмущения.
- Был разговор про открытую инициативу. Вариативно некоторые открытые предметы наготове
- Механика бонус или... . Оппонент выбирает, выдать тебе бонус здесь и сейчас, или повисит ресурс, возможно специфический.
- Чем больше на тебе кровотечений, тем мощнее бонус.
- Механика аукциона. Атакующий и защитник ставят ресурс за исход проверки.
- Устройство, носимое пустотелым. При смерти пустотелого устройство поддерживает жизнь, но требует питания\чего-нибудь еще.
- Вместо перевода духовности в волю пожертвовать 1 другой характеристики. Доступно единожды?
- Баронские монеты. 5 закатов ? 25 закатов.
- Свойство материала доспеха - бонус проверок напряжения
- За каждый бросок дубля получи что-нибудь. ПЛхое или очень плохое. Или хорошее.
- Варианты возможных условий эффекта. Только для умений второго ранга, или только для какого-то стиля, или только если не ранен, или если противников больше, или против людей/не людей, ночью/днём, если Напряжение перевалило за фазу, нет доспеха, соблюдение обета, на раз сразу после успешного применения колдовства, на этот раунд, если в прошлом пролилась кровь, если постоянно двигаешься, если каждый раз атакуешь разную цель, если перед этим дважды промахнулся, если союзник упал, если твоя атака не нанесла рану, если полный исток, если нагрузка меньше половины тела
- Ослабляющий эффект: каждый раз, когда получаешь Очки исцеления, получай на 1 меньше. Это может решить отчасти ситуацию с ядами
- В случае провала броска профильной характеристики, ты можешь бросить кубик, который случайно укажет на одну из характеристик. Используя эту характеристику ты можешь попробовать вновь выполнить проваленную проверку, если сможешь объяснить ведущему, как она применима к текущей ситуации и, если необходимо, отыграешь ее применение. На такой бросок должен расходоваться какой-то ресурс, причем, ресурс не типа скорости или активности, который быстро восстанавливается, а что-то вроде вдохновения или фишки судьбы
- **Всплеск адреналина.**
 - На втором ранге любого колдовского стиля давать умение "Всплеск адреналина" (название примерное). Суть умения - вместе с броском инициативы ты делаешь еще бросок на эффект от этого умения. Делаем таблицу с различными эффектами, которые действуют только на первый ход боя. Эта таблица содержит особые эффекты для каждого колдовского пути и общие для всех эффекты.
 - Если ты используешь стиль колдовства второго ранга, то появляется возможность перебросить эффект.
 - Например:
 - В конце своего первого хода ты дополнительно восстановишь 2д6 активности.
 - В первый ход твоя скорость увеличивается на 1.
 - И все в том же духе. Скажем, эффектов всего 6, 3 общих, 3 уникальных для каждого пути.
- В какой последовательности проводить проверки и определять состояния в начале хода: проверка на прекращение кровотечения, нанесение урона кровотечением, восстановление здоровья химией.
 - Необходимо попытаться учитывать положительные и отрицательные эффекты одновременно в начале хода. При необходимости они могут давать взаимозачет.
 - Если регенерацию проводить в начале хода, то она может пролететь вхолостую. Например, активность: впустую ушел реген в начале хода, а после этого она была использована на прием.

Ремёсла.

- Этап 3 часа.
- Разобрать типы предметов. Некоторые правила можно привязать к ним.
- Ремесло. Оружейник.
 - Проблема: Не вписывается праща. Возможно, стоит перевести ее в дальнобойное, но надо детально посмотреть нюансы использования.
 - Уменьшение требований для использования оружия, в котором имеешь мастерство изготовления.
 - Клеймо мастера. Заменить им "фамильное оружие". Кто же может использовать инструмент более эффективно, чем мастер, его создавший? При использовании изготовленного тобой же оружия получи бонус клейма:
 - Для всех универсально: Ты всегда соответствуешь требованиям оружия с твоим клеймом. Или требования понижена на 1, это может иметь значение для парного, иначе получится, что ты всегда соответствуешь и требованиям парного.
 - Духовная связь. Любые затраты активности при использовании оружия уменьшены на 1. Приемы, атаки.
 - Защитник. Какой-то бонус парирования, например, +2 и/или +1 парирования в ход. (нет из-за пересечением со стилем)
 - Приемы не требуют дополнительной затраты скорости. (нет из-за двойной атаки кинжалами)
 - Смертоносность. Мастерство для расчета повреждения +1.

- Ремесло. Стрелы делаются по 3, один слиток.
- Ремесло. Бронник.
 - Уменьшение требований для использования доспехов, в которых имеешь мастерство изготовления.
 - Клеймо мастера. Заменить им “фамильный доспех” и “фамильный щит”. При использовании изготовленного тобой же доспеха или щита получи бонус клейма:
 - Духовная связь. Любые затраты активности при использовании щита уменьшены на 1. Приемы, атаки.
 - Затраты активности на маневры и бег уменьшены на 1.
 - Регенерация активности увеличена на 1 или 2.
 - Улучшение наручей - крепление для малое оружие (ножи, арбалеты)
 - Улучшение ботинок - увеличение скорости передвижения.
 - Броня. Чем больше пунктов прочности с неё снято, тем более мощные эффекты она дает.
 - Свойство материала или улучшения доспеха - сопротивление.
- Ремесло. Алхимия.
 - Вместо слитков для амальгамы использовать опилки/стружку/крошку/песок.
 - Это позволит поменять масштаб требуемых материалов - с одного слитка получать больше конечного продукта.
 - Позволит использовать материал других видов - например, 1д6 с монеты или кольца, 2д6 с цепочки или ожерелья и так далее.
 - Версии препаратов, дающие усиленный или дополнительный эффект, но наносящие повреждение. Гибельный.
 - При использовании алхимического препарата проверка сущности, при успехе лишь половина затрат пресыщения. Это может быть особенность, умение в ремесле алхимии или знахарстве, свойство артефакта.
 - Превосходные (очищенные) версии препаратов с уменьшенной “стоимостью” употребления.
 - Зелье сновидений, выпитое перед сном усиливает эффект сна. (Проверка и эффект зависящий от проверки ? Случайный бросок по таблице ?) Проверка сущности мощи, при успехе бонус скидывания порчи.
 - Яд, при получении раны, полностью закрой блок увечья.
 - Любые зелья, даже если они дают очки исцеления, требуют 1 истока при употреблении.
 - Сделать привыкание и эффекты ломки при употреблении зелий.
 - Мази стихийной защиты
 - Зелья усиливающие пути. По аналогии с Густой тенью.
- Ремесло. Чарователь.
 - Чарователь делает сам улучшение для безоружного боя, которое является неотъемлемой частью протеза (когти, шипы, кастет), и оно не суммируется с подобными предметами, созданными оружейником. Если в протезе используется какое-либо оружие(выдвижное лезвие), то это оружие создает оружейник.
 - При безоружном бое протезами качество оружия (атаки) определяется качеством протеза.
- Ремесло. Знахарь.
 - Знахарь. Раз в ход проверка Стойкости (другой сущности) чтобы восстановить одну рану, пока хватает истока.
 - Увеличивает для каждого персонажа в команде количество ран, восстанавливаемое во время отдыха, на +1.
 - Увеличивает одному на выбор персонажу количество ран, восстанавливаемое во время отдыха, на +1.
 - Проверка против средней сложности на увеличение одному на выбор персонажу количество ран, восстанавливаемое во время отдыха, на +1.

Противники, чудовища.

- Нужно поработать над монстрами. Их сопротивления железу или другим материалам.
- Свойства существа: Если ты на него смотришь, то периодически бросаешь на защиту от какого-то воздействия на разум. Тут может быть ужас, иллюзия, захват контроля над разумом или что-то в этом духе. Если ты на него не смотришь, то избегаешь этого воздействия, но получаешь штраф - ты же видишь его только боковым зрением.

Стили боя:

- Добавление бонуса защитных действий в стили.
- **Двойное.**
 - Штраф от окружения уменьшен на 1.
 - Любая атака по одному противнику может быть дополнена обычным ударом по второму противнику в противоположном секторе трех клеток со штрафом точности -2. Применяется одинарная сила и доступные роковые эффекты.
- Боевой чародей.
 - Бонусы при сочетании физического оружия и учений-мистерий. Восстановление активности при успешных атаках, кратковременные бонусы при чередовании умений.
 - Первый ранг:
 - Второй ранг:

Оружие:

- **Магнитное оружие.**

- Притягивается к металлическим предметам. Либо отталкивается от металлических предметов.
- Ломание оружия. Уникальная особенность отдельных видов оружия, случайный крит, умение противника, колдовство.
- Эффект для оружия, артефакт. Если не нанесено ранение, то наносится 2 царапины (Вместо одной царапины наносится две.)
- **Доспехи**
- Межпространственная броня. Один и тот же наруч одновременно на обеих руках. ИЛИ даже на двух персонажах.
- **Прочность доспехов.**
 - Все доспехи имеют очки запаса прочности, максимальное количество которых зависит от качества.
 - В некоторых случаях очки запаса прочности расходуются:
 - Пролом брони.
 - Полное повреждение.
 - Если израсходован запас прочности негодного доспеха, он разрушается.
 - Бронник может сделать бросок ремонта чтобы восстановить (или повысить) уровень качества. Сложность броска - сложность изготовления.

Свойства, способности, умения и приемы:

- Эффект. Кто последний будет ходить в этот раунд, тот получит что-то плохое.
- Или по нему всегда только одна рана на кубике (хаос)
- Первая рана в ход идет в царапину.
- Один раз в раунд после успешного уклонения от рукопашной атаки можешь переместиться на 1 метр не провоцируя атаку реакцией от этого противника.
- Не в свой ход. Когда ты получаешь урон, можешь тут же ответным действием провести ответную атаку.
- Эффект, который переводит удар по тебе в смежную конечность. Или противник перебрасывает кубик конечности.
- Эффект, аналогичный противоядию, но действующий на остальные состояния (ярость, преждевременная старость), может быть как способностью, так и зельем. Усмирение. Восстановление гармонии.
- Вид регенерации - в начале хода частичное ранение восстанавливается. Регенерацию может остановить повреждение уязвимости или просто элементарное.
- Восстанавливающие эффекты.
 - Зелья восстанавливают фиксированную величину ранений + бросок на дополнительную величину ранений.
- Эффекты, срабатывающие только при нанесении ранений.
 - Нанес ранение - восстановил ресурс.
 - Нанес ранение - получил бонус на следующий ход.
- При получении тяжелого (двойного ранения) проверка сущности, чтобы бы его эффект засчитался как от легкого (одинарного.) При получении одинарного - проверка, чтобы не было эффекта ранения.
- За каждую рану противника дополнительный кубик повреждения по нему.
- Некоторые виды оружия или умений могут наносить несколько царапин.
- Некоторые умения могут автоматом или проверкой наносить царапину, если прошло повреждение от другой атаки.
- Нарастающее повреждение: первый раунд 1 царапина, второй - 2 и т.д. На четвертый - ранение.
- Защита. Если проверка на негативный эффект легкая, то не выполняется. Иммуитет к слабым болезням и отравлениям.
- Всплеск иммунитета. Успешно совершив проверку против определенного негативного воздействия, ты получаешь временный бонус против повторной проверки против подобного воздействия.
 - Воздействия: болезнь, отравление, страх, ужас.
 - Время действия: до конца дня, час.
 - Бонус: если день, то 1; если час, то 2.
- Новое свойство (особенность, умение). Если это свойство еще не было использовано сегодня, то при получении последней смертельной раны у персонажа остается одна царапина. Вариант - получение последней раны перед потерей сознания.
- Все приемы разбить на разделы-теги: мощная атака, уловка
 - Виды оружия имеют разные бонусы проверки при выполнении приемов конкретного типа: ударное для мощных, клинки для уловок.
 - Бонусы защиты против отдельных типов-тегов.
- Если сбит с ног - проверка реакции, при успехе - немедленный подъем на ноги за базовую стоимость. Это может быть особенностью, умение в ремесле ловчего.

Вспомогательные умения:

- Использование механизмов. Бонус при проверке использования механических приспособлений. Полезно, если ты не механист, но пользуешься их штучками. Зависит от интеллекта.
- Знания. Включает общепринятые и углубленные знания о мире и его истории, образование. Зависит от интеллекта.
- Замки и Ловушки. Объединить оба навыка в один.

Колдовство:

- Брось кость. Это значение на костях урона не наносит повреждение на эту атаку. (Хаос)
- Эффект в начале хода уменьши напряжение на 1. Свойство материала?

- Всплеск напряжения срабатывает только на 1.
- Бонус от дня недели, расположения звезд. - сделать список явлений, эффект берется из него (Хаос)
- Шаман? Мистерия солнцеклонника, что-то делает с целью, и она не может использовать очки исцеления. (Сделать состояние?)
- Некоторые колдовские атаки могут использоваться, как атака реакцией.
- Подумать над критами для колдовства. Для каждой школы отдельный блок.
- Загнанный зверь. За каждую свою рану получаешь бонус кубика повреждений
- Превозмогание боли. При получении ранения:
 - 1 ранг. Проверка Стойкости, чтобы не получить эффекта ранения.
 - 3 ранг. Дополнительная проверка Стойкости, чтобы восстановить одну рану.
- Факир. Самум. Ты сам становишься песчаным вихрем. Передвижение даже через занятые клетки, повреждение жаром, помутнение зрения.
- Факир. Память песков. Из песка создается временный компаньон в форме какого-то существа.
- Нужно сделать долго подготавливаемое умение, дающее возможность сделать непрерывную серию быстрых атак. Любое другое действие прерывает серию.
- Лидерство. Аура, повышающая инициативу всех в радиусе. Действует в любой момент боя со следующего хода, что может изменить очередность действий.
- Временное размягчение брони. Эффект = навык на 1д6 ходов.
- Яд лечит на 1д6 + урон от яда.
- Жертва. Если противник под меткой жертвы умирает, то союзники лечатся.
- Негативный эффект на противника, наносящий повреждение каждый раз, когда он передвигается. Добавить как дополнительное свойство во Внутреннее искажение?

Терминология:

- Термины для замены:
 - Критический удар, крит. Речь именно про эффекты ударов по таблице. Варианты: фатальный, гибельный.
 - Скорость. Варианты: подвижность, активность, инициатива.
 - Активность (старая). Варианты: мощь, решительность, эфир.
 - Энергия. Вид урона. Варианты: ?.
- Боевые искусства Тела. Учения Разума. Мистерии Души.
- Аспект, грань.
- Увечающее ранение. Гибельное
- Тень - полумрак, полутьма.
- Общесобирательное для атак которые можно парировать, блокировать или уклониться от неё.

Фишки, отличительные особенности:

- ?Быстрые бои. Быстрота - малое количество ходов.
- Система скорости.
- Бесклассовость.
- Уникальная прокачка умений.
- Ремесла, влияющие на развитие персонажа.
- Не привязанный к уровню запас здоровья.
- Необычная система попадания и избегания урона.

Введение.

Кости и броски.

Для игры требуется лишь один вид игральных костей - шестигранные кости. Будет здорово, если их будет несколько пар разных цветов - это позволит одним броском определять полный результат атаки: пара одноцветных костей точности, несколько одноцветных костей урона, одна кость для особых эффектов удара, дополнительные кости для дублей и пара для броска защиты. Можно все проверки совершить и одним кубиком, но потребуется большое количество бросков, и это будет не так наглядно, ведь потребуется запоминать все предыдущие значения.

Успех, провал и превосходство.

Проверки успешности действий выполняются броском костей игрока и прибавлением необходимых модификаторов против броска мастера и прибавления базовой сложности. Все проверки - встречные броски, в которых побеждает максимальное значение, а в случае равенства - атакующий.

Разница в сумме на 6 и более дает победителю Превосходство, а проигравшему - Крах. Эти эффекты зависят от вида выполняемой проверки и указаны в каждом конкретном случае.

Дубли.

В броске обычно участвует несколько костей, и дубли значений - это всегда хороший знак. Ну, почти всегда: в бросках проверок "змеиные глазки" (две единицы) означают провал. Подробнее обо всех комбинациях рассказано в соответствующей главе.

Если не сказано иного, то дубли позволяют добавить к броску дополнительные кости, которые тоже могут участвовать в формировании дублей с костями, которые еще не участвовали в дублях. Если на костях одновременно выпало два одинаковых значения, то к броску добавляется одна кость, если три значения - две кости, четыре одинаковых значения - три кости, и так далее.

Для удобства, кости, сформировавшие дубли, рекомендуется откладывать в сторону - в определении дублей они больше не участвуют. Затем бросать дополнительные кости и проверять, получились ли совпадения с оставшимися костями. Если появились новые дубли, то и их нужно отложить, и сделать бросок новых дополнительных костей, и так далее. Когда после броска не останется не учтенных дублей, можно переходить к подсчету результатов.

Преимущества и помехи.

Преимущество - это дополнительная кость к броску какой-либо проверки. Их может быть несколько, они могут накапливаться из различных источников, но не дают дублей.

Если бросок совершается с **помехой**, то необходимо не учитывать самое высокое значение на костях. Помех может быть несколько, они могут накапливаться из различных источников, в этом случае каждая помеха последовательно отменяет оставшееся максимальное значение на костях. Но применять помехи необходимо только после определения и бросков всех дублей. Помехи могут полностью устранить значения всех костей, но если помех больше бросаемых костей, то это не дает дополнительных штрафов.

Независимо от количества помех при броске, комбинация "всеглазого" (две шестерки) всегда остается успехом. Если после этого требуется подсчет точного значения броска, то помехи отменяют значения костей по обычным правилам, но это не отменяет сам факт успеха действия.

Преимущества и помехи отменяют друг друга один к одному. Определение имеющихся преимуществ и помех необходимо выполнить до броска проверки.

Часть первая. Персонаж.

Глава 1. Создание персонажа.

Общий план создания персонажа:

- Придумай образ персонажа и определись с путями развития: какие боевые умения будут развиваться и какое ремесло будет выбрано.
- В зависимости от путей развития выбери главенство сущностей: мощь, баланс и слабость.
- Увеличь характеристики сущности мощи и баланса согласно правилам создания персонажа.
- При желании - перераспредели 2 очка характеристик.
- Рассчитай все прочие боевые и небоевые показатели и ресурсы на основе итоговых значений характеристик.

Образ персонажа.

Образ персонажа - это то, каким он видится тебе в начале игры и в последующем развитии. Из этого будет складываться начальное видение твоего персонажа другими игроками. Дальнейшие поступки, совершаемые от лица персонажа должны усилить этот образ, позволив взаимодействовать с ним максимально реалистично.

Образ персонажа может включать в себя его имя, предысторию, текущие занятия, желания и стремления, внешний вид, манера поведения, и даже используемое оружие или доспехи могут помочь в формировании образа.

Выбор главенства сущностей.

На этапе создания необходимо определиться с главенством среди первичных сущностей - Тело, Разум и Душа: которая из них будет являться сущностью **мощи**, какая сущностью **баланса**, а какая отойдет на третий план при развитии и будет являться сущностью **слабости**. Этот выбор влияет на то, характеристики какой сущности будут увеличиваться по мере роста персонажа в уровне, а также на определение того, в каких навыках персонаж сможет достигнуть максимального развития, а в каких лишь частичного.

Выбор делается лишь один раз при создании персонажа и его нельзя в дальнейшем изменить. Потому, подумай заранее (и в этом тебе поможет **образ персонажа**), как ты планируешь развивать своего персонажа, и выбери главенство в соответствии с этим.

Преимущества сущности мощи.

- При создании персонажа одна из характеристик сущности мощи увеличивается на 1.
- В дальнейшем увеличение одной из характеристик сущности мощи доступно до трех раз.
- Сущность мощи позволяет развивать зависящие от нее пути совершенствования до максимальной ступени мастерства.

Достоинства сущности баланса.

- При создании персонажа характеристики сущности баланса не получают бонусов или штрафов.
- В дальнейшем увеличение одной из характеристик сущности баланса доступно до двух раз.
- Сущность баланса позволяет развивать зависящие от нее пути совершенствования до третьей ступени.

Недостатки сущности слабости.

- При создании персонажа одна характеристика сущности слабости уменьшается на 1.
- В дальнейшем увеличение одной из характеристик сущности слабости доступно один раз.
- Сущность слабости позволяет развивать зависящие от нее пути совершенствования лишь до второй ступени.

Начальное распределение очков характеристик.

Изначально все характеристики имеют значение 2. После определения главенства сущностей необходимо одну характеристику сущности мощи увеличить на 1, а одну сущности слабости уменьшить на 1. При желании, можно переместить до двух очков любых характеристик, уменьшая и увеличивая их на свой выбор: возможно уменьшение двух характеристик на

1, одной на 2 или одной на 1, а освободившиеся очки добавить все к одной или по одному к двум разным характеристикам. Ни одна из характеристик не должна быть меньше 1.

Расы.

Человек.

Уроженец Дарованных земель.

Хардариец.

В холодных регионах штраф на броски против усталости.

Привыкший к песчаным бурям, миражам и слепящему солнцу. Бонус против помутнения зрения.

Повышен вычет от жара.

Варвар северного архипелага.

В жарких регионах штраф на броски против усталости.

Рожденный в море. Бонус бросков на плавание.

Повышен вычет от стужи.

Базовый вычет урона.

Конструкт.

- Нет сущности Души.

Кровопийца.

Последователи Морта, Первого Испившего, так далеко ушли по пути кровавого учения, что их уже нельзя назвать обычными людьми. Научившись черпать могущество в хранящей жизненную силу жидкости, они приблизились к своим создателям настолько, насколько это возможно для человеческой расы. Но в обмен на часть полученной силы, они частично унаследовали и слабости Предтеч.

- Бонус Тени.
 -
- Бонус Крови.
 - Если выбрано учение Крови, то каждое умение считается на один ранг выше. На третьем ранге бонус проверки, длительности, дальности и так далее - надо продумать детали.
 - Если не выбрано учение крови, то по умолчанию доступны умения:
 - Чувство крови.
 - Кровь предков (1).
- Уязвимости штрафы.
 - Штраф при проверках против предтеч - 3. Последователям запретных учений трудно противиться своим повелителям и объектам поклонения или направлять против них оружие.
 - Уязвимость к ржавчине.
 - Днем (при солнечном свете) штраф на все броски -1. Избравшие путь первозданной тьмы добровольно становятся солнечными изгнанниками.
- Дополнительные защиты.
- Становление пустотелым.
 - Теряются все бонусы кровопийцы?

Пустотелый.

- Сон 2 часа.
- Сопротивление (1\Серебро, жар).
- Бонус истока либо уменьшенные требования к алхимическим препаратам по истоку?
- Бонус защиты +2 от яда, болезни и страха.
- Иммуниет к кровотечению.
- Штраф защиты от проявлений Всплеска -2.

- Повреждение истока не наносит ран.
- Короткая фраза во время задержки дыхания стоит 2 очка дыхания, а не переводит в состояние Задыхаешься.

Стигматы пустотелого.

Отличительные черты неживого тела. Печать пустой оболочки в виде серой омертвелой кожи, тусклых глаз с неразличимой радужкой и холодного прикосновения безошибочно говорят окружающим, что перед ними уже не живое существо, но и не обычный мертвец. Внешние проявления можно пытаться скрыть под одеждами и прятаться в тени, но даже не видя этих телесных превращений, многие живые существа будут ощущать внутренний холодок, необъяснимую тревогу и желание поскорее покинуть собеседника, отмеченного стигматами пустого тела.

Проверка. Обычно, стигматы - это следствие текущего состояния и от них нельзя защититься. Если это результат болезни или порчи, то необходимо избавиться от причины - вылечиться или снять тлетворный навет. Если же это результат потери духовности, то теперь это естественное состояние - смирись.

Эффект. Реакция собеседников будет более негативной. Если они не вынуждены крайней необходимостью, то могут попытаться избежать контакта с пустотелым.

Эльф.

- Некоторые свойства конструкта.
- Уязвимости штрафы.
 - Штраф при проверках против предтеч - 3. Эльфам трудно противиться своим создателям или направить против них оружие.
- Бонус Природы.
 - Если не выбрано учение Природы, то по умолчанию доступны умения:
- Недоступные пути развития: Некромантия, Кровь.

Морской народ.

- Уязвимости штрафы.
 - Уязвимость к жару.
 - Штраф устойчивости на ногах -2.
- Преимущества:
 - Бонус против Удушья +2.
 - Темновидение в радиусе 1 клетки.

Глава 2. Характеристики и сущности.

Каждый персонаж обладает шестью характеристиками: Сила, Проворность, Восприятие, Интеллект, Духовность и Воля. Все они попарно в разных сочетаниях составляют три сущности - Тело, Разум и Душа - и три аспекта сущностей - Сноровка, Интуиция и Стойкость.

Характеристики.

Значения характеристик в чистом виде не участвуют в проверках успешности действий, однако от них зависит значение Сущностей и Аспектов персонажа.

Сила.

Значение Силы влияет на сущность Тела и аспект Стойкости.

Для эффективного использования большинства видов оружия требуется определенный минимальный показатель Силы. Чем тяжелее и мощнее оружие, тем выше это требование. Несоответствие минимально необходимому значению не запрещает использование, но накладывает штрафы.

Проворность.

Значение Проворности влияет на сущность Тела и аспект Сноровки.

Для эффективного использования большинства видов оружия требуется определенный минимальный показатель проворности. Чем необычнее или универсальнее оружие, тем выше требование. Несоответствие минимально необходимому значению не запрещает использование, но накладывает штрафы.

Высокое значение Проворности может быть важно для бойцов, кто предпочитает стиль ближнего боя с оружием в каждой руке.

Восприятие.

Значение Восприятия влияет на сущность Разума и аспект Сноровки.
От Восприятия зависит показатель базовой Активности.

Интеллект.

Значение Интеллекта влияет на сущность Разума и аспект Интуиции.
От Интеллекта зависит показатель базовой Активности.

Духовность.

Значение Восприятия влияет на сущность Души и аспект Интуиции.
От Духовности зависит показатель Истока.
Чем выше Духовность, тем больше количество возрождений доступно персонажу, прежде чем он станет Пустотелым.

Воля.

Значение Воли влияет на сущность Души и аспект Стойкости.
От Воли зависит показатель Истока.

Сущности и аспекты.

Значения сущностей и аспектов определяют базовые параметры и ресурсы персонажа.
Главенство сущностей показывает, насколько далеко можно продвинуться в мастерстве на пути развития.
В чистом виде сущности и аспекты используются при выполнении различных проверок. Если ты оказался в щекотливой ситуации, исход которой необходимо решить броском костей, а в правилах нет подходящего параметра - выбери подходящую на твой взгляд сущность или аспект и сделай проверку.

Тело.

Сущность Тела определяет, как персонаж развит физически, насколько он подвижен и как эффективно будет преодолевать трудности, требующие проверки физических возможностей.

Тело включает в себя характеристики Силы и Проворности.

Проверяется в случаях:

- если надо **устоять на ногах** или **сбить кого-то с ног**.
- если персонаж пытается **сдвинуть** или **перенести что-то тяжелое**.
- если персонаж совершает длительные действия, связанные с проверкой на **физическую выносливость**: **взобраться** на отвесную поверхность, длительно и непрерывно **бежать**, **плыть** с нагрузкой или в бурной реке.

Сущность Тела является первичной и должна быть определена как сущность мощи, баланса или слабости. Может быть сущностью мощи для того, кто делает ставку на физическую подготовку и силовое решение конфликтных ситуаций. Первичность этой сущности необходима для максимального развития в оружейных навыках.

Разум.

Разум определяет умственные способности персонажа, логическое мышление и научный подход к познанию окружающего мира, насколько он умен и начитан. От Разума зависит насколько персонаж подвержен воздействию страха, легко ли его обмануть или манипулировать им.

Разум включает в себя характеристики Восприятия и Интеллекта.

Сущность Разума является базовым значением для Инициативы.

Проверяется в случаях:

- если производится **поиск** или **внимательное наблюдение**.
- если персонаж хочет понять, пытаются ли его **обмануть**.
- Если персонаж пытается в чем-то **убедить** собеседника, используя логические рассуждения.
- если персонаж сопротивляется **страху**.
- защиты от различных **учений** и **мистерий**.

Сущность Разума является первичной и должна быть определена как сущность мощи, баланса или слабости. Может быть сущностью мощи для того, кто не стремится стать мастером в обращении с оружием ближнего боя, но предпочитает быть

ученым, сведущим в тайных науках, манипулировать чужим разумом и управлять невидимыми силами, которые несведущие люди назвали бы колдовством.

Душа.

Сущность Души отражает внутренний мир персонажа, крепость его убеждений или непоколебимость веры, непреклонность в своих стремлениях и силу характера. Ты можешь не быть силен физически, но внутренний стержень позволяет не сломиться под гнетом обстоятельств, которые кажутся непреодолимыми, и достичь цели.

Душа включает в себя характеристики Духовности и Воли.

Сущность Души является базовым значением для ресурса Истока.

Проверяется в случаях:

- если персонаж противостоит **ужасу, порче**.
- если персонаж пытается убедить кого-либо не с помощью логичной аргументации, но силой харизмы и притягательности.
- защиты от различных **учений и мистерий**.

Сущность Души является первичной и должна быть определена как сущность мощи, баланса или слабости. Может быть сущностью мощи для того, кто аналитическому изучению мира предпочитает единение с ним, познание на чувственном уровне.

Стойкость.

Аспект Стойкости отражает здоровье персонажа.

Стойкость включает в себя характеристики Силы и Воли.

Проверяется в случаях:

- если надо противостоять воздействиям **яда** или **болезни**.

Сноровка.

Аспект Сноровки отражает, как быстро персонаж реагирует на угрозу.

Сноровка включает в себя характеристики Проворности и Восприятия.

Проверяется в случаях:

- при выполнении **атаки реакцией** или **защите против атаки реакцией**.
- если надо **рефлекторно среагировать** на ситуацию.
- если надо **аккуратно подкрасться** к ничего не подозревающей жертве.

Интуиция.

Аспект включает в себя характеристики Интеллекта и Духовности.

Интуиция является ограничителем для для некоторых проверок, выполняемых в темноте или в состоянии слепоты.

Проверяется в случаях:

- если активный поиск или наблюдение персонажем не выполняются, но мастеру необходимо проверить, **заметил** или **почувствовал** персонаж что-то **случайно**.

Ресурсы и боевые показатели.

Вместилище сущности.

Ношение колдовских вещей, поддержание различных учений и мистерий - всё это может требовать от персонажа вместилища соответствующей сущности, а превышение этого лимита накладывает различные штрафы. Требования к сущности указаны в свойствах экипировки.

Значения вместилища зависят от главенства сущностей: мощь 4, баланс 3, слабость 2.

Штраф за несоответствие.

Штрафы считаются раздельно для каждой сущности. Каждая единица превышения вместилища конкретной сущности накладывает накопительные штрафы.

Двойное превышение дополнительно к остальным штрафам:

Исток.

Исток - показатель внутренних резервов организма, сколько персонаж в состоянии восстановить ран или употребить алхимических препаратов без негативных воздействий в течении дня.

Восстановление здоровья.

Раны не могут затягиваться бесконечно, и **исток** показывает сколько здоровья можно восстановить на текущий момент: чтобы воспользоваться очком исцеления требуется затратить единицу истока. Если текущий показатель **истока** равен нулю, то восстановление здоровья активными действиями невозможно, персонажу необходимо отдохнуть. Подробнее об отдыхе рассказано в соответствующем разделе.

В большинстве случаев, если не сказано иного, используется запас **истока** того персонажа, кто использует очко исцеления.

Алхимические препараты.

Почти все алхимические препараты тоже требуют затрат **истока**, и **величина указана в описании каждого конкретного препарата**. Однако, отсутствие истока не исключает возможность принять необходимое зелье, но делать это придется на свой страх и риск - в добавок к ожидаемому результату персонаж с большой вероятностью может получить дополнительный эффект, который может осложнить ситуацию. Такие эффекты указаны в специальной таблице.

Отрицательный максимальный исток.

В редких случаях показатель максимального истока может опуститься ниже нуля. В таком случае, за каждое отрицательное значение, которое он достиг, персонаж единожды получает Повреждение истока (1). После сна персонаж снова может получать Повреждение истока (1), за каждую отрицательную единицу максимального истока, которая ниже значения максимального истока на момент пробуждения.

Скорость.

Скорость - это показатель того, сколько и какие действия персонаж может сделать в течении раунда за один свой ход. Каждый персонаж имеет ограниченное количество очков скорости, которые он может использовать в течение своего хода. По-умолчанию, персонаж имеет 5 очков скорости, но это значение может изменяться при достижении определенного уровня мастерства в некоторых путях развития, при использовании препаратов, применении некоторых умений, получение различных негативных состояний. Также возможен **перенос скорости** между ходами. Большинство действий - передвижение, атаки, использование умений - требуют затрат ресурса скорости. Какое количество очков требуется на совершения действия указано в его описании.

Восстановление в начале хода.

В начале каждого хода очки скорости восстанавливаются до максимально возможного. Т. е. если в течении предыдущего хода произошли события, изменившие показатель максимальной скорости персонажа (например, он ускорился, используя зелье стремительности, или замедлился из-за негативного эффекта), то в начале следующего хода скорость восстановится до текущего максимального значения, с учетом произошедших изменений. На текущее значение, как в сторону увеличения, так и в сторону уменьшения, влияет **переносимая скорость**.

Переносимая скорость.

Часто случается так, что в текущий ход скорость была израсходована не полностью. В этом случае часть неизрасходованной скорости может быть перенесена на следующий ход. Значение **переносимой скорости** по умолчанию равно 1, но может быть изменено в результате развития персонажа, использования умений или предметов.

В случае такого переноса персонаж начнет следующий боевой ход с величиной скорости, равной сумме своей базовой скорости, которая восстанавливается в начале каждого хода, и перенесенной с прошлого. Если и в этот ход скорость не была израсходована полностью, то допустимая часть ее может быть вновь перенесена на следующий ход, и так далее.

В случае, если для проведения удара или использования навыка не хватает текущей скорости, допускается "занять" недостающее количество со следующего хода. Перенос скорости со следующего хода на текущий производится по тем же правилам: допускается переносить не больше, чем значение **переносимой скорости**, и следующий ход персонаж начнет с показателем скорости за вычетом перенесенной. Не допускается занимать Скорость со следующего хода, если она была занята с текущего.

Единственное действие.

Если в текущий ход персонажем еще не совершались никакие действия, и в прошлый ход он не переносил скорость с текущего, то он может выполнить одно **единственное действие**. Это может быть полезно в случае, если персонаж замедлен, и значение его **текущей скорости** уменьшилось настолько, что даже используя **переносимую скорость** со следующего хода, он не сможет его выполнить сейчас.

В случае, если персонаж не может совершить желаемое действие по какой-то другой причине - например, он парализован, или действие вообще не может быть выполнено за один ход из-за своей продолжительности (например, нанесение яда на оружие), то и выполнение **единственного действия** невозможно.

Единственное действие тратит всю имеющуюся скорость персонажа без остатка, таким образом, **перенос скорости** на следующий ход невозможен.

Возмущение временных потоков.

Трата большого количества скорости за один ход может вызвать возмущение временных потоков. Подробнее об этом смотри в списке Эффектов главы Бой.

Защитное действие.

Ресурс, очки которого тратятся на различные действия, выполняемые не в свой ход и направленные на свою защиту. Чтобы выполнить действие **уклонения**, **парирования**, **блокирования** или **защиты реакцией** требуется очко защитного действия. Если запас очков **защитного действия** пуст, то и выполнение самих действий невозможно, если в конкретном случае не действуют правила, в которых сказано иное.

Персонаж имеет 3 защитных действия по умолчанию.

В начале хода запас защитных действий полностью восстанавливается.

Ответное действие.

Очки ответного действия обычно требуются для выполнения различных умений, совершаемых не в свой ход в ответ на действия противника. Такие умения обычно выполняются не в свой ход. Например, **атака реакцией** и **контратака** требуют затраты очков ответного действия. И если запас очков **ответного действия** пуст, то и выполнение самих действий невозможно, если в конкретном случае не действуют правила, в которых сказано иное.

Персонаж имеет 1 ответное действие по умолчанию.

В начале хода запас ответных действий полностью восстанавливается.

Активность.

Показатель того, насколько быстро персонаж реагирует на ситуацию. Зависит от Разума и дополнительных модификаторов. Итоговое значение активности прибавляется к броску костей инициативы в начале боя. Бросок инициативы определяет очередность ходов персонажей в пределах раунда.

По умолчанию Активность равна сущности Разума персонажа.

Здоровье и получение ранений.

Здоровье определяет, насколько персонаж живуч, сколько он может получить повреждения, прежде чем душа покинет тело. Утраченное при ранениях здоровье можно восстановить отдыхом, алхимическими препаратами или особыми умениями.

Царапины.

Каждый раз, когда персонаж получает повреждение меньше своего порога ранения, он получает царапину. Сама по себе царапина не несет никаких негативных эффектов, но получив третью царапину персонаж получает рану.

Повреждение истока.

Каждый раз, когда наносится повреждение истоку при его нулевом значении, повреждение наносится здоровью - в этом случае персонаж получает рану в торс. Нужно ли оно теперь, т.к. это эффект.

Увечья.

Таблица со штрафами от ран и увечий.

Если атака оказалась достаточно сильной, и полученное повреждение превысило порог ранения, то персонаж сразу получает рану, а если повреждение превысило порог ранения в два или в три раза, то сразу две или три раны соответственно. Если персонаж уже имеет две царапины и очередная атака наносит ему рану, то персонаж будет иметь одну рану и две царапины. Получив еще одну царапину - третью - он получает вторую рану, а его счетчик царапин обнуляется.

Повреждения, наносящие одновременно одну и более ран, также наносят увечья и накладывают дополнительные негативные эффекты вдобавок к накопительным штрафам от ран. Каждое увечье приходится в одну из шести частей тела, в какую именно определяется броском кубика. Эффект увечья для каждой части тела указан в соответствующей таблице. Каждое последующее увечье в одну и ту же часть тела накладывает все более усиливающиеся штрафы, так третье увечье руки ведет к ее недееспособности, а четвертое - к отсечению. Повреждение, наносящее сразу несколько ран, наносит столько же увечий, и все они приходятся в одну часть тела.

- Увечья первого уровня.
 - Если конечность имеет увечье первого уровня, и бой окончен, то это увечье проходит автоматически.
 - Если в течении боя конечность с увечьем первого уровня получает последующие увечья, то автоматического восстановления после выхода из боя не происходит.
 - Факт выхода из боя определяется мастером.
- Увечья второго уровня.
 - Владение рукой. Все, что ты делаешь этой рукой: атака, парирование, блокирование, нанесение урона (модификатор урона), приём, удержание против обезоруживание, прочие проверки.
- Увечья третьего уровня. Отказ конечности:
 - Если отказала одна нога, то передвинуться по правилам Хромоты можно всего на 1 метр в раунд.
 - Если отказала одна нога, то проверки устойчивости получают штраф -4.

- Если отказали две ноги, то оказываешься на земле и можешь только ползать.
- Если отказала рука, то не можешь ей пользоваться: держать оружие, щит или другие предметы.
- Увечья четвертого уровня. Отсечение конечности:
 - Если отсечена одна нога, то тут же делай проверку против Потери равновесия (6).
 - Если отсечена одна нога, то на балансирующего на одной ноге персонажа накладывается штраф уклонения -4.
 - Если отсечены обе ноги, то штраф уклонения увеличивается до -8.
 - Отсечение конечности сразу накладывает четвертую степень Кровотечения.

На пороге врат смерти.

В состоянии “При смерти” павший персонаж оказывается на пороге врат смерти, и, прежде чем вернуться в мир живых, он обязательно что-то потеряет. Эта потеря может повлиять лишь на его внешний вид, а может навсегда уменьшить какой-то показатель - насколько велика цена падения решают кости.

Каждый раз, оказываясь на пороге врат смерти, павший теряет единицу Духовности, таким образом истончается его духовная связь с миром живых. Однако взамен он получает единицу Воли - цепляясь за жизнь, он укрепляет свое стремление выжить, любой ценой остаться в этом мире. Когда павший растратит всю Духовность, и ее значение станет равным нулю, он возродится **пустотелым**. И это будет его последнее возрождение - пустотелые погибают без возможности вернуться в мир живых. Таким образом, количество возможных возродений ограничено величиной Духовности.

Если твой персонаж впервые оказался на пороге смерти, то результат потери определяется броском 1д6 из первой таблицы. Эти потери, скорее, косметические и никогда не приводят к окончательной смерти. В последующие падения потери определяются броском 2д6 и могут быть выбраны из обеих таблиц.

На пороге смерти									
1 поражение:		первая таблица							
2 поражение:		1-3 первая, 4-6 вторая							
3 и больше:		1-2 первая, 3-6 вторая							
Первая таблица:					Вторая таблица:				
1	Внешность				1	Смерть			
2	Общение				2	Проверки сущностей -1			
3	Присутствие				3	Исток -1			
4	Мировосприятие				4	Активность -2			
5	Боевые шрамы				5	Порог ранения -1			
6	Боевые шрамы				6	Инициатива -3			

Эффект определяется по тому пути развития, в котором на момент его получения выше мастерство. В спорной ситуации реши это броском кубика или договорись с Мастером.

В некоторых случаях на усмотрение Мастера проявление этих свойств может повлиять на реакцию окружающих или сложность какого-либо броска.

Внешний вид.

Твоя внешность чем-то отличается от обычной. Если окружающие приглядываются к тебе, могут заметить

Солнцепоклонник.

- Лицо и руки покрыты следами ожогов.
- Твоя кожа гораздо темнее, чем обычно у твоих земляков, словно ты большую часть жизни провел под палящим солнцем.
- С твоей одежды осыпаются хлопья пепла.

Вселенская пустота.

- Лицо руки выглядят обмороженными. Кожа шелушится и покрыта белесыми пятнами.

Временные потоки.

- Иногда ты как будто подергиваешься, исчезаешь и тут же появляешься в немного другой позе.
- В разное время ты можешь выглядеть то чуть старше, то чуть моложе. Могут появляться и исчезать морщины, мелкие шрамы, седые волосы, меняться сама длина волос.

Жажда крови. Тебя сопровождает непроходящий железистый запах свежей крови.

Дух природы.

- Твои ногти грубее и острее чем у окружающих, и больше похожи на когти.
- Твоя кожа похожа на кору дерева.

Тень.

Лидерство.

Аколит Сах-Шаддак.

Некромант. Лицо похоже на мертвое.

Общение.

Общаясь или тесно контактируя с тобой окружающие замечают в тебе какие-то странности, которые не заметны издали.

Вселенская пустота.

- Когда ты разговариваешь, изо рта идет леденящий пар, и твоё дыхание неприятно холодит собеседника.
- Частенько, когда ты открываешь рот, кажется, что это провал в пустоту.

Солнцеклонник.

- В твоих глазах изредка мелькают яркие искры или они временно меняют цвет на огненно-оранжевый.
- Твоё дыхание очень тёплое.

Тень.

- Собеседник не может разглядеть твоего лица, оно словно постоянно в тени.

Лидерство.

Аколит Сах-Шаддак.

Дух природы.

- Твои волосы пахнут мокрой шерстью.
- Из рта со словами иногда вырываются облачка пыли.
- Твои зубы острее, а клыки длиннее обычных людей.
- Смех похож на лай гиены.
- Твой голос слишком хриплый или рычащий.

Некромант.

- Твоё дыхание отдаёт мертвечиной.

Временные потоки.

- Мимика рта и произносимые звуки не совпадают. Твой голос иногда запаздывает, а иногда начинает звучать раньше, чем ты откроешь рот.

Жажда крови.

- Твои губы частенько покрыты коркой засохшей крови.
- В уголках рта при разговоре собираются алые капли.

Мировосприятие.

Ты не различаешь цвета и видишь все в оттенках серого.

Присутствие.

Твоё присутствие меняет ситуацию вокруг, что-то начинает происходить не так, как обычно.

Аколит Сах-Шаддак.

- Рядом с тобой появляется паутина или другие проявления обитания пауков, там где им и следовало бы появиться, если бы здесь прошло какое-то время без присутствия человека.
 - Трактирщик берет кружку, а поперек ее горловины протянулась пара нитей, хотя он только что ее протирал.
 - Рядом с тобой появляются пустые оболочки мух или жуков, как будто после паучьей кормежки.
- С потолка прямо перед лицом собеседника на паутинке спускается маленький паучок.

Временные потоки.

- Окружающих чаще обычного посещает ощущение deja-vu.
- Некоторые вещи могут стать новее или, наоборот, состариться:
 - Еда может мгновенно остыть, вчерашний кусок хлеба станет мягким и теплым, как только что из печи, молоко прокиснуть.
 - Новая свеча за минуту прогорела до середины.
 - Недавно купленная рубашка расползается, как ветошь.
 - Монеты внезапно сверкают, как новые, или наоборот, стали потертыми и тусклыми.
- Некоторые события могут произойти только для одного или не для всех из участников:
 - Ты рассчитался с трактирщиком или ответил на какой-то вопрос, а собеседник все еще ждет твоей реакции - в его потоке времени твоих действий еще не произошло.
 - Ты написал первые приветственные строки письма, но в следующий миг лист снова чист.
- Растения начинают цвести не в сезон, зимой может распуститься цветок или зацвести яблоня.

Вселенская пустота.

- Мелкие предметы могут менять свое местоположение:
 - Ты откладываешь перо, после написания письма, а оно оказывается на другом конце стола.
 - Ты расплачиваешься с трактирщицей, но когда она пересчитывает монеты, часть их опять оказывается в кошельке.
 - У сидящего рядом человека пропала какая-то мелочь из кармана.
- Аура стужи.
 - Монеты, которыми ты рассчитался, на ощупь холодные.
 - Свежеприготовленная еда быстро остыла.
 - Сидящий у камина старик никак не может согреться и подкидывает еще одно полено в гудящее пламя.

Тень.

- Источники света не загораются сразу, фитиль вспыхивает и тут же гаснет.
- Зажженную лампу никак не удастся повернуть так, чтобы она освещала страницу книги.
- Окружающим кажется, что здесь темнее, чем есть на самом деле.
 - Принимая ночных посетителей трактирщик зажигает дополнительную лампу.
 - Встречный патрульный подносит фонарь к твоему лицу ближе, чем нужно, потому что не может его разглядеть.
- Твоя тень падает не с той стороны, что должна.
- Твоя тень неверно реагирует на твои действия, она может запаздывать или начинать двигаться раньше тебя.

Плоть.

- Животные могут ощущать аромат мяса или крови, исходящий от тебя. Дворняга инстинктивно следует за тобой, как за мясником из соседней лавки.
- Мухи слетаются на легкий запах падали. Они некоторое время досаждают ближайшим посетителям трактира.

Зов крови.

- При мелком порезе никак не удастся остановить кровь.
- У прошедшего мимо зеваки носом идет кровь.
- Животные могут ощущать крови, исходящий от тебя. Когда ты проходишь мимо, кошки шипят, изгибая спины, а собаки рычат, оскаливая зубы.

Природа.

- Животные реагируют на тебя как на зверя.
 - Возможно, они видят в тебе хищника, угрожающего их владениям.
 - Рвущийся с цепи сторожевой пес перестает заливать лаем и ластится к тебе или поджав хвост пытается убежать, насколько позволяет цепь.
- Растения в твоём присутствии начинают бурно цвести, ветви начинают склоняться в твою сторону, словно к солнцу, так же быстро они могут ронять лепестки и увядать.

Очки исцеления и восстановление здоровья.

Очки исцеления.

Очки исцеления, как следует из названия, позволяют восстанавливать здоровье. Каждый раз, когда происходит использование **очка исцеления**, необходимо затратить единицу **истока**. Если у персонажа полностью закончился запас **истока**, то он не может использовать **очки исцеления**.

Полученные очки исцеления можно не использовать.

Очки исцеления можно использовать, даже если персонаж находится без сознания, и это может привести его в чувства. Однако, очки исцеления не оказывают эффекта на уже погибших персонажей, или если они применяются к отсеченной части тела.

Если не сказано иного, то очки исцеления необходимо использовать сразу после получения, независимо от очередности хода. Если по какой-то причине использование за отведенное время невозможно, то они исчезают.

Одно очко исцеления можно потратить на:

- Исцеление всех **ран** последнего в выбранной части тела **увечья**, имеющего хотя бы одну рану;
- Исцеление всех **царапин** одной части тела;
- Исцеление до двух **степеней Кровотечения**;
- Исцеление **степени Отравления**, кроме третьей и шестой степени, либо одного **эффекта яда**. Исцелив последний эффект яда третьей или шестой степени, она считается излеченной.

Быстрое восстановление после боя.

В конце боя ты получаешь 2 очка исцеления, каждое из которых можно потратить только на исцеление одного увечья в части тела, которая на начало боя была полностью здорова, а в течение боя суммарно получила ран не больше, чем количество ран первого блока увечий этой части тела.

Грузоподъемность.

Нагрузка, это совокупность веса, габаритов и формы предмета. Грузоподъемность показывает, какую нагрузку персонаж может носить с собой или на себе. Базовая грузоподъемность персонажа, это Тело, умноженное на 3, и пока текущая нагрузка не превышает этого значения, считается, что персонаж налегке - он получает бонус Уклонения +1. Если текущая нагрузка превышает грузоподъемность, но не больше, чем в два раза, то персонаж теряет этот бонус. Каждый последующий шаг превышения грузоподъемности нагрузкой накладывает накапливающиеся штрафы:

- третий шаг: Незаметность и Бесшумность -1, Активность и Уклонение -1;
- четвертый шаг: штраф третьего шага и Атака и Защита реакцией -1;
- пятый и последующие шаги: штраф четвертого шага и Скорость -1 и персонаж теряет возможность бегать;

Примеры нагрузки предметов:

Оружие ближнего боя имеет нагрузку по весомости: 2/4/6.

Метательное оружие имеет нагрузку по весомости: 1/2.

Щиты имеют нагрузку по весомости 3/6/9.

Различные части доспехов имеют нагрузку по весомости: 1/2/3 для рук и ног, 2/4/5(6) для головы и 6/12/18 для торса.

Препараты для приема имеют нагрузку 1 за штуку.

Бомбы: 2.

Узелки: 1.

Снаряды (стрелы, болты) 5 шт: 1.

Персонаж может носить максимум 12 вещей наготове.

Глава. Развитие персонажа.

Получение опыта.

Рекомендовано выдавать 3 очка на встречу, по одному:

- за встречу;
- за отыгрыш;
- за продвижение по сюжету.

Необходимо для повышения уровня:

- первые десять уровней по 3 очка;
- вторые десять уровней по 5 очков;
- третьи десять уровней по 7 очков.

Повышение уровня.

Развитие персонажа разбито на шесть этапов по пять уровней в каждом. Получая новый уровень ты можешь выбрать одну из пяти доступных наград этого этапа. Получив все пять уровней и все пять наград ты переходишь на новый этап, где процесс выбора повторяется. Таким образом, на последнем уровне все персонажи получают все награды, но на каждом отдельном уровне развитие персонажей может существенно отличаться.

Пример. При получении первого уровня тебе становятся доступны на выбор пять наград: ступень мастерства на пути развития (дважды, но на разных уровнях), особенность, мастерство в ремесле или повышение характеристики. Выбрав то, что тебе сейчас больше подходит, ты продолжаешь развитие. Получив второй уровень выбираешь из четырех оставшихся наград, и так далее до пятого, на котором получаешь последнюю оставшуюся награду. Достигнув шестого уровня развития ты переходишь на новый этап, в котором можешь выбирать из очередной пятерки наград.

Выбор награды за повышение доступен при совершении длительного отдыха. Если так сложилось, что ты набрал достаточно опыта для повышения уровня, но совершить отдых пока нет возможности, и мастер снова награждает тебя опытом, то просто начинай заполнять шкалу опыта для нового уровня. А как только удастся устроить привал, выбери награду за уровень.

Выбор наград за уровень.

Повышение ступени мастерства на пути развития.

Выбирая эту награду ты можешь повысить свое мастерство в развитии какого либо пути. Помни, что максимально доступная ступень мастерства ограничена выбором главенства сущностей, и достигнув предела в одном пути тебе надо выбрать новый.

Если среди наград этапа развития значится, что ступень мастерства можно повысить дважды, это значит, что ты можешь повысить мастерство на одну ступень при получении одного уровня, и еще на одну при получении другого уровня. Это могут быть ступени мастерства одного пути или разных.

Получение особенности.

Выбирая эту награду ты можешь выбирать любую особенность, которая доступна для выбора на текущем уровне.

Если среди наград этапа развития значится, что особенность можно повысить дважды, это значит, что ты можешь выбрать одну особенность при получении одного уровня, и еще одну при получении другого уровня.

Повышение характеристики.

Выбирая эту награду ты можешь повысить любую доступную характеристику на выбор. Помни, что доступность повышения характеристик зависит от выбора главенства сущностей: характеристику сущности мощи можно повысить трижды за игру, сущности баланса дважды, а сущности слабости лишь один раз.

Повышение ступени мастерства в ремесле.

Выбирая эту награду ты можешь повысить свое мастерство в ремесле. Выбирая эту награду впервые ты должен определить, в каком ремесле желаешь развиваться, и в дальнейшем можешь повышать мастерство лишь этого ремесла.

Изменение предыдущих уровней.

Вместо планового развития персонажа можно изменить выбор каких-то предыдущих уровней - отменить одно из повышений и выбрать заново с новыми параметрами. По факту персонаж не получает роста уровня, а лишь меняет какой-то предыдущий выбор.

Может случиться так, что отмена противоречит текущему развитию, например:

- Отказ от повышения одной характеристики и повышение другой, и у персонажа есть особенности, требованиям которых он перестал удовлетворять.
- Отказ от ремесла, которое уже развито на несколько ступеней.
- Отказ от ступени мастерства, при увеличении умения этой ступени до второго ранга особенностью.

Эти награды за уровни не дают свой бонус, пока снова не станут удовлетворять требованиям, либо не будут изменены на другие при последующих повышениях.

Глава. Пути развития.

Все пути развития разделены между сущностями и бывают двух видов - основными, которые имеют по четыре ступени мастерства, и вспомогательными, в которых лишь две ступени мастерства. В зависимости от выбора сущности мощи, баланса и слабости, персонаж имеет ограничения в ступенях развития.

Сущность мощи позволяет максимально развить навык, сущность баланса не позволяет развить последнюю ступень основного умения, а сущность слабости не позволяет развить две последних ступени основных умений, и одну вспомогательных. Например, выбрав сущностью мощи Тело, можно достигнуть четвертой ступени мастерства в любом навыке владения оружием, так как оружейные навыки зависят от этой сущности.

Изучение ступеней мастерства ограничено уровнем персонажа - третья ступень доступна на одиннадцатом уровне.

Некоторые ступени развития увеличивают владение стилями боя - в этом случае каждый раз выбирай новый стиль.

Пути развития Тела. Мастерство владения конкретным видом оружия зависит от сущности Тела. Совершенствуясь в оружейных навыках можно изучить или повысить мастерство использования **приемов**, выполняемых при помощи щитов, оружия ближнего боя, стрелкового и метательного оружия.

Пути развития Разума. Изучение законов мироздания позволяет использовать **учения разума** для воздействия на окружающий мир.

Пути развития Души. Познание мистической природы всего сущего или использование даров могущественного покровителя, почитаемого как бога, позволяет овладеть мастерством **мистерий души**.

Общее об умениях.

Большинство умений имеют два ранга: первый можно получить просто развивая определенный путь развития и перейдя на необходимую ступень мастерства, а второй ранг лишь выбрав соответствующую особенность. Некоторые умения имеют всего один ранг. Как правило, они довольно сильны, и получить их можно лишь на третьей и четвертой ступени мастерства.

Без тренировки. Есть несколько умений (в основном, они относятся к приемам), которые можно использовать сразу, без изучения. А часть из них можно дополнительно усовершенствовать, получив развитие мастерства.

Этим же действием. Означает, что дополнительный эффект не требует затрат скорости, но может требовать затраты других ресурсов.

Тут же. Немедленно. Означает, что указанное действие должно быть совершено сразу за действием, которое позволяет этот эффект, даже если это будет следующий ход.

В случае успеха. Означает, что против этого умения не была успешно выполнена защитная проверка.

Умения тела. Приемы.

[Таблица с перечнем приемов.](#)

Впервые выбирая ступень мастерства оружейных умений (кроме метательного оружия и безоружного боя) ты должен сделать выбор: будешь ли ты специалистом во владении каким-то одним видом оружия либо универсалом. Этот выбор нельзя изменить впоследствии, однако ты можешь специализироваться во владении нескольких видов оружия. Универсалы отдельно развивают владение ближнего и дальнего боя, но могут это делать параллельно.

Метательное оружие и безоружный бой развиваются отдельно и не зависят от выбора специализации и универсальности.

Ты можешь использовать оружие, даже если не обладаешь мастерством его владения, однако развитие мастерства дает серьезные преимущества.

Каждый раз при повышении мастерства получая ранг стиля боя, необходимо выбирать разные стили. До конца можно развиваться только в связке мастерство + особенность.

Без мастерства.

- Доступны только приемы рангов “Без тренировки”.
- Базовая точность оружия ближнего боя 4.
- Базовая точность оружия дальнего боя 2.
- Базовая точность безоружного боя 4.
- Базовое парирование 4.
- Базовое блокирование 4.
- Базовая точность щита 4.
- Базовая сложность проверок случайных эффектов 6.
- Кости урона имеют 1 фатальность.

	Универсал ближнего боя	Специалист ближнего боя
1	• Базовая точность повышается с 4 до 6. • Базовое блокирование повышается с 4 до 6. • Доступны три приема первой ступени, один из них на выбор повысь до второго ранга.	• Базовая точность повышается с 4 до 7. • Базовое блокирование повышается с 4 до 7. • Доступны три приема первой ступени, один из них на выбор повысь до второго ранга. • Кости урона имеют фатальность 2.
2	• Базовое парирование повышается с 4 до 6. • Базовая точность щита повышается с 4 до 6. • Доступны три приема второй ступени. • Один из оружейных стилей повышается на один ранг. • При защите реакцией становится доступным использование блокирования. • Кости урона имеют фатальность 2	• Базовое парирование повышается с 4 до 7. • Базовая точность щита повышается с 4 до 7. • Доступны три приема второй ступени, один из них на выбор повысь до второго ранга. • Один из оружейных стилей повышается на один ранг. • При защите реакцией становится доступным использование блокирования.
3	<i>Только с 11 уровня.</i> • Базовая точность повышается с 6 до 8. • Базовое блокирование повышается с 6 до 8. • Один из оружейных стилей повышается на один ранг.	• Базовая точность повышается с 7 до 9. • Базовое блокирование повышается с 7 до 9. • Один из оружейных стилей повышается на один ранг. • Доступен один из трех финальных приемов на выбор.

	Доступен один из трех финальных приемов на выбор.	Кости урона имеют фатальность 3.
4	- Базовое парирование повышается с 6 до 8. - Базовая сложность проверок случайных эффектов повышается с 6 до 8. - Один из оружейных стилей повышается на один ранг. - Доступен один из двух оставшихся финальных приемов на выбор. - Кости урона имеют фатальность 3. - Штраф точности неосновным типом урона снижен на 1.	- Базовое парирование повышается с 7 до 9. - Базовая сложность проверок случайных эффектов повышается с 6 до 8. - Один из оружейных стилей повышается на один ранг. - Доступен один из двух оставшихся финальных приемов на выбор. - Штраф точности неосновным типом урона снижен на 1.
5	Не доступна.	- Один из оружейных стилей повышается на один ранг. - Доступен последний оставшийся финальный прием. - Неосновной тип урона не накладывает штрафа точности.

	Универсал дальнего боя	Специалист дальнего боя
1	- Базовая точность повышается с 2 до 4. - Доступны три приема первой ступени, один из них на выбор повысь до второго ранга.	- Базовая точность повышается с 2 до 5. - Доступны три приема первой ступени, один из них на выбор повысь до второго ранга. - Кости урона имеют фатальность 2.
2	- Базовое парирование повышается с 4 до 6. - Доступны три приема второй ступени. - Один из оружейных стилей повышается на один ранг. - Кости урона имеют фатальность 2	- Базовое парирование повышается с 4 до 7. - Доступны три приема второй ступени, один из них на выбор повысь до второго ранга. - Один из оружейных стилей повышается на один ранг.
3	<i>Только с 11 уровня.</i> - Базовая точность повышается с 4 до 6. - Один из оружейных стилей повышается на один ранг. - Доступен один из трех финальных приемов на выбор.	- Базовая точность повышается с 5 до 7. - Один из оружейных стилей повышается на один ранг. - Доступен один из трех финальных приемов на выбор. - Кости урона имеют фатальность 3.
4	- Базовое парирование повышается с 6 до 8. - Базовая сложность проверок случайных эффектов повышается с 6 до 8. - Один из оружейных стилей повышается на один ранг. - Доступен один из двух оставшихся финальных приемов на выбор. - Кости урона имеют фатальность 3.	- Базовое парирование повышается с 7 до 9. - Базовая сложность проверок случайных эффектов повышается с 6 до 8. - Один из оружейных стилей повышается на один ранг. - Доступен один из двух оставшихся финальных приемов на выбор.
5	Не доступна.	- Один из оружейных стилей повышается на один ранг. - Доступен последний оставшийся финальный прием.

	Безоружный бой.	Метание.
1	- Доступны приемы безоружного боя первой ступени. - Фатальность безоружных атак становится первой. - Безоружные удары считаются негодными, для бонусов типа урона качества. - Парирование убирает две кости. - Точность увеличивается с 4 до 6. - Парирование увеличивается с 4 до 6.	- Точность увеличивается с 2 до 4. - Кости урона имеют Фатальность 2. - Доступны приемы метательного первой ступени.
2	- Доступны приемы безоружного боя второй ступени. - Урон на одну кость больше. - Владение стилем Борьба повышается на один ранг.	- Доступны приемы метательного второй ступени. - Точность увеличивается с 4 до 6. - Парирование увеличивается с 6 до 8.

• Точность увеличивается с 6 до 8. • Парирование увеличивается с 6 до 8.	• Кости урона имеют Фатальность 3.
---	--

Умения разума и души.

Таблица с перечнем учений и мистерий.

Область действия.

Атакующие учения и мистерики, действующие на площадь, влияют как на противников, так и на союзников. Достигнув определенного мастерства в каком либо пути развития, ты получаешь “Контроль могущества”, что позволяет союзникам с большей вероятностью избегать твоих атак. Однако, это умение действует только в рамках конкретного пути.

Если областью действия умения является существо или конкретный объект, то колдун должен свою цель.

Длительность и поддержание.

Все эффекты от умений продолжают действовать и после гибели или потери сознания наложившего сотворившего их колдуна, если отдельно не сказано, что они требуют поддержания. В свой ход дееспособный колдун может мгновенно прекратить действие сотворенного им эффекта.

Для поддержания эффекта, требующего Вместилище сущности, допускается превышение ее запаса по стандартным правилам.

Жест и поддержание.

Жест подразумевает некоторые действия рукой - это могут пассы, указания, сплетение пальцев или что-то еще, на что хватит воображения. Для выполнения жеста необходима функционирующая (не имеющая увечий “Отказ конечности” или “Отсечение”) рука, в которой может удерживаться предмет.

Ты можешь выполнять краткие жесты любой рукой.

Для активного поддержания, требующего жест, функционирующая рука должна быть свободна на протяжении всего времени длительности. Если во время поддержания рука используется для чего либо, помимо этого жеста, то действие умения прекращается. Развитие различных оружейных стилей позволяют ослабить это ограничение.

Единовременно можно иметь только одно поддержание жестом.

Умения, требующие жест, получают штраф атаки за тяжелые доспехи на руках.

Речь и поддержание.

Речь подразумевает голосовые команды - это может быть выкрик, угроза, проклятье, песнопение, шепот или что-то еще.

Для активного поддержания, требующего речь, ты должен быть в состоянии произносить ее на протяжении всего времени длительности. Если во время поддержания ты произносишь что-либо кроме необходимого, то действие умения прекращается.

Речь невозможна если нет возможности дышать.

Речь увеличивает значение **шума**: обычная речь - 2, шепот - 1.

Некромантия.

Некромантия - наука, имеющая несколько течений. Часто, родиной ее считают далекие земли Аутумнума, где многие поколения потомственных некромантов оттачивают мастерство бальзамирования и мумификации, совершенствуют ритуалы поднятия и контроля мертвецов. Даже та малая часть знаний, что достигла Дарованных земель, позволяет дать “вторую” жизнь еще пригодным для использования телам.

Другое направление некромантии пришло в Дарованные земли из-за моря. В отличие от четко следующего правилам учения Аутумнума, умение заморских шаманов поднимать мертвых можно считать скорее искусством, процессом творческим. Действуя по наитию и используя переменчивые ритмы, такой искусник истончает завесу между мирами и призывает всех желающих и достаточно сильных для этого духов преодолеть этот барьер и занять еще не остывшее тело.

Доступно изготовление Праха даже если не обладаешь ремеслом алхимика. Для проверки изготовления вместо мастерства ремесла используется удвоенное мастерство учения Некромантии.

Тень.

Ритуалы теневых учений связаны, конечно же, с тенями, и самую важную роль в них играет тень самого колдуна. Они могут проводиться в самой темной части замкового подземелья при свете чадающего факела, на рассвете с появлением первой тени или в другой подходящей обстановке, но неизменно важную роль в них играет колдун, его тень и их связь друг с другом.

Кровь.

Доступно изготовление Жертвенного сердца даже если не обладаешь ремеслом алхимика. Для проверки изготовления вместо мастерства ремесла используется удвоенное мастерство учения Крови.

Глава. Стили боя.

Таблица со свойствами стилей боя.

Стили боя определяются оружием в руках персонажа. Различные стили дают различные преимущества или накладывают ограничения.

- Имеют 3 ранга = без ранга, 1 и 2.
- Без ранга - доступно при использовании соответствующего оружия.
- Изучение последующих - использовать одну особенность или достижение ступеней в мастерстве.

Смена стиля боя.

Действие смены стиля требует затраты 1 скорости и совместимо с передвижением.

Одно одностороннее оружие.

Если персонаж держит в одной руке одностороннее оружие, а вторая рука свободна, то он в полной мере может сосредоточиться на фехтовании.

Развитие стиля:

- Без тренировки: бонус парирования +1.
- Первый ранг: бонус точности +1. Незначительный предмет в левой руке, например, факел, легкое метательное - позволяют применять стиль.
- Второй ранг: бонус парирования увеличивается до +2, количество парирований в ход +1.

Оружие и щит. Щитоносец.

Использование щита дает дополнительную защиту.

Общая концепция: Защитный стиль, максимальное поглощение урона при блокировании.

Развитие стиля:

- Без тренировки: Стена щитов.
- Первый ранг: количество блокирований в ход +1.
- Второй ранг: защита союзника на соседней клетке.

Стена щитов.

- Применимо только к средним и тяжелым щитам.
- Применимо только при расположении щитоносцев в одну линию.
- Если с щитоносцем на соседней клетке стоит еще один щитоносец, то бонус блокирования +1.
- Если щитоносцы стоят на соседних клетках слева и справа, то для текущего щитоносца бонус блокирования +3.

Двустороннее оружие.

Общая концепция: Атакующий стиль, максимальный урон одного удара, малое количество ударов в ход.

Развитие стиля:

Без тренировки:

- Обычные атаки получают эффект Мельница. Эффект применим, только если персонаж стоит на месте и между ударами не производит никаких других действий.
- Мельница. Вторая и последующие атаки имеют пониженную стоимость скорости -1.

Первый ранг:

- Мельница дает бонус модификатора повреждения +1.

Второй ранг:

- Мельница совершенствуется: модификатор повреждения становится +2.

Мельница:

- Второй и последующие удары имеют пониженную стоимость скорости -1.
- Применимо только если персонаж стоит на месте и между ударами не производит никаких других действий.

Парное и двойное оружие.

Общая концепция: Защитный и атакующий стиль, максимальное парирование, максимальное количество ударов в ход.

Использование оружия в каждой руке позволяет нанести большее количество ударов за один боевой ход, дает преимущество в парировании, но может сказаться на точности и силе этих ударов. Этот стиль может быть особенно эффективен против нескольких слабо защищенных противников.

Использование второго оружия расширяет защитные возможности персонажа - показатель парирования увеличивается. Также появляется возможность парировать некоторые удары, которые невозможно было бы парировать одним оружием - вес используемого оружия определяется так, как если бы оно было на один уровень веса тяжелее.

Ограничения:

- В неосновной руке не допускается использование тяжеловесного оружия.
- В неосновной руке не допускается использование оружия более тяжелого, чем в основной.

Развитие стиля.

Без тренировки:

- Появляется возможность использовать прием Двойная атака.
- Все прочие приемы выполняются основной рукой.
- Обычные атаки проводятся любой рукой на выбор.
- Требования проворности для каждого оружия увеличено на 1.
- При парировании весомость оружия на уровень тяжелее.

Первый ранг:

- Парирование +1.
- Количество парирований в ход +1.
- Любые доступные приемы можно выполнять любой рукой.

Второй ранг:

- Снимается повышенное требование проворности для оружия.

Стрелковое оружие.

- Общая концепция: Атакующий стиль
- Варианты:
 - Из положения сидя дополнительно 5 клеток дальности без штрафа точности.
 - Если в этот ход еще не было передвижения, то дополнительно 5 клеток дальности без штрафа точности.

Глава. Особенности.

[Перечень и описания особенностей указаны в таблице Особ.](#)

Уникальные особенности.

Уникальные особенности не предназначены для выбора при повышении уровня, но их можно получить в подходящих по смыслу ситуациях на усмотрение мастера.

- Язык песков. Разговор через песок. Искусство хардарийских факиров общаться на дальних расстояниях, используя песок. Один, зачерпнув горсть песка, медленно выпускает его и говорит. Слова вместе с песком подхватывает ветер и уносит в пустыню. Другой, также рассыпая песок по ветру, слушает в его шелесте переданное послание.
- Язык дорог. Говорят, что это искусство общения переняли и изменили под свои нужды северные колдуны. Вместо песка они используют пыль дорог. И, хотя этот способ общения и работает, он имеет существенный недостаток - сообщение дойдет лишь туда, куда ведет дорога.
- **Есть шанс (5, 6), что эффект зелья скажется, как если бы оно было более качественным: простое может сработать, как очищенное, а очищенное - как экстракт.**

Глава. Ремесло.

Общие принципы.

Ремесло играет важную роль в развитии персонажа. Некоторые виды ремесла универсальны и сочетаются с развитием любых навыков - например, алхимические препараты одинаково полезны для всех персонажей, будь то боец ближнего боя или адепт учений разума. А вот ремесло оружейника даст больше усиления для того, кто использует оружие ближнего или дальнего боя.

- Каждая ступень увеличивает бонус мастерства при изготовлении и при проверке знаний на эту тему на 2.
- В случае, если бросок на создание предмета высокого качества оказался неудачным, но выпавшего значения хватает, чтобы создать этот предмет более низкого качества, то этот предмет низкого качества создан. Затраты материалов остаются изначальными, как на предмет высокого качества.

Специализация.

Во всех видах ремесла ты можешь выбрать специализацию в каком-то отдельном направлении. Бонус специализации учитывается только при работе с предметами или областями знаний этой направленности.

Инструменты.

Инструменты необходимы в ремесле для изготовления предметов. В некоторых случаях, при изготовлении простых предметов, в роли инструмента может выступать оружие: например, для создания стрелы достаточно иметь материалы, готовый наконечник и нож или другое оружие, имеющее лезвие. Для создания сложных предметов необходим полный набор специализированных инструментов или мастерская. Так, например, для создания того же наконечника для стрелы из металлического слитка, необходима кузня с плавильней и наковальней.

Там где это уместно, возможно изготовление предметов без мастерской, используя подручные средства. В таком случае, проверка мастерства на изготовление получает штраф -2.

Превосходные инструменты, мастерские и лаборатории могут предоставлять бонус броска ремесла.

Алхимическая лаборатория.

Кузница.

Мастерская.

[Таблица развития ремесла.](#)

Проверка ремесла.

Проверкой ремесла называется бросок игрока со всеми применимыми в данном случае бонусами, против броска мастера определенной сложности. Чаще всего проверка ремесла делается когда персонаж хочет что-либо создать, против сложности создания предмета, но возможны и другие ситуации, например, чарователь пытается понять, что делает странный механизм, попавший ему в руки.

Работа над предметами.

Предметы бывают долговечными и расходными. Правила создания тех и других отличаются.

Долговечные предметы:

Отличительная черта долговечных предметов - практически неограниченное количество использований. Некоторые долговечные предметы имеют заряды, вроде жезлов или особых глифов, их можно перезарядить и использовать снова. Хотя один раз созданные такие предметы чаще всего служат своему хозяину всю его жизнь, их создание требует нескольких проверок ремесла.

Улучшения.

Создавая некоторые долговечные предметы, персонаж может заложить в предмет некоторые уникальные свойства, называемые улучшениями. Почти все улучшения увеличивают сложность создания предмета. Каждое улучшение относится к какому-то типу. Каждый предмет имеет ограничения как на общее количество улучшений, так и на количество улучшений одного типа.

Предмет не может иметь два одинаковых улучшения.

Производственные процессы и этапы:

Любые ремесленные действия, совершаемые над долговечным предметом называются производственным процессом. Процесс требует прохождения определенного количества этапов создания, каждый из которых представляет из себя проверку ремесла по истечению определенного срока над созданием предмета. Прохождение скольких этапов требует тот или иной процесс будет зависеть от типа предмета, его материала или других параметров, это подробнее указано в правилах отдельных ремесел. Этап считается успешно пройденным, если проверка ремесла этого этапа была успешна, и неудачно пройденным, если проверка была провалена.

Пока предмет участвует в неоконченном производственном процессе, он не может участвовать в другом.

Ремесленник по своему желанию может прервать производственный процесс.

Список процессов:

- Создание предмета.
- Добавление улучшений.
- Повышение качества.
- Разборка предмета.

Создание предмета:

Самый первый и самый важный процесс. Пока этот процесс не закончен, предмет не считается созданным. Что представляет из себя заготовка решает Ведущий - незаконченный кинжал, возможно подойдет в качестве импровизированного оружия.

Обычно в начале процесса создания творец может выбрать какие улучшения он хочет видеть в своём предмете. Для начала процесса создания у него должны быть все ингредиенты и инструменты с мастерской, если это необходимо.

Обычно, когда мастер начинает создавать предмет, он считается превосходного качества. Все ограничения на улучшения для него рассчитываются так, будто он превосходный. Хотя у несозданного предмета определено качество, им нельзя пользоваться по назначению, это, фактически, его потенциальное качество и имеет смысл только в разрезе создания предмета.

Каждый неудачно пройденный этап создания уменьшает качество предмета на одну ступень, а если предмет уже негодный, то создание прерывается, предмет не создан, немедленно наступает его **разборка**.

Если после прохождения последнего этапа качество предмета не опустилось ниже негодного, предмет считается созданным.

Сброс улучшений.

Если при работе над долговечным предметом с улучшениями этап был провален, игрок может отказаться от **ОДНОГО** улучшения, которое планирует заложить в этот предмет. Бросок на этот этап не меняется, однако сложность рассчитывается с новым списком улучшений, что может привести к успеху этого этапа. Последующие броски этапов будут выполняться уже по новой сложности, а конечный продукт будет иметь новый список улучшений. Эту способность можно использовать после каждого броска этапа.

Добавление улучшений.

По ходу процесса создания предмета, в него нельзя добавлять новые улучшения. Однако такая возможность доступна для уже созданных предметов отдельным процессом. Чтобы добавить улучшения на уже созданный предмет нужно подготовить материалы, если улучшения требуют дополнительных материалов, и мастерскую. Необходимо пройти столько этапов, сколько требовалось при создании предмета. Сложность этапов увеличивается как от улучшений уже заложенных в предмет, так и от только закладываемых. Каждый проваленный этап снижает качество предмета на одну ступень. Как только все этапы будут сделаны, предмет получает новые улучшения. Правило сброса улучшений в данном случае работает, но сбрасывать можно только добавляемые улучшения.

Если ремесленник прерывает процесс уже после того как сделал несколько этапов, то затраченные материалы не возвращаются, и, если были неудачные этапы, качество предмета остается сниженным.

Если во время процесса качество падает ниже негодного, немедленно наступает разборка предмета.

Превышение пределов улучшений.

Иногда случается, что предмет начинает иметь улучшения сверх лимита - например, при создании кинжала было выбрано три улучшения лезвия, что доступно только превосходному оружию, но неудачи этапов создания снизили его качество.

Независимо от причины снижения качества, если количество улучшений оказывается сверх лимита, то по согласованию с мастером лишние должны быть сброшены, но не больше, чем необходимо. Сложность последующих этапов будет рассчитываться уже по новому набору улучшений.

Обратите внимание, что поломки предмета не снижают его качество по-настоящему и не влияют на его максимально возможное количество улучшений.

Повышение качества.

Ремесленник может попробовать повысить качество уже созданного предмета. Для этого ему понадобится затратить **треть** основных материалов и пройти половину этапов, необходимых для создания этого предмета, с округлением вверх. Как только все этапы будут пройдены, качество предмета увеличивается на одну ступень.

Неудачное прохождение каждого этапа уменьшает качество предмета на одну ступень. Если качество предмета падает ниже негодного, но процесс еще не завершен, предмет нельзя использовать по назначению, однако над ним еще можно завершить процесс повышения качества. В таком случае, если все оставшиеся этапы были успешны, предмет вновь станет негодным, но если еще один этап будет провален, то сразу наступает разборка предмета.

Если ремесленник прерывает процесс уже после того как сделал несколько этапов, то затраченные материалы не возвращаются, и, если были неудачные этапы, качество предмета остается сниженным.

Разборка предмета.

Разборка предмета обычно подразумевает переплавку оружия и доспехов обратно в слитки, разбор жезла и протезов на детали и т.д. Однако иногда разборка наступает без желания ремесленника - например, когда качество предмета падает ниже негодного.

Разборка уничтожает сам предмет, позволяя вернуть две трети материалов, необходимых для его создания.

Расходуемые предметы:

Расходуемые предметы, в отличие от долговечных, применяются ограниченное количество раз - например, препараты, бомбы, мази и т.д.

Создание таких предметов проще, чем долговечных - они не имеют процессов и этапов создания. Мастер просто делает проверку ремесла по истечении определенного времени работы над предметом. Успех проверки показывает, что будет изготовлено. В отличие от долговечных предметов, создавая расходуемые предметы ремесленник должен сразу определить их качество. Обычно от этого зависит количество потраченных материалов, времени, а также сложность проверки.

Успех проверки означает, что ремесленник успешно сделал задуманное.

Провал означает, что ремесленник получил предмет качеством на ступень ниже, если это возможно. Время и материалы, тем не менее, потрачены как на предмет изначального качества.

Крах означает, что ремесленник ничего не смог изготовить.

Обычно над уже созданными расходуемыми предметами нельзя проводить дальнейших ремесленных манипуляций.

Общее развитие.

При работе с предметами персонаж получает следующие преимущества, в зависимости от количества развитых ступеней своего ремесла:

- 1 ступень. Переброс за материал: один раз во время процесса над предметом, персонаж может потратить дополнительно треть основного материала изделия, чтобы перебросить этот этап.
- 2 ступень: используя правило сброса улучшений, персонаж может скидывать до двух улучшений.
- 3 ступень. Переброс за время: один раз во время процесса над предметом, персонаж может отказаться от результата этапа. Время на этот этап потрачено впустую, и этап нужно повторить заново.
- 4 ступень: используя правило сброса улучшений, персонаж может скидывать до трех улучшений.
- 5 ступень. Свободный переброс: один раз во время процесса над предметом, персонаж может перебросить этап.

При прохождении этапа доступен лишь один переброс (бонус 3 ступени считается перебросом для этого правила), и каждый из них доступен лишь единожды во время каждого процесса, независимо от того, какой ремесленник работает с предметом. Так, если ремесленник с 1 ступенью мастерства использует бонус 1 ступени, бросает изготовление изделия и передает недоделку ремесленнику с 3 ступенью мастерства, то новый мастер не сможет воспользоваться бонусом 1 ступени на этом изделии на этом процессе, т.к. им уже воспользовались.

Починка, зарядание, восстановление.

Алхимия.

Третья ступень мастерства увеличивает максимальный Исток на 1.

Вторая и четвертая ступень мастерства уменьшают требования вместилища Тела препаратов.

Инструменты.

Алхимическая лаборатория. В общем случае для изготовления алхимических препаратов требуется **алхимическая лаборатория**. Мастерски обустроенная лаборатория может добавлять бонус мастерства при изготовлении. Позволяет производить сразу два одинаковых препарата за один отрезок времени с отдельными проверками.

В качестве вспомогательного инструмента может выступать **фолиант**, содержащий записи по особым свойствам веществ, уникальные рецепты или другую информацию, помогающую в ремесле.

Создание предметов:

Алхимические препараты: При изготовлении алхимического препарата персонаж должен выбрать какой препарат он собирается изготавливать, какого конкретного качества, подготовить необходимые материалы и рабочее место. Сколько времени займет изготовление указано в рецепте препарата. По истечении этого времени над работой проводится бросок мастерства против сложности его изготовления.

При успехе препарат создан.

При неудаче создан препарат качества на одну ступень хуже. Если создаваемый препарат был простым, то ничего не создано.

При крахе ничего не создано.

В любом исходе проверки, материал затрачен полностью.

При крахе изготовления препарата с ключевым словом "яд", необходимо выполнить проверку стойкости против этого препарата.

При крахе изготовления препарата взрывчатого или горючего препарата, он взрывается прямо на алхимическом столе.

Напротив названия некоторых препаратов стоит число. Это число показывает, сколько порций препарата будет изготовлено.

Долговечные предметы:?

Кристаллы.

Кристаллизация увеличивает сложность изготовления препарата на 2.

Составные смеси.

Составные (гибридные) смеси увеличивают сложность на 2 и снижают уровень качества получаемого препарата на одну ступень. Так, простой гибридный эликсир восстановления здоровья и активности будет иметь сложность 16 (сложность очищенного эликсира 14 + 2 за гибридность).

Возможно как изготовление нового составного эликсира, так и смешивание уже двух готовых. Для изготовления одного составного эликсира требуется количество ингредиентов, необходимое для изготовления каждого из эликсиров. При смешивании готовых, из них получится один составной.

Затраты истока гибридной смеси определяется, как сумма большего по насыщению эликсира и половина (с округлением вверх) меньшего.

Рецепты.

Если ты захочешь создать препарат с новым свойством или изменить рецепт существующего препарата, то следуй этим рекомендациям.

Субстрат. Все препараты требуют субстрат в зависимости от типа: восстановление, яд, флогистон, метаболизм, сновидение или жилу.

Вода и спирт. В общем случае, простые препараты требуют воду, а очищенные и экстракты вместо воды - спирт. Однако, стоит учитывать различную специфику - например, препараты связанные с огнем не требуют воды.

Амальгама. В общем случае в составе экстракта должна присутствовать амальгама. В зависимости от назначения алхимического препарата, требуется золотая или серебряная амальгама:

- Золотая: оздоровительные и восстанавливающие препараты, усиливающие боевые качества, дающие новые свойства.
- Серебряная: препараты, ослабляющие противника или наносящие повреждения, такие как яды или зажигательные смеси.

Оружейник.

Третья ступень увеличивает силу и проворность для определения соответствия требованиям оружия на 1.

Ремесло оружейника включает в себя:

- Знание **кузнечного дела** и **обработки металла** - это необходимо при создании клинка, наконечника копья и стрелы.
- Умение **обработки дерева** - это необходимо для изготовления дубины, лука, древка копья и стрелы, рукояти топора.

Механизмы для оружия.

- Механические блоки для усовершенствования оружия: натягиватель тетивы и установщик стрел для арбалета, подвижные зубчатые лезвия, выдвигаемые лезвия для копий,

Наложение глифов на оружие.

Инструменты.

В общем случае дляковки или отливки металлического оружия требуется **кузница**. Для работы с луком или деревянной дубиной может подойти более простая **мастерская**, а мастерить стрелы и вовсе можно на привале в лесу, если есть инструменты и необходимые составляющие. Мастерски обустроенные кузница и мастерская могут добавлять бонус мастерства при изготовлении.

В качестве вспомогательного инструмента могут выступать **чертежи оружия** или **свитки**, содержащий записи по особым свойствам металлов и их сплавов, или другую информацию, помогающую в ремесле.

Создание предметов:

Оружие: при создании оружия персонаж должен выбрать шаблон оружия, основной материал и список улучшений, которые он хочет добавить в своё творение. Затем необходимо подготовить все материалы, мастерскую, и можно приступать к работе.

Максимальное количество улучшений предмета определяется его материалом.

Максимальное количество улучшений одного типа предмета определяется его качеством:

Негодное: не более 1 улучшения каждого типа;

Добротное: не более 2 улучшений каждого типа;

Превосходное: не более 3 улучшений каждого типа.

Изготовление стрел.

В случае неудачного броска при изготовлении особых стрел (хищная, ударная), если выпавшего значения хватает, чтобы создать обычные, то такие стрелы созданы. Затраты материалов остаются изначальными, как на особые стрелы.

Если создавать планируется какой-то расходный предмет, например препарат, снаряды и прочее, то выполняется один бросок ремесла. Если проверка успешна, то предмет создан в указанном количестве. Если проверка провалена, то создается предмет качеством хуже, чем планировалось, при условии, что предмет качеством хуже существует, и создаваемый предмет был как минимум добротного качества. Если проверка провалена с крахом, ничего не создано, материалы потрачены впустую. Время на создание предмета указано в рецепте.

При создании снарядов, хоть они и являются расходными предметами, игрок не выбирает их качество и может, при желании выбрать для них доступные улучшения. В таком случае, улучшения будут применены ко всем создаваемым одним броском снарядам. Качество готового продукта определяется для всех снарядов сразу следующим образом:

Превосходный успех: превосходное качество.

Успех: добротное качество.

Провал: негодное качество.

Крах: ничего не создано, материалы потрачены впустую.

Создание долговечных предметов, вроде оружия, ножен или элемента доспеха выполняется серией бросков. Непосредственно перед работой над предметом персонаж должен определиться с материалом и улучшениями, которые он хочет заложить в предмет. После начала работы над предметом игрок уже не может добавлять в него новые улучшения. Проведя указанное в рецепте предмета время над его созданием, игрок делает один бросок. Этот бросок называется этапом создания. Сколько всего бросков для создания предмета необходимо сделать определяется его материалом. Для железа, например, нужно всего три этапа создания, но более сложные в обработке материалы могут требовать четыре, пять, или даже семь этапов. Этапы выполняются последовательно, и принятый результат этапа уже не может быть изменен. Если игрок провалил три этапа во время создания предмета, то ничего не создано, материалы были потрачены впустую, и игрок уже не может совершать проверки оставшихся, если они есть, этапов. Качество созданного предмета определяется количеством проваленных этапов:

Ноль проваленных этапов: превосходное качество.

Один проваленный этап: добротное качество.

Два проваленных этапа: негодное качество.

Бронник.

С третьей ступени бронник снижает общую нагрузку носимых доспехов и щитов на 9, но не меньше 0.

Ремесло бронника включает в себя:

- Знание **кузнечного дела** и **обработки металла** - это необходимо при ковке панцирей и лат, плетении кольчуги.
- Умение **выделки кож** - это необходимо для создания кожаных доспехов.
- Умение **обработки дерева** - это необходимо для создания щитов.

Механизированный браслет, наручень или перчатка для размещения дополнительного небольшого оружия или инструмента: выдвижное лезвие, ручной арбалет, лебедка с крюком-кошкой или гарпуном. Раскладывающийся веерный щит.

Наложение глифов на доспехи.

Инструменты.

В общем случае дляковки или отливки металлических доспехов требуется **кузница**. Для работы с кожаными доспехами может подойти более простая **мастерская**. Превосходно обустроенные кузница и мастерская могут добавлять бонус мастерства при изготовлении.

В качестве вспомогательного инструмента могут выступать **чертежи доспехов** или **свитки**, содержащий записи по особым свойствам металлов и их сплавов, необычную технику выделки кожи или другую информацию, помогающую в ремесле.

Знахарь.

Искусство знахарства включает в себя:

- Базовое знание **алхимии** - знахарю доступны для изготовления простейшие препараты.
- **Целительство** - помощь при исцелении ран и противостоянию вредоносным воздействиям на привале своим союзникам и себе.

Базовая алхимия.

Знахарю доступны для изготовления восстанавливающие препараты: зелье здоровья, противоядие и исцеление болезней, а также дешевое пойло и спирт.

Бонус мастерства алхимии равен бонусу мастерства знахаря.

Целительство.

Знахарь может использовать искусство целительства количество раз в день, равное уровню мастерства. Каждое использование требует затрат благовоний и спирта. Продолжительный отдых восстанавливает количество использований.

Каждое использование предоставляет самому знахарю или союзнику одну возможность на выбор:

- Раненый получает одно дополнительное очко исцеления.
- Защитные броски против отравления и болезней совершаются с бонусом +2.

Чарователь

Третья ступень увеличивает на выбор: Вместилище сущности Тела, Разума или Души на 1.

- Включает в себя работу с огранкой драгоценных камней и призм и шлифовку линз.
- **Каждая ступень мастерства увеличивает бонус взлома механических замков на 1.**
- Превосходное владение зарядными жезлами:
 - Бонус броска на количество использований +1.
 - Бонус проверки реакции +1.
- **Линзы и зеркала.** Мастерство работы с отражающими и светопреломляющими поверхностями, такими, как линзы, призмы, зеркала.
 - “Машина теней” для создания искусственных теней, позволяющих стабильно использовать умения тени.
 - Увеличительные приборы: подзорная труба, оптический прицел.
- **Знание механики конструкторов.**
 - Механические игрушки и небоевые спутники: наблюдатель, разведчик, носильщик.
 - Механизированные протезы конечностей.
 - Механизированные глазные протезы.
- **Ловушки.**
 - Механические ловушки, устанавливаемые на местности: капканы, выдвижные колья, выстреливаемые дротики и болты, газовые ловушки, силки, ловушки с сетью, сигнализирующие ловушки.
- Включает в себя огранку драгоценных камней и резьбу обычных камней.

Глифы.

Чарователь умеет наносить глифы на тело.

- Глиф наносится на определенную часть тела.
- Если часть тела с глифом отсечена, глифом нельзя воспользоваться.
- Глиф можно снять или заменить другим.
- На одной части тела может быть только один глиф.

Часть вторая. Игра.

Глава. Броски.

В общем случае используются два вида бросков: на сумму и на значение в таблице.

Значение в таблице.

Бросок значений нужен, чтобы определить случайный результат в какой-либо таблице. В таком броске важно каждое значение, выпавшее на кубиках, а не их сумма, а потому удобно использовать кости разных цветов, чтобы отличать результаты:

- первый определяет один из шести блоков значений;
- второй определяет одно из шести значений в блоке.

При таком броске выпадение дублей не имеет значения и никак не влияет на результат броска. Также, не используются какие-либо модификаторы.

Проверки (броски на сумму).

Для броска проверки удобно использовать пару костей одного цвета, а также держать наготове третий - на случай, если выпадет дубль.

Выполнение проверок.

Для определения результата действия, которое может завершиться неудачей, выполняется проверка успеха. Бросок проверки выполняется двумя кубиками с учетом дублей, к результату прибавляется значение необходимой сущности или базовая сложность и подходящие модификаторы.

В большинстве случаев, проверка - это два встречных броска. То есть, бросок атаки или заявки на совершение действия противопоставляется броску защиты или сложности выполнения действия. Если проверка совершается между оппонентами (кто-то кого-то атакует, пытается обмануть или укрыться от глаз), то к броскам прибавляются соответствующие модификаторы обеих сторон.

Например, если в барной драке атакующий пытается сбить свою жертву с ног, то это встречающая проверка Тела. Каждый из них к своему значению броска добавит значение сущности Тела, а также подходящие имеющиеся модификаторы - бонус устойчивости на ногах или, наоборот, штраф, если перед дракой было достаточно выпито.

Если проверка выполняется против ситуации (попытка перепрыгнуть пышущую жаром расщелину, вскарабкаться на осклизлую стену, переплыть горную реку в грозу), то делающий попытку преодоления так же, как и в предыдущем случае, добавляет значение соответствующей сущности и имеющиеся модификаторы. Но противника у него нет, а потому мастер определяет сложность ситуации и добавляет ее значение к своему броску.

Базовые модификаторы сложности ситуации, против которой выполняется проверка:

- Очень легкая: 0;
- легкая: 2 ;
- средняя: 4;
- тяжелая: 6 ;
- крайне тяжелая 8 ;
- невозможная: 10.

Если на костях выпали дубли.

Выпадение дублей (два одинаковых значения), в большинстве случаев, позволяет получить преимущество, значение которого варьируется от того, какой выполнялся бросок.

- Дубли на костях попадания позволяют взять дополнительную кость попадания;
- Дубли на костях повреждения позволяют взять дополнительную кость повреждения.

- Дубли на костях проверок мастерства в ремесле или защиты от воздействий позволяют взять дополнительную кость проверки.

Дополнительные кости не учитываются при определении дублей, даже если дополнительных костей две и больше, и на них выпали одинаковые значения. Например, если на костях точности выпал дубль, что дало одну дополнительную кость точности, а атака была точной, что также позволило бросить еще одну кость точности, то в случае выпадения одинаковых значений на дополнительных костях точности, они не предоставят еще дополнительных костей. *Исключение - кости урона, правила использования их дублей смотри в соответствующем разделе.*

1+1 и 6+6.

Две единицы или две шестерки при броске проверки сразу определяют ее успешность, независимо от итоговых значений. В первом случае это провал, независимо от итоговой суммы броска, а во втором - успех. Если бросок проверки подразумевает возможность краха или превосходства, то 1+1 - это всегда крах, а 6+6 - всегда превосходство.

Превосходство.

Превышение результата одного броска над другим на 6 и более, это превосходство.

Некоторые состояния или воздействия имеют дополнительный эффект при критическом провале: это может быть увеличение длительности действия, усиление накладываемых штрафов или даже наложение еще одного негативного состояния. Критический эффект, если он есть, указан в соответствующем поле описания состояния.

Крах.

Округление значений.

Если в результате деления получается дробное значение, то его необходимо округлять всегда в меньшую сторону, если в конкретном пункте правил не сказано иного.

Одинаковые броски.

Если и атакующий и защитный броски оказались одинаковыми, то победа остается за атакующим.

Проверка несуществующих параметров.

Иногда такое возможно, что правила требуют выполнить проверку параметров, которых нет у цели, например, разум у некоторых конструкторов и т.д.

В таком случае бросок делать не нужно, на усмотрение мастера проверка автоматически пройдена или провалена, смотря что будет более логичным в данной ситуации.

Глава. Отдых и бодрствование.

Здоровый сон позволяет восстановить жизненные силы персонажей. Конечно, если персонажи еще живые - мертвым, как известно, сон не нужен, но даже им, по слухам, нужно отдыхать время от времени.

Стандартная длительность бодрствования в течение суток - 18 часов. Если персонаж превысит это значение, то есть в течение двадцати четырех часов не совершит хотя бы трех кратких снов, то получит один уровень усталости.

Все эффекты отдыха наступают и применяются последовательно: сначала по очереди эффекты трех кратких, а затем эффект долгого сна.

Краткий сон.

Краткий сон - это два часа непрерывного сна. В конце краткого сна персонажу предоставляется 1 Очко исцеления. Всего в течении суток можно воспользоваться лишь тремя Очками исцеления, предоставляемыми кратким сном.

Совершив третий краткий сон в сутки персонаж восстанавливает исток в размере половины его максимального значения.

По усмотрению Мастера, в зависимости от длительности отдыха и от интенсивности действий персонажей накануне, эффекты могут быть изменены.

Отдых в доспехах. Если краткий сон проходит в надетых доспехах, то в конце него необходимо выполнить проверку Тела против сложности, зависящей от нагрузки доспеха: за каждые 6 нагрузки сложность увеличивается на 1. В случае неудачи эффект отдыха краткого сна не предоставляется, а долгого сна предоставляется по стандартным правилам.

Долгий сон.

Долгий сон длится шесть часов, то есть три последовательных кратких сна. Возможны кратковременные пробуждения, но персонаж не должен проявлять излишнюю активность, иначе отдых будет считаться прерванным. По окончании долгого сна персонажи получают в дополнение к эффектам всех кратких снов последовательно следующие эффекты:

- Уровень усталости уменьшается на один.
- Восстанавливается исток в размере половины его максимального значения (с округлением вверх).
- Предоставляется дополнительно 1 очко исцеления.
- Восстанавливаются потраченные Вместилища сущностей.

В течение суток доступен эффект лишь от одного долгого сна, и интервал между эффектами не может быть меньше чем 12 часов.

Глава. Социальное взаимодействие.

В основе социального взаимодействия с окружающими лежит прямое общение игроков - от лица их героев, и мастера - от лица прочих персонажей, дополняемое характеристиками персонажей, если это необходимо. Хочешь обмануть скупщика и продать старый костяной браслет дороже пары медяков - говори! Рассказывай, что это древняя реликвия, чудодейственный талисман или даже, если не побоишься, наври с три короба, что это артефакт предтеч, обретающий силу в новолуние. Дар убеждения твоего персонажа полностью зависит от того, как ты это пытаешься изобразить.

Однако, следует учитывать то, какую роль ты выбрал для своего персонажа. Возможно, лучшим взаимодействием с миром для твоего героя станет молчание.

Когда ты пытаешься воздействовать на мир.

Конечно, если твой персонаж - только что покинувший храм Молчаливых Статуй после семнадцатилетнего затворничества отшельник, то, наверняка, он слабо ориентируется в торговых делах, да и вообще не мастер ведения светских бесед. Но в этом случае ему как нельзя лучше подойдет философское многозначительное изречение: "Лишь глупец торгуется за никчемную безделушку, но дважды глупец тот, кто не видит цены настоящей ценности".

Говори и действуй от лица персонажа так, как он сказал бы сам, окажись в этой ситуации. Отыгрывай роль, построенную на предыстории, на совершенных ранее поступках и твоим видении характера своего героя. Будь убедителен в своей роли, и это не останется без внимания Мастера - скупщик, прищурившись, добавит пару монет сверх назначенной цены, или случайный прохожий, подслушавший ваш разговор, вмешается и предложит двойную цену за твой браслет. А может быть, у тебя ничего и не выйдет - шутка ли, обмануть бывалого торговца, который всю жизнь только тем и занимается, что сбивает цены на чужой товар, да накручивает на свой?

Когда мир пытается воздействовать на тебя.

Мастер обычно знает все, что происходит за игровым столом: к чему ты стремишься в этом путешествии; блефуешь или нет, говоря подкараулившим тебя разбойникам, что за тобой следует вооруженный конный разъезд, потому им лучше убраться с дороги; действительно ли ты бесцельно шатаешься среди торговых рядов или высматриваешь, где что плохо лежит. Но как определить, пытаются ли обмануть тебя?

Действительно ли эти стрелы так мастерски изготовлены, что летят в цель точнее обычных, или у них просто красивое полосатое оперение? Если ты знаток стрелкового дела или опытный оружейник, специализирующийся на изготовлении зарядов, то вряд ли торговцу удастся обмануть тебя - чтобы он не говорил, ты сможешь оценить реальное качество товара даже без броска костей на проверку. Но что, если твой персонаж - тот самый отшельник, и все стрелы для него одинаково смертоносны, а может быть - одинаково бесполезны, ведь он предпочитает пользоваться посохом? Возможно, здесь его сможет выручить развитая сущность души.

Мастер определяет опыт торговца в подобных делах и устанавливает значение сложности, которую необходимо преодолеть, а затем делает проверку сущности духа отшельника против этой сложности. В результате этой проверки интуиция или предчувствие в лице Мастера может подсказать отшельнику, что торговец уж слишком навязчиво предлагает именно эти стрелы, даже не пытаясь предложить что-то другое из ассортимента - наверное, здесь что-то не так. А может и ничего не подсказать, ведь результат проверки известен лишь Мастеру.

Глава. Скрытность.

Скрытность делится на Незаметность и Бесшумность. Изначально они равны твоему аспекту Сноровки. Если в противостоянии участвуют оба параметра, то броски Незаметности и Бесшумности делаются отдельно против единого броска Разума.

Незаметность.

Проверяется, когда нужно определить, видит ли противник тебя.

Бесшумность.

Проверяется, когда нужно определить, слышит ли противник тебя.

Часть третья. Бой.

Раунд боя, ход персонажа.

В бою все течение времени разбито на раунды, каждый из которых длится 5 секунд. Таким образом, одна минута боя вмещает в себя двенадцать раундов, и это довольно большая длительность - большинство эффектов не длятся дольше шести раундов.

Вступая в бой каждый участник совершает бросок инициативы.

Боевой раунд состоит из последовательно выполняемых ходов всех персонажей, участвующих в бою. В течении хода персонаж может передвигаться, наносить удары, применять умения или использовать предметы. Большинство действий требуют расхода ресурсов персонажа, таких как Скорость, Ответное действие или Защитное действие, которые могут в разной степени восстанавливаться в начале хода каждого персонажа.

В зависимости от ситуации может возникнуть вопрос, когда именно происходит событие или проявляется эффект - в начале раунда или в начале хода конкретного персонажа? Если правила не дают на него четкого ответа, то необходимо исходить из здравого смысла. Например, если персонажи стоят посреди лужи горящего масла и должны получать длительный урон жаром, то урон следует определять для каждого персонажа в начале его хода. А если персонаж должен каждый раунд совершать проверку на избавление от негативного воздействия, то ее следует проводить в начале хода этого персонажа.

Определение очередности ходов и броски инициативы.

Очередность ходов. Очередность ходов в раунде определяется результатом **броска инициативы** - игрок, получивший максимальный результат совершает действия первым, за ним действует игрок со следующим по величине результатом, и так далее. Если персонаж вступает в уже идущий бой, он аналогично делает бросок инициативы в начале нового раунда и начинает действовать в соответствии со своей очередностью.

Раунд внезапности. Если бой начинается внезапно для одной из сторон, то мастер может объявить раунд внезапности. Застигнутая врасплох сторона не совершает действий в свой ход в этом раунде, однако может совершать подходящие защитные броски.

Все участвующие в раунде внезапности выполняют свои ходы в порядке очередности после бросков инициативы.

Бросок и текущая инициатива. Бросок инициативы - сумма показателя активности и результата броска костей 2д6.

Если в процессе боя инициатива персонажа изменяется, то все правила, зависящие от нее, вступают в силу немедленно, однако очередность хода изменяется только в начале раунда.

Дубли. При броске инициативы учитываются дубли для всех значений, в том числе для 1+1 и 6+6. Однако для пограничных ситуаций действуют дополнительные правила, указанные ниже.

Дубли: 1+1. Если выпали две единицы, то определи очередность хода, как обычно (активность с учетом всех действующих модификаторов + 2 за бросок + значение дополнительного кубика за дубли), однако в первый раунд этот персонаж будет ходить последним, а в последующих - в порядке очередности. Если таких "счастливчиков" несколько, то они ходят в конце раунда в порядке своей инициативы.

Применимо только для пары первичных костей, дубли на дополнительных костях не дают этого эффекта.

Дубли: 6+6. Если выпали две шестерки, то определи очередность хода, как обычно (базовая инициатива с учетом всех действующих модификаторов + 12 за бросок + значение дополнительной кости за дубли), однако в раунд, следующий за броском инициативы или раундом внезапности, этот персонаж будет ходить первым, а в последующих - в порядке очередности. Если таких счастливчиков несколько, то их очередность определяется текущей инициативой. Обрати внимание, что две шестерки дают право первого хода в первом раунде, но не дают **раунда внезапности**.

Применимо только для пары первичных костей, дубли на дополнительных костях не дают этого эффекта.

21 и выше. Если инициатива персонажа выше 20, он находится в состоянии **выдающейся инициативы** до тех пор, пока его инициатива выше 20.

0 и ниже. Инициатива не может быть ниже 0. Если инициатива понижается ниже 0, она становится 0. Каждый раз когда инициатива персонажа опускается до 0, даже если она уже было 0, он получает состояние **крах инициативы** на 1 ход.

Совпадение результатов. В случае совпадения результатов у нескольких игроков, очередность среди них определяется по следующим правилам:

- Если результаты совпали **при броске** инициативы, то очередность определяется величиной показателя активности от большей к меньшей, а в случае совпадения этих показателей - дополнительным броском кубика.
- Если результаты совпали **при повышении** инициативы персонажа, то он будет ходить первым среди персонажей с такой же инициативой, не меняя их предыдущий порядок хода.
- Если результаты совпали **при снижении** инициативы персонажа, то он будет ходить последним среди персонажей с такой же инициативой, не меняя их предыдущий порядок хода.

Пропуск очередности. Когда игрок должен начать ходить, но до начала своего хода, при желании он может пропустить свою очередность. В таком случае игрок должен выбрать любого персонажа еще не ходившего в этом раунде и начать свой

ход после его хода. Если выбранный персонаж тоже воспользовался пропуском очередности, то ход игрока начинается после его заявки о пропуске очередности.

Пропуском очередности можно воспользоваться неограниченное количество раз в раунд, пока твоя инициатива выше 0.

Каждый раз пропуская очередность ты получаешь эффект Потерю темпа.

Последний в списке. Последний в списке инициативы - первый в списке на неудачу:

- Если что-то должно случиться, и все равны, то кто последний, тот и огребает.
- Атака реакцией по последнему в списке не стоит ответного действия и может совершаться, если ответные действия закончились.

Напряжение.

Сила напряжения варьируется от 1 до 5 и определяет текущий **Порог напряжения** и таблицы, по которым выполняется бросок Всплеска:

- 1: **Порог напряжения** - 7, бросок по первой таблице.
- 2: **Порог напряжения** - 6, бросок по второй или третьей таблице.
- 3: **Порог напряжения** - 5, бросок по третьей или четвертой таблице.
- 4: **Порог напряжения** - 4, бросок по четвертой или пятой таблице.
- 5: **Порог напряжения** - 3, бросок по последней таблице.

Каждый раз, когда Напряжение увеличивается, это вызывает проверку Всплеска. Если Всплеск происходит, или если Напряжение достигло **Порога напряжения**, то после проверки Всплеска Напряжение сбрасывается до 1. Напряжение не может быть меньше 1. Каждый раз, когда происходит Всплеск, после броска по таблице Сила напряжения увеличивается на 1, если еще не достигла предела в 5, а если достигла, то тоже сбрасывается до 1.

- Повышение Напряжения и бросок проверки Всплеска делается в открытую.
- Проверка Всплеска - бросок 2д6 (без дублей). Если меньше либо равно текущему Напряжению, то Всплеск. Всеглазый всегда - не всплеск.
- Если выпал эффект школы, но не было заклинания, то можно брать ту школу, которая герою известна.
- Если так совпало, что одновременно совершается несколько действий, повышающих напряжение и вызывающих его проверку, то напряжение повышается на 1 и проверка проводится только раз.
- Неигровые персонажи не могут увеличивать напряжение и не выполняют проверку Всплеска, но могут вызывать **Мистический всплеск**.

Мистический всплеск. Это вид Всплеска, не требующий проверки и не сбрасывающий очки Напряжения. Эффект, вызвавший Мистический всплеск, никогда не повышает напряжение. Мистический всплеск может происходить в том же раунде, в котором уже был Всплеск напряжения.

- Термины:
 - Напряжение.
 - Всплеск - бросок по таблице напряжения.
 - Разряд.

Атака, попадание.

Бросок атаки.

При атаке одного персонажа по другому производится несколько бросков проверок: проверка атакующих параметров против параметров избегания атаки, в случае с атакой оружием могут применяться дополнительные проверки для парирования и блока, проверка противостояния особым эффектам атаки. В совокупности эти проверки позволяют определить результат атакующего действия.

Успешная атака.

Атака считается успешной (попадание) в случае, если противник не уклонился, не парировал и не блокировал ее. Было ли нанесено повреждение, для определения успешности атаки не имеет значение: если все кости урона были отражены доспехом - это попадание, а если парирование отразило лишь часть костей урона, и повреждение было нанесено - это не попадание.

Превосходная атака.

Превосходная атака - это бросок атаки 6+6 или разница в бросках на 6 и больше в пользу атакующего. При определении превосходства учитывается только финальный вариант бросков. Например, если ты выбросил превосходную

атаку против уклонения, но противник решил выполнить бросок парирования, то при определении превосходства будет учитываться только второй вариант броска костей противника - бросок парирования.

Если ты выбросил превосходную атаку, то получаешь следующие преимущества:

- Позволяет бросить кубик критического эффекта.
- Только в случае 6+6: уменьшение прочности оружия, щита или доспеха (в зависимости от защитного броска парирования, блокирования или уклонения соответственно) противника на один пункт.

Крах атаки.

- 1+1. Уменьшение прочности оружия на один пункт.

Виды атаки.

Атака может быть разных видов:

- Использование учений или мистерий, в которых выполняется проверка сложности, зависящая от ранга конкретного умения, против какой-либо сущности защищающегося.
- Использование обычной атаки или приема оружием, в которых выполняется проверка сложности, зависящая от ранга конкретного умения или базовой точности, против уклонения, парирования или блокирования (если они допустимы в конкретной ситуации) защищающегося.
- Проверка противостояния особым эффектам, которые могут быть как неотъемлемой частью атакующего умения, так и случайными, в случае выполнения атаки оружием.
- Импровизированная атака, четко не прописанная правилами, но сложность и свойства которой мастер может определить сам, исходя из ситуации. Например, это может быть выдергивание ковра из-под стоящего на нем противника.

Базовая атака.

Самый простой вид атаки, выполняемый оружием или голыми руками.

Атака реакцией.

Атака реакцией выполняется **не в свой ход** в ответ на некоторые действия противника. Это бросок атаки против защитного броска с учетом всех модификаторов реакции. Парирование или блокирование такой атаки, в общем случае, невозможно.

Атака реакцией не требует затрат скорости, однако тратит **ответное действие**. Если у тебя не осталось ответных действий в этот ход, то, в общем случае, выполнение атаки реакцией невозможно. Против одной цели ты можешь выполнить только одну атаку реакцией до своего хода. Однако, ты можешь выполнять атаки реакцией против различных целей, пока у тебя не закончатся ответные действия.

Условия выполнения:

Передвижение в зоне контроля и выход из нее. Выполнение атаки реакцией возможно в случае, если противник, находящийся в зоне досягаемости удара пытается перемещаться в пределах этой зоны более, чем на один метр в ход, или выйти за ее пределы. Вход в зону контроля и движение на один метр в ее пределах не провоцируют Атаку реакцией.

Подъем на ноги. Если лежащий в твоей зоне контроля противник пытается подняться на ноги, это провоцирует Атаку реакцией. Атака проводится до подъема, то есть по еще лежащему противнику.

Употребление зелий.

Внезапная атака.

В случае, если цель не находится в бою и не подозревает об атакующем, то проводимая атака всегда может считаться внезапной. Но в случае, если цель видит атакующего до совершения атаки, то она может попытаться это предвидеть. В этой ситуации необходимо выполнить проверку Интуиции жертвы против Сноровки атакующего.

Атака, совершаемая исподтишка по ничему не подозревавшему противнику. Этот вид атаки может сочетаться только с обычной оружейной атакой или подходящим оружейным приемом.

Совершая внезапную атаку, ты получаешь все следующие преимущества:

- Внезапная атака получает Сокрушение.
- Внезапную атаку нельзя парировать или блокировать.
- Защитные проверки против внезапной атаки получает Помеху.

Атака неосновной рукой.

Любая атака, атакующий прием или парирование, выполняемые неосновной рукой, имеют штраф проверки -2.

Атака дистанционным оружием.

Стрелковое оружие.

К стрелковому оружию относятся луки и арбалеты, виды оружия, которые имеют заряды. Стрельба в упор любым дальнобойным оружием накладывает штраф точности -6.

Метательное оружие.

Метательное оружие включает в себя дротики, метательные копья, ножи, топоры, бомбы и прочее. Метание в упор невозможно. Необходимо, чтобы до цели было расстояние хотя бы в одну клетку.

Атака объектов окружения дистанционным оружием.

Такие предметы, как бомба или флакон с огненной смесью, можно метнуть непосредственно в противника, а можно в определенную точку местности. В подобном случае попадание определяется проверкой базовой точности атакующего против защитной сложности окружения, обычно задаваемой мастером. Примеры сложностей:

0 - квадратный метр пола, стены.

4 - стрелковая мишень.

12 - фитиль свечи.

В случае промаха необходимо определить, куда попал метаемый предмет.

Сначала берется клетка за целью на прямой между целью и атакующим на расстоянии разницы провала проверки метров. Далее делается бросок поворота, 1-3 - против часовой, 4-6 по часовой. Затем бросок смещения дб-1. Окончательная точка приземления определяется поворотом по краю окружности с центром на атакующем, радиусом разницы провала проверки, в зависимости от бросков поворота и смещения.

Использование приемов.

Выбери прием, который тебе доступен и определи затраты на его использование - обычно это **активность** и скорость. Чтобы всегда иметь нужные для выполнения приема ресурсы, не забывай про перенос скорости, влияющие на затраты и восстановление активности стили боя, а также алхимические препараты или особые предметы.

Твоя точность при выполнении приема определяется его рангом, а в некоторых случаях требуется проведение проверки сущности. Все это указано в тексте конкретного приема.

Защита.

Уклонение.

Уклонение - это показатель избегания направленных на тебя оружейных атак.

Базовое уклонение 6.

Бросок уклонения.

При броске уклонения против дистанционных атак (арбалет, лук, метательное) кость с наибольшим значением не учитывается (включая кость дубля, если есть).

Каждый бросок Уклонения тратит одно Защитное действие. Если у тебя не осталось Защитных действий, то ты не можешь активно уклоняться от атак и совершать защитные броски Уклонения. В этом случае атака проводится против твоего Уклонения +3, как если бы на костях выпало минимальное значение.

Успешный бросок уклонения позволяет полностью избежать атаки.

Парирование.

Парирование - это показатель защиты, позволяющий частично или полностью избежать повреждения, в случае успешного броска.

Бросок парирования.

- Может выполняться после броска уклонения, при этом бросок атаки противника остается неизменным.
- В общем случае не совместим с броском блокирования.
- В общем случае против одной атаки доступен только один бросок парирования.
- На выполнение парирования тратится защитное действие.
- В общем случае будучи без оружия можно парировать только безоружные атаки.
- В общем случае элементарный урон не парируется даже если он сопровождается физической атакой.

При броске парирования против дистанционных атак (арбалет, лук, метательное) кость с наибольшим значением не учитывается (включая кость дубля, если есть).

Успешный бросок парирования позволяет отменить количество костей физического урона согласно весомости оружия, которым парируешь: легковесное -1, полновесное -2, тяжеловесное -3.

Парирование Безоружной атаки: Успешное парирование Безоружной атаки, выполненное оружием, наносит урон основным типом урона оружия (1 кость, нефатальный) в часть тела, используемой для атаки.

Превосходное парирование позволяет отменить на одну физическую кость урона больше.

Крах парирования и 1+1. Уменьшение прочности оружия на один пункт.

Блокирование.

Блокирование - это показатель защиты, который можно применить при использовании щита. Он дает возможность дополнительно погасить часть повреждения, равную показателю брони щита, в случае успеха **броска блокирования**.

Бросок блокирования.

О выполнении **броска блокирования** против атаки можно заявить уже после **броска уклонения** против этой атаки, независимо от его успешности (то есть, ты можешь попытаться заблокировать, даже если успешно уклонился). Но если против этой же атаки уже совершался **бросок парирования**, то выполнение блокирования невозможно: одну и ту же атаку можно на выбор парировать или заблокировать, но не все вместе. **Бросок блокирования** выполняется против того же самого значения атаки.

Начальное значение бонуса блокирования равно 4. Повышение мастерства блокирования и используемые щиты могут повысить это значение. К текущему **значению блока** со всеми модификаторами прибавляется бросок костей 2д6 с учетом дублей, и это значение сравнивается со значением точности: если результат **броска блокирования** больше **броска точности** - это успех.

При успешном блокировании для определения доступных свойств оружия можно использовать качество щита вместо качества доспеха.

Превосходное блокирование позволяет отменить на одну физическую кость урона больше.

Крах блокирования и 1+1. Уменьшение прочности щита на один пункт.

При заполнении листов в полях базового блокирования и блокирований в ход указывай значения с учетом только бонусов персонажа и без учета предметов экипировки, а в листе экипировки - итоговые значения с учетом всех экипированных предметов.

Превосходная защита.

Разница в бросках на 6 и больше. В этом случае ты можешь выбрать один из вариантов:

- В случае защиты парированием или блокированием отменить на одну физическую кость урона больше.
- Выполнить приём Контратака со штрафом точности -2 и затратой ответного действия.
- Повысить инициативу на 1 (не чаще 1 раза в раунд).

Попадание.

Определение части тела.

Если в описании атаки не указано, в какую часть тела она направлена, то совершается бросок ее случайного определения.

Если атака пришлась в конечность, которая уже отсечена, то считай это попаданием в смежную конечность. А если отсечена и она, то перебрось кости на определение части тела.

Пример. Если попадание пришлось в левую руку, которая уже отсечена, то считай это попаданием в правую руку. А если отсечены уже обе руки, то бросай кости заново.

Броня.

Показатель брони позволяет частично или полностью погасить входящий урон.

Также следует учитывать, что показатель типа брони должен соответствовать типу повреждения, которое наносит оружие или атакующее умение: колющее, рубящее или дробящее для физического повреждения, и стужа, жар или энергия для элементарного.

Но, как ни крути, если дело дошло до определения брони, значит попадание было успешным. И в этом случае, даже если повреждение было полностью погашено, это попадание может иметь негативные последствия для обороняющегося. Удар булавой был слаб и не пробил броню? Но достаточно сильный удар может сбить дыхание, если он пришелся по нагруднику, а если по шлему, то и ошеломить. Даже покрытая шипами цепь лишь поцарапает бронзовые доспехи, но если она ловко

обмоталась вокруг ноги, то падения не избежать. Если в свойствах атаки или урона указано, что эффект **срабатывает при попадании**, то он срабатывает, даже если весь урон был погашен броней.

Сопротивление.

Получая урон, от которого ты имеешь сопротивление, после броска атакующего, брось кость за каждое очко сопротивления, которое ты имеешь. Каждая кость сопротивления может убрать кость урона от броска атакующего, если значение на кости урона такое же или больше, чем на кости сопротивления.

Урон.

Внутренний урон.

Не тип урона, а источник. Урон, проявляющийся внутри организма. От него не защищают доспехи, но действует естественная защита. Внутренний урон может быть какого-то типа: физический, жар, стужа и т.д.

Фатальность.

Не фатальная кость урона на любом значении наносит одну царапину.

Развитие урона с ростом мастерства: фатальность 1 - базовый без мастерства, фатальность 2 на второй ступени (или на 1 ступени метательного), фатальность 3 на 4 ступени (или на 2 ступени метательного).

Кости урона. Фатальность											
	1	2	3	Жар	Стужа	Энергия					
1	Царапина	Царапина	Царапина								
2	Рана	Рана	Рана	Горение	Скорость -1	Исток -1					
3	Царапина	Царапина	Царапина	Удушье							
4	Рана	Две раны	Две раны	Горение	Скорость -1	Исток -1					
5	Царапина	Царапина	Царапина								
6	Две раны	Две раны	Три раны	Горение	Скорость -2	Исток -2					

Типы урона.

Коллющий:

Свойства:

Свойства качества: Если оружие не уступает качеством доспеху, можешь уменьшить на 1 значение кости урона, если текущее значение не заблокировано доспехом. Но не ниже 1.

Критический эффект (4-5-6): Полное повреждение.

Рубящий:

Свойства: Всегда увеличивай на 1 значение кубика урона. Но не больше 6.

Свойства качества: Если оружие не уступает качеством доспеху - игнорируй легкий доспех.

Критический эффект (4-5-6): Кровотечение.

Дробящий:

Свойства:

Свойства качества: Если оружие не уступает качеством доспеху - Пролом брони.

Критический эффект (4-5-6): Потеря темпа.

Жар:

Критический эффект (4-5-6): Горение.

Стужа:

Критический эффект (4-5-6): Потеря темпа.

Энергия:

Критический эффект (4-5-6): Удушье на 1 ход.

Массовый урон.

Некоторые атаки, например горение, области нестабильной энергии, горячий пар или разбившаяся склянка с кислотой наносят массовый урон. Такой урон состоит из двух частей: концентрированной и массовой.

Концентрированная часть, для которой по стандартным правилам определяется конечность.

Массовая часть, для которой не делается бросок части тела, а весь урон идет во все, включая ту, куда пришелся урон от концентрированной части. При броске сопротивления против массовой части урона, количество костей сопротивления делится на два.

Массовый урон записывается в виде (х/у, фатальность z), где х - количество костей урона концентрированной части, а у - количество костей урона массовой части, все кости фатальности z.

Броски сопротивления делаются отдельно на концентрированную и массовую части.

Дубли урона.

Если на костях урона выпали одинаковые значения (дубли), ты можешь отложить эти кости и бросить дополнительные кости урона, в количестве - на одну меньше, чем количество отложенных.

Отложенные кости не могут быть переброшены. Они также не могут давать дубли еще раз.

Тип урона дополнительных костей определяется правилом: Если все отложенные кости были одного вида урона, то дополнительные кости будут такого же вида урона. Если отложенные кости были разных видов урона, то дополнительные кости будут иметь тип основного урона оружия, а если оружие имеет несколько типов основного урона, то любого типа основного урона, на усмотрение атакующего.

Дополнительные кости могут давать дубли.

Критический эффект.

Критические эффекты складываются.

Действия в бою.

[Таблица с перечнем различных действий.](#)

Окружение противника.

Правильное тактическое позиционирование на поле может дать тебе и твоим союзникам преимущество над некоторыми противниками при атаках ближнего боя.

Частичное окружение. Для того, чтобы выполнить частичное окружение, два союзника должны находиться в области рукопашной атаки с противником, и между ними должно быть расстояние в одну клетку.

Преимущества частичного окружения:

- Бонус точности +2.

Полное окружение. Для полного окружения между двумя союзниками должно быть расстояние в две клетки. Окружение противника втроем с интервалом в одну клетку также считается полным окружением.

Преимущества полного окружения:

- Бонус точности +2.
- Раз в ход можешь перебросить кости точности по окруженному и принять результат.

Бонусы окружения не суммируются и определяются только фактом наличия полного или частичного окружения, независимо от количества окружающих. Союзники стоящие на соседних клетках не окружают противника и не получают этого преимущества. Окруженный союзник не может предоставлять бонус окружения.



Оружие наизготовку.

Потратив количество скорости, равное скорости удара оружием, персонаж может взять оружие наизготовку, чтобы подготовиться к действиям противников. В состоянии “Оружие наизготовку” персонаж может отреагировать упреждающим ударом на движение противника, входящего в зону удара, не дожидаясь своего хода. Использование подготовленного дальнобойного оружия дает возможность выстрелить в любой благоприятный момент времени.

Поддержание состояния готовности не требует дополнительных затрат, но выполнение любого действия прерывает состояние подготовленности, и затраченная скорость не возвращается. Для повторного выполнения действия “Оружие наизготовку” необходимо повторно потратить нужное количество скорости.

Оставшаяся скорость после выполнения “Оружия наизготовку” может быть перенесена на следующий ход по стандартным правилам.

“Оружие на изготовку” может быть выполнено как единственное действие.

Освобождение.

Действие освобождения позволяет избавиться от различных сдерживающих факторов, таких как борьба, захват, опутывание сетью и тому подобное.

На усмотрение мастера проверка и стоимость могут отличаться от указанных примеров.

Выйти из борьбы.

Проверка: Тело или Безоружный бой против Безоружного боя.

Стоимость: 3 скорости.

Освободиться от захвата.

Проверка: Тело или Безоружный бой против Безоружного боя.

Стоимость: 3 скорости.

Передвижение в бою.

Один шаг перемещает персонажа на 1 метр (клетку тактического поля) и затрачивает единицу скорости. Если передвижение затруднено, например, местность неровная или персонажи стоят по колено в воде, то это может накладывать еще дополнительные штрафы и увеличивать требование скорости передвижения.

В течении одного хода передвижение можно чередовать с другими действиями.

Например, можно шагнуть к противнику и нанести удар. Он еще жив? Тогда еще удар! Противник повержен, но и скорости не осталось? Занимай со следующего хода и пробегай еще шаг, чтобы быть поближе к сопартийцам, и не позволить оставшимся противникам окружить вас по одному.

Бег.

Если персонаж бежит, то он может за единицу скорости преодолевать два метра. Но в следующий ход максимальное количество его скорости будет уменьшено на 1.

Если персонаж находится в состоянии Удушья, то бег сокращает оставшееся количество глотков дыхания на 1.

Движение в области контроля противника.

В случае, если персонаж передвигается мимо противников, то движение на один метр не будет иметь дополнительных негативных эффектов. А начиная со второго метра позволит противникам выполнить атаку реакцией. При движении мимо готовых к бою противников персонаж предоставляет им возможность сразу нанести по себе дополнительную атаку - **атаку реакцией**.

Протискивание.

Маневр.

В случае успешного прохождения проверки маневр позволяет тебе переместиться через двух стоящих в ряд противников на свободную клетку по другую сторону от них. Проверка выполняется против каждого из противников, через которых выполняется маневр. Если хотя бы против одного действие выполнено успешно, то маневр удался, и ты перемещаешься. Если против обоих противников проверка завершилась неудачей, то ты остаешься на месте, и оба противника имеют возможность выполнить атаку реакцией

Проверка: Тело + мастерство используемого оружия и щита + 2д6. В случае использования парного оружия, применяется мастерство только одного из них с наивысшим показателем.

Стоимость: скорость двух шагов.

Остановка кровотечения.

Остановить кровотечение можно различными способами и с использованием различных средств - это можно согласовать с Мастером. Некоторые факторы (чистый бинт или познания в медицине) могут предоставлять бонус при броске.

Успешное прохождение проверки уменьшает степень кровотечения цели на 2, а превосходная на 3.

Проверка: Проверка Разума против обычной сложности (4).

Стоимость: 3 Скорости.

Окружающая обстановка на поле боя.

Область контроля.

В большинстве случаев область контроля применяется только для персонажей, участвующих в ближнем бою и зависит от дистанции поражения их оружия. Например, варвар с северных островов, вооруженный двумя топорами, контролирует вокруг себя область радиусом в одну клетку, а гвардеец с пикой - в две.

В общем случае дистанционное оружие не дает области контроля своему обладателю.

Преграды и помехи.

Бой на палубе корабля.

Персонажи, не подготовленные к сражениям на воде, могут испытывать некоторые трудности с координацией и устойчивостью в условиях качки:

- Потеря равновесия.

Освещенность.

Силы света и темноты в порядке возрастания:

1. Темнота.
2. Свет.
3. Неестественная тьма.
4. Негасимый свет.

Темнота.

Примеры: онисовая темная ночь, закрытые пространства без света.

Эффект: В полной темноте все, кто не обладает специфическим зрением, находятся под эффектом Слепота.

Тусклый свет.

Примеры: сумерки, лунная ночь, полумрак комнаты с зашторенными окнами, густая чаща леса, городские подворотни.

Данные эффекты применяются только если персонаж действительно видит противника в тусклом освещении. Если персонажи находятся в области с тусклым освещением, но в действительности по какой-то причине не видит противника (ослеп, противник невидим, скрыт и т.п.), то действуют правила отсутствия видимости.

Эффект:

- Штраф точности -1.
- Штраф уклонения и парирования -2.
- Штраф проверок внимательности (зрение) -2.
- Бонус скрытности +2.

Яркий свет.

Примеры: день, хорошо освещенная комната.

Эффект: В условиях нормальной освещенности действуют стандартные правила без дополнительных модификаторов.

Неестественная тьма.

Эффект: Неестественная тьма, помимо базовых свойств темноты, не пропускает обычный свет.

Негасимый свет.

Эффект: Освещает любую темноту, в том числе Неестественную тьму. Негасимый свет может быть тусклым или ярким с соответствующими эффектами.

Отсутствие видимости.

В ситуациях, когда кто-то из оппонентов или все не видят друг друга, то следует вести значения **пассивной внимательности** и **бесшумности** - Разум, деленный на 2 (с округлением вверх) и Сноровка. Деление выполняется после учета всех модификаторов, кроме тех, которые влияют только на эту проверку. Первичное значение определяется в начале столкновения. После изменения ситуации на усмотрение мастера или в начале каждого раунда, если дело уже дошло до боя значения нужно переопределить.

Правила по выпадению на костях Всеглазого и глаз змеи в этих бросках не используются, и такие броски считаются за обычные дубли.

Активная внимательность.

В свой ход персонаж может выполнить действие активной внимательности, чтобы прислушаться или иным образом оценить свое окружение.

Выполни бросок Разума против бесшумности и шума оппонента. Ты получаешь значение активной внимательности, равное результату броска до начала своего следующего хода. Действие доступно один раз в ход и затрачивает 2 Скорости. Недоступно, если в этот ход персонаж уже использовал действие **Мистическое чутье**.

Мистическое чутье.

Это действие доступно только если персонаж достиг третьей ступени мастерства в каком-либо колдовстве.

В свой ход персонаж может выполнить действие Мистического чутья, чтобы интуитивно раскрыть местоположение окружающих его существ.

Выполни встречную проверку своей Интуиции против Души всех существ в радиусе 5 метров. Ты раскрываешь местоположение всех существ, проваливших проверку, до начала своего следующего хода или пока они не покидают область действия. Действие доступно один раз в ход и затрачивает 2 Скорости. Недоступно, если в этот ход персонаж уже использовал действие **Активная внимательность**.

Шум.

Участник такого столкновения накапливает **шум**, выполняя определенные действия. Значение накопленного **шума** сбрасывается в начале хода персонажа. Величина производимого шума конкретным действием указана в соответствующих разделах, описывающих эти действия.

Раскрытие местоположения.

Выполняя физические действия (даже если они не увеличивают шум), персонаж рискует быть раскрытым. После каждого такого действия персонаж раскрывает своё местоположение тем, чья **пассивная внимательность** или **активная внимательность** за вычетом расстояния больше разности его **бесшумности** и **шума**. Первые пять метров дистанции не дают никаких модификаторов, а каждые последующие пять - уменьшают **внимательность** на 1.

Атака наугад.

В общем случае невозможно атаковать цель, местоположение которой не раскрыто. Если персонаж совершает атаку наугад, то мастеру необходимо выбрать наиболее подходящий для конкретного случая вариант развития событий.

Примеры вариантов:

- Выбрать направление для этой атаки броском д6 и проводить атаку в этом направлении с учетом окружения.
- Без визуализации на тактической карте можно выполнить бросок удачи 1д6, где меньшие значения означают наименее благоприятный для такой атаки исход.

Атака наугад провоцирует Атаку реакцией.

В случае, если Атака наугад проходит по существу, то:

- Если совершалась атака ближнего боя, существо раскрывает атакующему свое местоположение и далее совершается атака по противнику, которого не видно, но местоположение которого известно.
- Если совершалась дистанционная атака, существо остается не раскрытым и далее совершается атака по противнику, которого не видно, и местоположение которого не известно.

Существо, чье местоположение было раскрыто, не получает возможности Атаки реакцией по атакующему.

Примеры.

Пример первый.

Днем персонаж идет по дороге и по нему из кустов стреляют из арбалета. Мастер просит сделать бросок пассивной внимательности для цели и выполняет бросок бесшумности для стрелка:

- Если бросок внимательности за вычетом дистанции до атакующего больше бесшумности, то перед выстрелом цель успевает определить местоположение стрелка, и атака получает свойства Внезапной атаки и проводится по правилам, когда атакующий видит цель, а защитник не видит атакующего, но его местоположение раскрыто.
- Если бросок внимательности за вычетом дистанции до атакующего меньше, либо равен бесшумности, то защитник не готов к нападению, и атака получает свойства Внезапной атаки и проводится по правилам, когда атакующий видит цель, а защитник не видит атакующего, и его местоположение не раскрыто.

Пример второй.

Персонаж в полной темноте и ожидает угрозы. В свой ход он заявляет, что выполняет действие Активная внимательность и берет оружие наизготовку. Он не может сразу услышать упыря-человекоеда, поскольку тот не совершал физических действий и тем самым не выдавал своего местоположения. В свой ход упырь проводит прием Атака с ходу по персонажу. В этом случае мастер подсчитывает, сколько шагов упырь проходит до персонажа, рассчитывает сколько шума произвел упырь:

- Если значение внимательности персонажа больше разности бесшумности упыря и произведенного им шума, то персонаж проводит отложенную атаку оружия наизготовку по правилам, когда атакующий не видит цель, но ее местоположение раскрыто. А после защищается от атаки упыря по правилам, когда защитник не видит атакующего, но его местоположение раскрыто.
- Если значение внимательности персонажа меньше, либо равно разности бесшумности упыря и произведенного им шума, то персонаж не может провести отложенную атаку и защищается от атаки упыря по правилам, когда защитник не видит атакующего, и его местоположение раскрыто.

В обоих случаях атака не получает свойства Внезапной атаки, поскольку персонаж ожидает угрозу.

Погода.

Дождь.

Персонажи и некоторая их экипировка под дождем получают дополнительные эффекты.

- **Вычет повреждения жаром увеличивается на 2.**
- Длительность горения уменьшается на 1 раунд.
- **Получаемый урон энергией увеличивается на 1.**

В зависимости от силы непогоды эти показатели могут изменяться:

- Для сильного дождя, от которого быстро промокнешь до нитки, умножай все значения на 2, а также все получают эффект громоотвода.
- Для ливня, сбивающего листья с деревьев и сминающего траву, умножай все значения на 3. Дополнительно раскисшая почва может стать труднопроходимой местностью, различные акробатические трюки и устойчивость на ногах получают штраф 2.

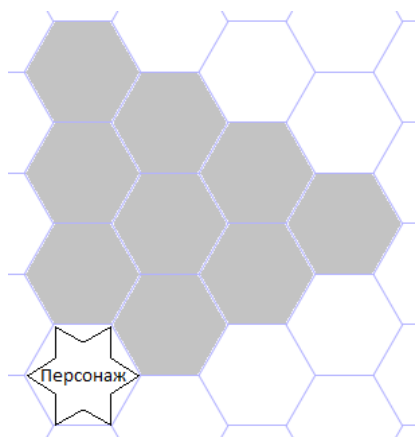
Подобные эффекты используй, если персонажи мокрые независимо от источника воды.

Использование тактической сетки.

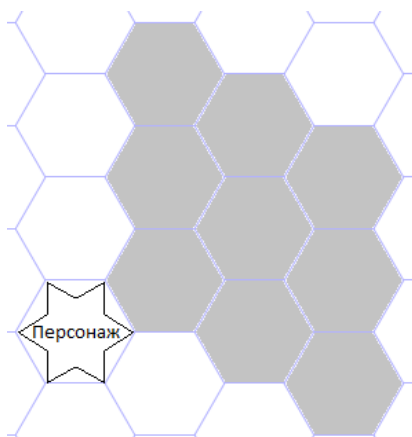
Для наглядности маневры во время боя можно производить на тактическом поле, разлинованном гексагональной сеткой - сеткой, состоящей из шестиугольных клеток. Одна клетка вмещает примерно полтора квадратных метра площади, и, в большинстве случаев, в одной клетке может находиться только один персонаж.

Примеры секторов.

Сектор 60°



Сектор 120°



Воздействия, состояния и эффекты.

Длительность эффекта измеряется ходами того, на кого применен эффект. В конце каждого хода цели эффекта длительность уменьшается на один ход.

Эффекты, такие как кровотечение и ошеломление, имеют длительность действия. Чтобы прекратить их воздействие раньше времени, необходимо:

- применить специальное умение, сокращающее или прекращающее длительность эффекта;
- использовать предмет или алхимический препарат, обладающий свойствами, которые сокращают или прекращают длительность эффекта.

Каждое повторное наложение на уже действующий эффект активирует мгновенные штрафы, вплоть до нуля, но длительные штрафы не суммируются, лишь продлевается их длительность.

Если сущность проверки эффекта и умения, которое этот эффект накладывает, не совпадают - используйте проверку умения.

Список состояний:

Без сознания.

Персонаж потерял сознание и абсолютно беспомощен. Все защитные проверки от внешних воздействий, таких как атаки и приемы ближнего боя, проверки реакции и тому подобное автоматически терпят Крах. Но защитные механизмы организма против воздействий, таких как отравление или болезнь, продолжают действовать.

Пока персонаж находится без сознания, долговременные эффекты и восстановление ресурсов действуют по стандартным правилам: употребленное зелье восстанавливает здоровье, действует эффект кровотечения или любое другое постепенное уменьшение здоровья и так далее. Но если в предыдущем раунде персонаж переносил Скорость, а затем потерял сознание, то этот перенос обнуляется.

Если персонаж потерял сознание не от ран, и приходу в себя ничего не препятствует, то можно раз в минуту делать сложную проверку Стойкости, чтобы прийти в себя. В сознание персонаж приходит с тем количеством ресурсов, которое восстановилось к началу его хода, но без учета предшествующего переноса Скорости.

Проверка. Стойкость (8).

Эффект. Потеря сознания.

Болезнь.

Недомогание организма, вызывающее слабость тела.

Эффект болезни состоит из двух частей: единовременный или кратковременный (длящийся в течении 3-6 ходов) и длительный, длящийся до исцеления. Повторную проверку на исцеление можно выполнять каждые сутки. Пока она не будет пройдена, будет действовать длительный эффект.

Проверка. Стойкость

Эффект. Зависит от вида болезни.

Болезнь. Знойная лихорадка.

Недомогание организма, вызывающее головокружение, помутнение сознания и рассеянность внимания, но в то же время порывистость и стремительность действий.

Проверка. Стойкость

Эффект.

- Бонус проверок Реакции +1.
- Штраф проверок Разума - 1.
- Штраф проверок устойчивости - 3.
- Штраф проверок выведения из равновесия - 3.

Болезнь. Непроходящая дрема.

Недомогание организма, вызывающее сильную сонливость и заторможенность.

Проверка. Стойкость

Эффект.

- Штраф инициативы и проверок реакции - 6.
- Длительность необходимого отдыха увеличивается на 4 часа.

Болезнь. Текучая кровь.

Из-за болезни кровь сворачивается медленнее, что делает Кровотечение более опасным.

Проверка. Стойкость

Эффект.

- Штраф проверки против Кровотечения -3.
- Длительность Кровотечения увеличивается на 2 раунда.

Болезнь. Стужница.

Из-за болезни температура тела очень понижается, что делает взаимодействие с чем-то теплым болезненным, а с горячим - просто невыносимым.

Проверка. Стойкость

Эффект.

- Защита от стужи +2.
- Уязвимость к жару.
- Штраф проверки против Оцепенения -3.

Крап-чума.

Название дано по маленьким язвочкам, кучно покрывающим тело больного, как крап на картах шулера.

Выдающаяся инициатива.

Пока инициатива персонажа выше 20, он находится в этом состоянии. Если его инициатива становится 20 или меньше, он теряет это состояние.

Эффект.

- Максимальная Скорость +1.
- В конце хода инициатива снижается на 1.

Гашение света.

Под воздействием этого эффекта источники света в области действия гаснут. На усмотрение мастера слишком крупные источники (большой костер, пожар, горящий персонаж или прочие зоны элементарного воздействия) не гаснут, но перестают излучать свет.

Эффект не действует на негасимый свет. В случае применения на источник, имеющий радиус негасимого света, то он сокращается лишь до негасимого радиуса.

Область действия эффекта может быть различной:

- Цель. Один источник света, который указанная цель использует.

Слабое гашение.

Проверка. Качество источника света (6).

Эффект.

- Источник света негодного качества гаснет без проверки.
- Для добротного и выше необходимо выполнить проверку качества.

Сильное гашение.

Проверка. Качество источника света (8).

Эффект.

- Источник света негодного и добротного качества гаснет без проверки.
- Для превосходного необходимо выполнить проверку качества.

Горение.

Ты подожжен и будешь продолжать гореть, пока не потухнешь.

Проверка. Отсутствует.

Эффект.

- Длительность: 3 хода;
- Начиная ход под этим эффектом ты получаешь повреждение жаром (0\1, фатальность 1);
- Эффект не суммируется. Повторное получение Горения обновляет длительность;

Зоны элементарного воздействия.

Зона, которая является постоянным потенциальным источником элементарного повреждения одного или нескольких видов. Например, это может быть зона жара, энергетических разрядов или стужи.

Нахождение в такой зоне обычно тесно связано с передвижением или неподвижностью персонажа в течение хода.

Входя в зону, либо завершая в ней ход, персонаж получает урон и/или другие эффекты, зависящий от источника зоны, но не чаще одного раза в ход.

Зона жара.

Например, разлитое масло, горящее несколько раундов, пожар внутри дома.

Если стоять на месте, то эффект негативного воздействия усиливается.

Эффект.

- Длительность: пока персонаж находится в зоне воздействия.
- Может наноситься урон жаром в зависимости от конкретной ситуации и источника проявления зоны.
- Если ты завершаешь свой ход в зоне жара и не передвигался в этот ход, то массированная часть урона увеличивается на одну кость. А если область не наносит урон, в таком случае получаешь массированный урон (жар, 0/1, нефатальный).

Зона энергии.

Если двигаться, то эффект негативного воздействия энергии усиливается.

Эффект.

- Длительность: пока персонаж находится в зоне воздействия.
- Может наноситься урон энергией в зависимости от конкретной ситуации и источника проявления зоны.
- Каждый шаг, совершенный находясь в зоне энергии снижает для тебя **порог возмущения** на 1 до конца хода.

Зона стужи.

Если стоять на месте, то эффект негативного воздействия усиливается.

Эффект.

- Длительность: пока персонаж находится в зоне воздействия.
- Может наноситься урон стужей в зависимости от конкретной ситуации и источника проявления зоны.
- Если ты завершаешь свой ход в зоне стужи и:
 - не передвигался в этот ход, то твоя инициатива снижается на 2.
 - передвигался в этот ход, то твоя инициатива снижается на 1.

Краh инициативы.

Снижение инициативы до 0 вызывает Краh инициативы.

Эффект.

- Длительность 1 ход.
- Максимальная скорость -1.

Кровотечение.

Ранение рубящими или колющими видами оружия может вызвать кровотечение.

Кровотечение длится, пока не будет остановлено.

Эффекты накапливаются неограниченно, но пятая и последующие степени не дают дополнительных эффектов.

Проверка. Стойкость.

Эффект.

- **1 степень кровотечения:** Сила и проворность для определения требований оружия -1.
- **2 степень кровотечения:** Штраф проверок тела -1.
- **3 степень кровотечения:** Затрачивая свыше четырех очков скорости в ход, ты получаешь царапину в тело.
- **4 степень кровотечения:** Каждые 2 хода ты получаешь 1 царапину в тело.

Краh эффект. Ты получаешь сразу две степени кровотечения.

Неистовство.

Тебя переполняет безумная жажда крови, и ты временно становишься более смертоносным, но меньше внимания уделяешь защите. Если что-то вызывает неистовство и не сказано безудержное оно или нет, то это контролируемое неистовство.

Потеря сознания, Страх и Ужас прерывают эффект.

Проверка. Душа.

Эффект контролируемого неистовства.

- Длительность 6 ходов;
- Ты в состоянии сам определять совершаемые действия или цель атаки.
- Защита от Страхa +2;
- Ты можешь совершить бросок урона повторно и принять результат;
- Штраф уклонения -2;
- Невозможно использовать защитные умения щита, блокировать и парировать удары, а также использовать явно защитное колдовство.

Эффект безудержного неистовства.

- Ты получаешь преимущества и недостатки контролируемого неистовства, но перестаешь контролировать себя: ты атакуешь случайного персонажа в пределах досягаемости, а если персонаж вне досягаемости, то бежишь на минимально необходимую дистанцию для атаки;
- Иммунитет к Страху и Ужасу;
- Первые два штрафа увечий во всех частях тела не оказывают эффекта.

Опьянение.

Средняя степень опьянения. Море становится по колено, но наблюдается ухудшение координации.

Проверка. Стойкость.

Эффект.

- Длительность 4 часа.
- Бонус проверок против страха и ужаса +3.
- Штраф уклонения, проверок Реакции, устойчивости на ногах, обезоруживания, выведения из равновесия -1.

Опьянение. Сильное.

Крайняя степень опьянения. Море все еще по колено, но удержать оружие в руках или себя на ногах становится все труднее.

Проверка. Стойкость.

Эффект.

- Длительность 8 часов.
- Бонус проверок против страха и ужаса +3.
- Бонус порога ранения +2.

- Штраф уклонения, проверок Реакции, устойчивости на ногах, обезоруживания, выведения из равновесия -3.

Отравление (общее).

Отравление длится, пока не будет вылечено.

Проверка. Стойкость.

Эффект.

1 степень отравления: Сила и проворность для определения требований оружия -1.

2 степень отравления: Штраф проверок Сноровки -1.

- **3 степень отравления:** Первый эффект яда.
- **4 степень отравления:** Активность -4.
- **5 степень отравления:** Штраф проверок Разума -1.
- **6 степень отравления:** Второй эффект яда.

Крах. Ты получаешь сразу две степени отравления, если позволяет качество яда.

Оцепенение.

Временный разрыв связей между материальным и духовным миром, препятствующий восполнению мистических энергий.

Проверка. Душа.

Эффект.

- Длительность 3 хода.
- Активность не восстанавливается.

Критический эффект.

Ошеломление.

Дезориентация и шоковое состояние. Мысли путаются. Кто я? Где я?

Проверка. Разум или Стойкость.

Эффект.

- Длительность 3 хода.
- Штраф точности -3.
- Первая атака по ошеломленному проводится как Внезапная.

Крах. Без сознания на 1 ход

Падение.

Ты сорвался со стены, не допрыгнул до соседней крыши, поскользнулся на краю моста. Сложность определяется в зависимости от высоты и места приземления.

Потеря очков дыхания.

Условия. Падение с высоты в 3 метра и больше.

Проверка. Тело.

Эффект.

- Урон (дробящий, 1/1, фатальность 1), **броня не защищает ?**
- Каждые последующие 3 метра высоты увеличивают не массированную часть урона на 1 кость
- Каждые последующие 6 метров высоты увеличивают массированную часть урона на 1 кость..

Крах. Два эффекта выше дают в два раза больше костей.

Превосходный успех. Два эффекта выше дают в два раза меньше костей..

Помутнение зрения.

Временное ухудшение зрения.

Проверка. Разум.

Эффект.

- Длительность 3 хода.
- Точность атаки и защиты -2, против целей в радиусе 6 метров.
- Не видишь дальше 6 метров.

Крах. Слепота на длительность начального эффекта.

Порча.

Долговременный негативный эффект, налагающий, как правило, очень значительные штрафы. Проверка на преодоление эффекта производится раз в день.

Проверка. Душа.

Эффект.

- Длительность до успешного прохождения проверки.
- Если на цель уже действует данный эффект порчи, то повторное наложение невозможно.

Крах. Последующие проверки сложнее на 1.

Потеря равновесия. Неустойчивость.

Каждое последующее наложение на уже действующий эффект Потери равновесия будет снимать по одному защитному действию, но штрафы к устойчивости и максимальному количеству защитных действий не суммируются.

Проверка. Тело + устойчивость.

Эффект.

- Длительность 2 хода.
- Потеря Защитного действия (1).
- Максимальное количество защитных действий уменьшено на 1.
- Штраф к устойчивости на ногах -2.

Крах. В дополнение к вышеперечисленному Сбит с ног.

При смерти.

Оказавшись при смерти, персонаж навсегда теряет единицу характеристики Духовность и получает единицу характеристики Воли, и, если его Духовность не стала отрицательной, продолжает пребывать в этом состоянии, пока мастер не решит, что персонаж может вернуться в мир живых. Если Духовность становится отрицательной, то персонаж окончательно погибает.

При возвращении персонажа в мир живых делается бросок по таблице **“На пороге смерти”**, и если результат броска не “смерть”, то он приходит в себя, сбросив все временные положительные и отрицательные состояния, которые были у него на момент состояния “При смерти”. Если Духовность персонажа стала равна нулю, то он становится пустотелым.

Сбит с ног.

Сокрушительный удар или ловко выполненная подсечка повергает противника наземь. Чтобы вновь подняться на ноги необходимо дождаться своего хода и выполнить соответствующее действие. Пока персонаж лежит применяются штрафы к защитным умениям.

Проверка. Тело + устойчивость.

Эффект.

- Штраф Инициативы -2.
- Оказываешься лежащим.

Критический эффект. Без сознания на 1 ход.

Слепота.

Полная потеря зрения. Другие органы чувств, конечно, обостряются, и это отчасти компенсирует потерю, но, тем не менее, лучшее описание для тебя сейчас будет - беспомощен, как слепой котенок. На усмотрение мастера со слепым могут происходить такие неприятные явления, как падение при ходьбе по пересеченной местности или ступеням и тому подобное.

Проверка. Разум или Стойкость.

Эффект.

- Нет видимости зрением.

Смерть.

Проверка. Отсутствует.

Эффект.

Сон.

Сон по своим эффектам подобен бессознательному состоянию, но есть несколько отличий. Любое повреждение прерывает естественный сон.

Проверка. Разум в начале каждого хода.

Эффект.

- Бездействуешь до пробуждения.

Критический эффект. Потеря сознания

Сопrotивляемость.

Обладая сопротивляемостью ты можешь получать меньше урона от некоторых источников или не получать урон вообще. Сопrotивляемость всегда направлена против какого-то определенного типа урона или определенного источника. Например, сопротивляемость к какой-то элементарной стихии, или урону от обычного железного оружия. Некоторые материалы обладают особыми свойствами и игнорируют различные типы сопротивляемости.

Сопrotивляемость определяется после вычета брони. Когда ты получаешь урон, к которому у тебя есть сопротивляемость, сделай бросок 1д6 или 2д6 в зависимости от силы сопротивляемости, к результату прибавь величину базовой сопротивляемости (если есть) - это дополнительный вычет урона, который применяется к оставшемуся урону после вычета брони. Если результат оказался отрицательным, то ты совсем не получил повреждения.

Эффект.

- Обычная сопротивляемость: базовая сопротивляемость + дополнительный вычет повреждения 1д6.
- Крайняя сопротивляемость: базовая сопротивляемость + дополнительный вычет повреждения 2д6.

Страх.

Результат запугивания и рациональных угроз. Реакция на объяснимую угрозу. Воздействие на Разум.

Проверка. Разум.

Эффект.

- Длительность 3 хода.
- В разговоре напуганный уступает требованиям запугивающего.
- Ты не можешь участвовать в окружении.
- Ты не можешь проводить Атаку реакцией или контратаковать.

Критический эффект. Длительность эффекта увеличивается до 6 ходов.

Удушье.

Попав в ситуацию, в которой дыхание затруднено или невозможно, персонаж может попытаться выполнить проверку Задержки дыхания (Стойкость), которая определит, как долго он сможет находиться в Удушье, прежде чем потеряет сознание.

Каждый персонаж имеет в запасе столько глотков дыхания, какова удвоенная величина твоего максимального Истока. Каждый раунд в состоянии Удушья расходует 1 глоток дыхания. Если у тебя появляется возможность дышать, ты восстанавливаешь 1 глоток дыхания в раунд.

В некоторых случаях (эффект Потеря темпа, действие Бег) оставшееся количество глотков дыхания может дополнительно уменьшаться, если ты находишься в состоянии Удушья. Ты можешь произнести короткую фразу или совершить учение или мистерию, требующую речь (но не поддержание), но ценой 4 глотков дыхания.

Проверка Задержки дыхания (Стойкость):

Превосходство: Тыходишь в состояние Удушья с текущим количеством глотков воздуха.

Успех: Тыходишь в состояние Удушья с тремя четвертями глотков дыхания от максимального (округляется вверх) или текущим количеством, если оно меньше.

Провал: Тыходишь в состояние Удушья с половиной глотков дыхания от максимального (округляется вверх) или текущим количеством, если оно меньше.

Крах: Тыходишь в состояние Удушья с четвертью глотков дыхания от максимального (округляется вверх) или текущим количеством, если оно меньше.

Удушье. Задержал дыхание.

Эффект.

- Длительность: Пока есть глотки дыхания.
- Не можешь говорить. Все поддерживаемые эффекты, требующие речь, прекращаются.
- Штраф -1 на все проверки связанные с физическим телом (Тело, Сноровка, Атака оружием и без оружия, Атака и Защита реакцией, Уклонение, Парирование, Блокирование).

- По окончании - Каждый раунд одна рана в Торс.

Ужас.

Воздействие на Душу.

Проверка. Душа.

Эффект.

- Длительность 3 хода.
- Все приемы и умения временно становятся слабее на один ранг. Умения первого ранга и третьей и четвертой ступени становятся недоступны.
- Не можешь приближаться к источнику ужаса ближе, чем на 3 метра. (Между вами 3 клетки)
- Атакуешь источник ужаса со штрафом -4.
- Не можешь совершать Атаки реакцией по источнику ужаса.

Критический эффект. Без сознания на 1 ход. После - Ужас на 3 хода.

Усталость.

Несколько стадий усталости: утомление, слабость, изнеможение.

Если долго не отдыхать, то усталость накапливается и начинает накладывать более сильные негативные эффекты.

Проверка. Тело

Эффект. Смотри конкретный вид усталости.

Усталость. Утомление.

Первый уровень усталости. Может возникнуть, если превысить допустимую длительность бодрствования без отдыха.

Стандартная длительность бодрствования - 16 часов.

Проверка. Стойкость.

Эффект.

- Штраф активности -3.

Крах. Усталость (слабость)

Усталость. Слабость.

Второй уровень усталости. Может возникнуть, если превысить допустимую длительность бодрствования без отдыха

более, чем на половину длительности бодрствования.

Проверка. Стойкость.

Эффект.

- Штраф активности -3.
- Штраф проверок Тела и Разума -1.
- Максимальное количество Защитных действий уменьшено на 1.

Крах. Усталость (изнеможение)

Усталость. Изнеможение.

Третий уровень усталости. Может возникнуть, если очень длительное время бодрствовать без отдыха - превысить

допустимую длительность бодрствования более, чем в два раза.

Проверка. Стойкость.

Эффект.

- Штраф активности -6.
- Штраф проверок Тела и Разума -2.
- Максимальное количество Ответных действий уменьшено на 1.
- Максимальное количество Защитных действий уменьшено на 1.
- Максимальная скорость - 1.

Уязвимость.

Уязвимость к какому-либо виду повреждения позволяет наносить больше единиц повреждения. Уязвимости к одному типу повреждения, полученные из различных источников, могут складываться. Нанося повреждение такого типа, к которому у противника есть уязвимость, добавь еще один или два кубика урона к своему броску.

Эффект.

- Обычная уязвимость: Дополнительная кость урона того же типа.
- Крайняя уязвимость: Две дополнительные кости урона того же типа.

Хромота.

Состояние увечья. Удар по ногам затрудняет передвижение, увеличивая стоимость в скорости каждого шага.

Проверка. Тело

Эффект.

- Стоимость передвижения увеличена на 1 скорость.
- Невозможно бегать.
- Штраф устойчивости -2.

Критический эффект. Сбит с ног.

Эффекты:

Возмущение временных потоков.

Чрезмерно быстрые движения персонажа не проходят бесследно - чем быстрее он двигается (тратит больше очков Скорости в течение одного хода), тем больше вероятность, что возмущение выльется в разряд накопленной энергии.

В конце хода, если количество затраченной Скорости в этом ходу было больше значения возмущения, персонаж должен выполнить проверку. В случае провала он получит массированный урон энергией.

В стандартных условиях **порог возмущения** равен 6, однако имейте в виду, что некоторые события, места или эффекты могут снижать или увеличивать его. Эффекты изменяющие **порог возмущения** суммируются.

Проверка.

- 1д6 + **порог возмущения** против количества затраченной Скорости в этот ход.
- Для успеха необходимо преодолеть сложность.
- Выброшенная "6" на проверке возмущения временных потоков всегда означает её успех.

Эффект. Массированный урон (энергия, 0/1 кость, фатальность 1)

Громоотвод.

Предмет, имеющий это свойство, притягивает к себе энергетические разряды, и он не предоставляет никакой защиты от урона (энергия).

Обезоруживание.

Оружие падает из рук на землю. Может упасть на клетку, на которой находится персонаж, на случайную соседнюю или еще дальше. Если в правиле вызвавшем обезоруживание ничего не указано, оружие падает под ноги. Чтобы продолжить вооруженный бой, необходимо подобрать упавшее оружие или вооружиться другим.

Проверка. Тело.

Эффект.

- Длительность: пока оружие не будет экипировано.

Критический эффект. Потеря темпа.

Обход брони.

Точное попадание в сочленение доспеха или в неприкрытую часть тела. Полностью игнорирует нательный доспех. Не влияет на естественную броню некоторых существ и щит (при успешном блокировании).

Проверка. Нет.

Условия. Попадание.

Эффект.

- Полностью игнорирует нательный доспех. Не влияет на естественную броню некоторых существ и щит (при успешном блокировании).

Отталкивание.

Проверка. Тело + устойчивость.

Эффект.

- Противник смещается на 1 клетку назад.

Превосходный эффект.

- Опрокидывание.

Повреждение Истока (X).

Условия. Повреждение.

Эффект. Жертва теряет X текущего запаса Истока.

Если текущего запаса недостаточно, чтобы вместить Повреждение, то каждая единица избыточного Повреждения наносит жертве 1 рану в торс. Если жертва не имеет параметра Истока (например, конструкта) то эффект не оказывает никакого воздействия.

Полное повреждение.

Проверка. Нет.

Эффект.

- Одну свою кость урона на выбор положи любой гранью.
- Эта кость не может участвовать в дублях.

Потеря защитного\ответного действия(X).

Проверка. Нет.

Эффект. Жертва теряет X защитных\ответных действий. Вместо каждого защитного\ответного действия, которое должна потерять жертва, но не может, т.к. у неё не осталось защитных\ответных действий, она получает Потерю темпа.

Потеря темпа.

Условие. Попадание.

Проверка. Нет.

Эффект.

- Текущая Инициатива понижается на 2.
- Если персонаж находится в состоянии Удушья, то сокращает оставшееся количество ходов до следующей ступени Удушья на 1.

Пролом брони.

Броня пробита оружием и уменьшает повреждение лишь частично. Влияет на все виды доспеха, естественную броню и щит при успешном блокировании.

Условие. Попадание.

Проверка. Нет.

Эффект.

- Каждая защищенная броней рана оставляет царапину.

Разряд.

Энергетический разряд всегда устремляется к наиболее приоритетной цели. Приоритет имеют ближайшие цели с металлическим оружием (Громоотвод) в руках, следом идут ближайшие цели в металлических доспехах (Громоотвод), затем - все остальные. Если несколько приоритетных целей находятся на одинаковом расстоянии от источника разряда, то одна из них выбирается случайным образом.

Ржавчина.

Эффект применим только к металлическим предметам.

Эффекты оружия:

- Сложность критов -2.
- Фатальность -1.
- Пункты прочности -1.

Эффекты доспехов:

-

Сокрушение.

Атака в жизненно важные органы или части тела может причинить больше вреда, чем обычно. Несколько эффектов Сокрушения складываются, давая дополнительные кости урона.

Условие. Нет.

Проверка. Отсутствует.

Эффект.

- Дополнительная кость урона.

Положения тела.

Стоя.

Стандартное положение тела. Можно ходить и бегать.

Сидя.

- Штраф атаки ближнего боя против стоящего противника -2.
- Штраф уклонения против стоящего противника -2.
- Бонус точности при стрельбе +2.

Лежа.

Эффект.

- Невозможно выполнить атаку реакцией.
- При проверках на прием удушения лежащего на земле, атакующий имеет бонус проверки 1д6.
- Все атаки по лежащему имеют бонус проверки + 1д6.
- Подъем на ноги провоцирует атаку реакций. Она проводится до подъема.

Часть четвертая. Снаряжение.

Свойства снаряжения.

Громоотвод.

Обычно это свойство присуще металлическим предметам.

Жезл разряда всегда бьет в ближайшую в области поражения цель с оружием или доспехом со свойством “громоотвод”, а также во все цели на пути.

Хрупкость.

Предмет теряет очко прочности при выпадении на костях 1+2 вдобавок к 1+1.

Может ржаветь.

Ржавое.

Не может носить глифы.

Пункты прочности и качество.

Каждый уровень качества содержит по 2 пункта прочности.

Улучшения и материалы, увеличивающие максимальные пункты прочности, добавляют их в блок негодного.

Улучшения и материалы, снижающие максимальные пункты прочности, снижают их в блоке негодного, но не ниже одного. Если в блоке негодного остался только один пункт максимальной прочности, а улучшения или материал требуют снизить прочность еще, она берется из блока добротного, и, если необходимо, превосходного. Если у предмета нет блока добротного или превосходного, т.к. он ниже качеством, то все последующие штрафы максимальной прочности не учитываются.

Расходуемые препараты.

Алхимические препараты.

- Препараты в жидком виде начинают действовать на следующий ход после употребления. **Препараты в кристаллах действуют сразу после употребления, но наносят 1 царапину.**
- Препараты имеют три уровня качества: простой, очищенный и экстракт.
- Физическое состояние препарата (жидкость, порошок и т.д.) зависит от используемого стабилизатора.

Яды.

В зависимости от качества, яды имеют различную вредоносность:

- субстрат: может повысить отравление до первой степени;
- простой: может повысить отравление до третьей степени;
- очищенный: может повысить отравление до пятой степени;
- экстракт: может повысить отравление до шестой степени;

Яд действует, пока не вылечен.

Отравление несколькими ядами.

На цель одновременно могут воздействовать эффекты нескольких ядов.

Если на цели уже есть три степени отравления, но еще нет первого эффекта этого яда, то если его качество не ниже простого, он накладывает свой первый эффект и не повышает степень отравления.

Если на цели уже есть шесть степеней отравления, есть первый эффект яда, но еще нет второго эффекта этого яда, то если его качество не ниже экстракта, он накладывает свой второй эффект и не повышает степень отравления.

Усиление оружия.

Если яд используется как усиление оружия, то такое оружие становится отравленным. Каждый раз, когда отравленное оружие наносит физическое повреждение, цель должна выполнить защитную проверку против яда, нанесенного на оружие.

Прочее.

Покровник Таирхима.

- Слизень на время вступает в симбиоз с персонажем.
- На время действия, слизень уменьшает порог ранения на 1, но увеличивает бонус мастерства для определения повреждения на 2.

Половинчатый слизень.

- В целом виде бесполезен в бою, но может быть использован, как легкий наркотик.
- Если его разорвать, то обе половинки быстро регенерируют, но некоторое время продолжают поддерживать друг с другом духовную связь.
- При использовании двумя персонажами разных половинок одного слизня, они так же временно связываются:
 - Их инициатива уравнивается: после обоих бросков определяется среднее значение, и на время действия связи оба персонажа действуют с этим значением.
 - Каждый получает бонус +1 при любых проверках против противника, если связанный персонаж в прошлый или этот ход уже напрямую взаимодействовал (атаковал или защищался) с этим противником.
 - Каждый раз, когда связанный персонаж получает повреждение, персонаж теряет 1 источник.

Оружие.

[Таблица с перечнем оружия.](#)

От скорости. костей урона 2\3\4

Требования.

За каждую единицу несоответствия по силе и проворности штраф -1 владения этим оружием: точности, парирования, блокирования. Дополнительно несоответствие каждых трех единиц силы уменьшают фатальность урона на 1 ступень, но не ниже нефатального, для всего, кроме арбалетов, а арбалеты получают штраф скорости перезарядки +1. Несоответствие каждых трех единиц проворности увеличивают на 1 необходимую для атаки Скорость.

Весомость оружия.

В зависимости от веса и габаритов все оружие делится на три категории: легковесное, полновесное и тяжеловесное.

Легковесное:

- Нанесение ран по небронированным и легко бронированным противникам, нанесение царапин по средне бронированным противникам. При использовании парного - быстрое набивание царапин.
- Бонус повреждения: мастерство x1.
- Скорость атаки 2.

Полновесное:

- Нанесение ран по небронированным и легкобронированным, царапины или раны по средне бронированным, царапины по тяжело бронированным. В сочетании со щитом - баланс защиты и атаки.
- Бонус повреждения: мастерство x2. Исключение - Большой лук x3.
- Скорость атаки 3.

Тяжеловесное:

- Нанесение ран по небронированным, легко бронированным и средне бронированным, царапины и раны по тяжело бронированным и щитоносцам.
- Бонус повреждения: мастерство x3.
- Скорость атаки 4.
- Тяжеловесное всегда двуручное.

Универсальное (полуторное) оружие.

Это одноручное полновесное оружие, которое может получать некоторые свойства двуручного, если его взять двумя руками. Его свойства:

- Базовое повреждение - как у одноручного.
- Требования силы и проворности повышены на 1.

- Можно использовать, как с одноручным хватом, так и с двуручным с соответствующим множителем мастерства и скоростью.

Некоторое оружие относится сразу к нескольким стилям:

- Гальх - древковое и клинки.

Качество.

Каждая степень качества добавляет два пункта прочности.

- Негодное. 2 очка прочности, точность и парирование -1.
- Добротное. 4 очка прочности.
- Превосходное. 6 очков прочности, точность + 1.

Потеря текущих очков прочности влияет на текущее качество оружия до их восстановления.

Высокое качество увеличивает сложность изготовления.

Сложность защитной проверки при воздействии негативного эффекта на оружие определяется его текущим качеством:

4/6/8.

Тип урона оружия.

- Тип урона можно менять, если это возможно: меч - рубящий (колющий).
- Не профильный тип урона дает штраф точности -2.
- В общем случае, оружие с несколькими типами урона должно обладать большими требованиями, чем подобное с одним типом.

Особые эффекты ударов.

Для каждого вида оружия существует свой набор особых эффектов удара, разыгрываемый бросками костей. Индивидуальные свойства оружия или умения, влияющие на особые эффекты, добавляются в конец таблицы, тем самым расширяя потенциальный диапазон получения особого эффекта удара.

Для определения возможного эффекта необходим бросок двух костей (или последовательные броски одного): первый определит диапазон, а второй - значение в этом диапазоне. Всего есть шесть диапазонов, по шесть значений в каждом. Если количество костей позволяет, то удобнее будет бросать два кубика особых эффектов вместе с кубиками атаки. В некоторых случаях это может облегчить проверку попадания или сразу определить проявление или отсутствие особого эффекта.

Различные эффекты обладают разными требованиями для их проявления, помимо удачного броска костей самих эффектов: для проявления некоторых достаточно, чтобы была произведена успешная атака, а для некоторых необходимо, чтобы противнику обязательно было нанесено повреждение. Некоторые же, напротив, могут быть применимы еще до начала проверки на попадание.

Перечень и специфические особенности разных видов оружия.

Общие виды оружия:

- Клинковое: кинжал, меч, двуручный меч.
- Топоры: малый топорик, одноручный топор, двуручный топор

Если уникальная модель в общем виде (фламберг, гало и т.п.):

- Отдельный уникальный бонус.
- Отдельный третий блок критов.

Ударное.

- Дробящий вид повреждения позволяет наносить сокрушающие удары не только при повреждении, как колющий и рубящий виды, но и при попадании.

Механическое.

- Для работы подвижных частей нужна энергия, а потому механическое оружие требует затрат сущности Разума.
- Требуется навыков механики для использования.
- Может трансформироваться и тем самым менять свой тип, или величину и тип повреждения.

Гибкое.

- Полностью игнорирует парирование противника при проверке атаки.
- Парирование гибким оружием невозможно.
- Может использоваться без штрафов на любой доступной дистанции удара.

Дальнобойное.

При определении эффектов качества атаки дальнобойным оружием, используется качество оружия, а не снаряда.

Арбалет.

В зависимости от весомости арбалеты имеют различные показатели, указываемые через “\”: легковесный \ полновесный \ тяжеловесный.

Арбалеты требуют действия взведения, взятия снаряда, укладки снаряда в ложе и действие атаки. Эти четыре действия могут быть разнесены по ходам и разорваны движением:

- Взведение - $\frac{1}{3}\frac{5}{13}$ скорости.
- Достать снаряд - 2 скорости.
- Укладка болта в ложе - 3 скорости.
- Выстрел - $\frac{1}{2}\frac{3}{13}$ скорости.

Суммарно - $\frac{7}{10}\frac{13}{13}$. Можно снизить за счет развития путей, стиля или механических приспособлений.

Костей урона $\frac{3}{4}\frac{5}{5}$.

С увеличением дистанции от стрелка до цели увеличивается штраф точности: первые $\frac{10}{15}\frac{20}{20}$ метров нет штрафа, а каждые последующие $\frac{10}{15}\frac{20}{20}$ метров накладывают -1 точность. Максимальная дальность выстрела $\frac{100}{150}\frac{200}{200}$ метров, максимальный штраф -9.

Арбалетом можно парировать как импровизированным оружием.

Лук.

В зависимости от весомости луки имеют различные показатели, указываемые через “\”: легковесный \ полновесный.

Стрельба из лука требует действие взятия снаряда и действие атаки. Эти два действия могут быть разнесены по ходам и разорваны движением:

- Достать снаряд - 2 скорости.
- Выстрел - $\frac{2}{3}$ скорости.

Костей урона $\frac{2}{3}$.

Для стрельбы необходима стрела (одна и только одна) в руке. Кроме тех приемов, которые стреляют несколькими стрелами.

С увеличением дистанции от стрелка до цели увеличивается штраф точности: первые $\frac{10}{15}$ метров нет штрафа, а каждые последующие $\frac{10}{15}$ метров накладывают -1 точность. Максимальная дальность выстрела $\frac{100}{150}$ метров, максимальный штраф -9.

Луком нельзя парировать.

Снаряды.

Различные типы снарядов имеют специфические свойства, дополняющие или изменяющие свойства оружия, в котором они используются.

Снаряды имеют качество, но не имеют пунктов прочности. Каждый раз, когда снаряд должен потерять пункты прочности, независимо от того, сколько пунктов прочности он должен потерять, он теряет степень качества, вместо этого.

Метательное.

Метание в упор невозможно.

Бомбы и другие похожие предназначенные для метания предметы считаются легковесным метательным оружием.

В зависимости от весомости метательное оружие имеет различные показатели, указываемые через “\”: легковесное \ полновесное \ тяжеловесное.

С увеличением дистанции от метателя до цели увеличивается штраф точности: первые $\frac{5}{4}\frac{3}{3}$ метров нет штрафа, а каждые последующие $\frac{5}{4}\frac{3}{3}$ метров накладывают -1 точность. Максимальная дальность броска $\frac{20}{16}\frac{12}{12}$ метров, максимальный штраф -3.

Метание не предназначенного оружия имеет штраф точности -4, скорости -1. Первые $\frac{4}{3}\frac{2}{2}$ метра нет штрафа. Каждые $\frac{4}{3}\frac{2}{2}$ метра накладывают -1 точности, а максимальная дальность броска ограничена $\frac{16}{12}\frac{8}{8}$ метрами.

Оружие, предназначенное только для метания наносит в ближнем бою и игнорирует при парировании на одну кость физического урона меньше.

Импровизированное.

Всегда негодное.

Парирование игнорирует на одну кость физического урона меньше.

Фатальность на одну ступень ниже.

На одну кость урона меньше.

Усиление оружия.

При нанесении усиления на оружие необходимо пройти проверку качества оружия против качества усиления (2\4\6\8). При провале оружие теряет пункт прочности, а в случае краха два, но это не может привести к окончательной поломке оружия - последний оставшийся пункт прочности не отнимается.

Независимо от результата броска качества оружие считается усиленным (например, отравленным) до тех пор, пока у него есть заряды усиления. В зависимости от качества усиления, оружие получает 2\4\6\8 зарядов усиления. Заряд тратится каждый раз, когда при атаке усиленным оружием бросаются кости урона и каждые 10 минут.

На оружие одновременно может действовать только одно усиление. При нанесении нового на уже усиленное оружие выполняется повторная проверка качества, и новое усиление заменяет прежнее.

Усиленное оружие нельзя чинить.

Доспехи.

Таблица с перечнем брони.

Чем тяжелее и прочнее доспехи, тем выше их защитные качества. Конечно, громоздкие латы в придачу к высокой броне дают и штрафы по некоторым показателям, но тут уж надо определиться в каком образе ты видишь своего персонажа.

- Тканевый доспех не может защищать от физического повреждения.
- Доспех накладывает штраф на различные проверки.

Защита от элементарного урона дополнительно зависит от материала.

Полученные из разных источников степени защиты могут складываться, но не больше четырех (3-4-5-6).

Тип.

Легкая: "6" на кубике физического урона игнорируется.

Средняя: "6" и "5" на кубике физического урона игнорируются.

Тяжелая: "6", "5" и "4" на кубике физического урона игнорируются.

Вес:

Качество.

Каждая степень качества добавляет два пункта прочности. Потеря текущих очков прочности влияет на текущее качество доспеха до их восстановления.

Сложность защитной проверки при воздействии негативного эффекта на доспех определяется его качеством: 4/6/8.

Негодное:

Все штрафы увеличиваются на -1.

Защита от элементарного базовая.

Добротное:

Базовые штрафы и бонусы.

Защита от элементарного базовая.

Превосходное:

Базовые штрафы и бонусы.

Защита от элементарного +1 уровень защиты.

Тяжесть.

Штрафы от веса зависят от элемента (конечности) доспеха.

Штрафы уклонения рук и ног определяются по самому тяжелому элементу и применяются только один раз.

Штрафы на проверки плавания = штрафам Уклонения.

Перечень.

Аграф.

Снаряжение ириария. Легкий доспех из кожи, усиленный хитиновыми пластинами хардарийского скорпиона.

Расценивается, как средний доспех.

Аграф, прочный.

Снаряжение ириария. Средний доспех из нескольких слоев кожи, усиленный хитиновыми пластинами хардарийского скорпиона и песчаного веретейника.

Расценивается, как **тяжелый** доспех.

Щиты.

Игнорирование костей урона: бросок совершается меньшим количеством костей. Уже брошенные кости игнорировать нельзя.

Защита от элементарного урона дополнительно зависит от материала.

Тип и Вес:

Легкий:

При успешном блокировании игнорируются до их броска:

- 2 кости физического урона противника.

Средний:

При успешном блокировании игнорируются до их броска:

- 3 кости физического урона противника.

Тяжелый:

При успешном блокировании игнорируются до их броска:

- 4 кости физического урона противника.

Качество.

Негодный: блокирование -1.

Добротный:

Превосходный: блокирование +1.

Зарядные жезлы.

Базовое владение жезлами персонажа 6. Базовая сложность использования жезла 4.

При использовании жезла выполни проверку использования жезлов против сложности использования жезла:

- Превосходство - ты полностью контролируешь эффект. Брось кость критических эффектов против каждой пораженной цели.
- Успех - ты полностью контролируешь эффект.
- Провал - зона воздействия жезла поворачивается на 1 метр вокруг тебя в случайном направлении.
- Крах - зона воздействия жезла поворачивается на 2 метра вокруг тебя в случайном направлении. Дополнительно, в зависимости от качества жезла, активация может окончиться неудачей. Проверяется броском д6:
 - Простой - на 1-2;
 - Хороший - на 1.

Использование, независимо от успешности, затрачивает 1 Вместители Разума за каждые 3 стоимости улучшения (округление вверх). Использование жезла (но не ношение) затрачивает вместители до отдыха. Все жезлы действуют сразу и не требуют поддержания.

Все жезлы имеют один заряд и перезаряжают жезлы только чарователями. Перезарядка не требует проверки, для нее необходимо время (30 минут) и ресурсы, указанные в рецепте в разделе "заряд".

Жезл разряда всегда бьет в ближайшую в области поражения цель с оружием или доспехом со свойством "громоотвод", а также во все цели на пути.

- Конструктор жезлов.
 - Три типа платформы: малый, средний, большой.
 - Отличаются: скоростью использования (3, 4, 5), количеством (2 / 3 / 4) вмещаемых улучшений и стоимости улучшений (2, 4, 6), количество этапов создания, сложностью создания.
 - Отдельный список эффектов.
 - Типы разряда: луч, сектор 60, сектор 120.
 - Дистанция. Возможно, включена в тип разряда.
 - Материалы: могут увеличивать лимит стоимости улучшений, влиять на сложность, добавлять или позволять уникальные эффекты

Узелки

Подготовка узелка занимает длительное время (30 минут).

Обычно персонаж может иметь наготове только один узелок. (Если физически подготовить больше узелков, то визуально они будут выглядеть как готовы к использованию, но фактически не будут настроены с персонажем, и при развязывании будут потрачены и не окажут эффекта.)

Использование узелка обычно не стоит ресурсов кроме скорости.

Использование узелка повышает Напряжение.

Прочее снаряжение.

Источники света.

Источник света, если не сказано иного, повышает освещенность на одну ступень в указанном радиусе. Например, факел, зажженный в темноте, дает тусклый свет. Уровни освещенности от разных источников света не складываются, действует самый яркий из них. Некоторые источники света не могут повысить освещенность выше указанной.

Ресурсы и материалы

Свойства материала оружия делятся на общие и бонус типа лезвия. Если у оружия нет типа лезвия (стрелковое), то соответствующие бонусы к нему неприменимы. Соответственно и наоборот - к снарядам применимы только бонусы типа лезвия. Если одинаковое свойство присутствует и в общем и в разделе лезвия, то оно учитывается лишь единожды и не суммируется.

Меры.

Объем жидкостей: 1 порция = глоток = 50 мл.

Объем металлов: 1 порция = малый слиток (штырь, палец) = 1x1x10 см = 10 мл.

Объем сыпучих: 1 порция = щепотка = 5 мл.

Материалы.

- Дают крыты и повреждение.
- Требуют дополнительную сложность в изготовлении.
 - Если в рецепте указано использование конкретного материала, то его дополнительная сложность уже учтена в сложности рецепта.
 - Если в рецепте указан общий тип материала, то при использовании каждого конкретного материала прибавляется его дополнительная сложность. Например, огранка драгоценных камней или изготовление деталей

Огранка камней.

- Драгоценные камни могут быть большими и малыми:
 - Малый - с ноготь мизинца.
 - Большой - с ноготь большого пальца.
- Драгоценные камни могут быть ограненными и не ограненными.
- Огранка малого камня дает: ограненный малый камень и 1дб драгоценной крошки.
- Огранка большого камня:
 - ограненный большой камень и 1дб + мастерство драгоценной крошки.
 - ограненный малый камень и 2дб + мастерство драгоценной крошки.
- Измельчение драгоценного камня:
 - большой: 2 раза по 2дб + мастерство драгоценной крошки
 - малый: 2дб + мастерство драгоценной крошки
- Драгоценные камни, помеченные как "кристалл" могут быть взаимозаменяемыми в любом рецепте, в котором требуется кристалл.

Сбор компонентов.

В зависимости от типа местности и цели поисков определяется базовая сложность - например, на равнине или в лесу необходимые травы встречаются гораздо чаще, чем в пустыне или в пещерах. Далее, выполняется проверка успешности поиска: разум + мастерство ремесла + прочие модификаторы + 2дб против базовой сложности поиска + 2дб. В случае неудачи

поиски в течение часа не дали результата, можно их повторить или продолжить путь и попытать счастья в другом месте. При успехе остается определить, насколько богатыми на компоненты оказались заросли ядовитого кустарника или колония пещерной плесени. Количество найденных материалов определяется броском 2д6 + мастерство ремесла.

Сбор компонентов 2.

Необходимость собирать материалы, это прекрасный способ получить неожиданное дополнительное приключение. Как известно, самые полезные травы не встретишь растущими вдоль обочины - проходящие этой же дорогой путешественники их уже собрали, а потому, чтобы найти что-то полезное, приходится залезать в дебри.

Если партия желает активно заняться поиском чего-то полезного, то сделай два броска - один на полезные материалы, а второй на происшествие. Полученная комбинация может дать интересный результат, который выльется в сцену, достойную внимания.

Если партия ищет материалы для конкретного ремесла, игнорируя все прочее, то брось кости три раза, выбирая только подходящие варианты.

Перечень.

[Таблица.](#)

Масло.

Измеряется в часах горения в фонаре, одна порция - один час.

Костедрев.

Считается, что после Войны Эльфов те из них, кто потерял цель, замерли в ожидании и стояли так много лет. Дерево их тел ожило и пустило ветви, пустило корни, сплетаясь с костью. Так появился костедрев. Считается, что в каждом таком дереве дремлет эльф. И рано или поздно придет время каждому из них проснуться.

Дополнения и советы.

Чтобы каждый бой не казался однообразным перекидыванием костей можно разбавить его дополнительными сиюминутными условиями. Стычка происходит на лестнице? Пусть стоящие выше по ступеням получают дополнительный бонус к вероятности попадания. Пещера настолько узка, что наплечники скребут по стенам? Пусть все широкоплечие терпят штраф на уклонение.

Не забывай, что правила, рассказанные в книге, это отправная точка для приключения, фундамент, на котором можно построить тот сюжет, который придется по вкусу тебе и твоей команде. Противник успешно провел прием обезоруживания, и твой топор, кувыряясь, исчез в пропасти, на краю которой происходит бой? А как же ремень с пряжкой в форме головы быка, который ты так красочно описывал в начале путешествия? Срывай его и используй, как гибкое оружие. Противник оказался искусным бойцом и нанес удар, который выбил из твоего персонажа почти все здоровье? Упав за смертью так, как будто он выбил все здоровье! Притворись мертвым, а когда он пройдет мимо, вскочи и ударь в ничем не защищенную спину. Хороший Мастер, желающий наряду с игроками получить от приключения удовольствие, обязательно оценит твою находчивость и даст шанс повернуть трюк, каким бы безумным он ни казался.

Подключайте воображение всей командой - создайте запоминающееся приключение. Пусть герой, попавший в безвыходную на первый взгляд ситуацию, сумеет выбраться из нее, поступив так, как никто не ожидал. Или пусть погибнет так эффектно, что это запомнится всей команде. Может быть, эта гибель будет настолько эпической, что историю о ней ваша новая команда услышит в своем следующем приключении?

Износ снаряжения.

- Оружие может сломаться или затупиться в различных ситуациях. особенно этому подвержены виды оружия из непрочных материалов, таких как дерево, кость, или некачественно изготовленное оружие. События, приводящие к поломке или затуплению:
 - Парирование.
 - Попадание по броне.
 - Попадание по щиту.
 - Критические промахи.
- Доспехи могут изнашиваться и частично или полностью потерять свои свойства. При этом, штрафы, которые накладывают доспехи, могут остаться неизменными. Например, если с клепаемых кожаных доспехов отбились все заклепки, то уровень брони может понизиться, но они не станут от этого просто кожаными доспехами.

Виды урона и эффекты.

- На дубли шестерок можно опционально добавить членовредительство.
- Невосстановимое повреждение. Нельзя вылечить ничем, кроме отдыха.

Случайное размещение и перемещение.

Если необходимо определить случайное размещение объекта или персонажа на определенной дистанции от заданной точки, то можно воспользоваться следующей схемой:

- Выбери точку отсчета направления от заданной клетки. Например, это может быть направление взгляда персонажа, если отсчет ведется от расположения персонажа.
- Броском д6 определи смещение относительно точки отсчета. Например, направление взгляда персонажа, это 1, далее по часовой стрелке - 2 и т. д.
- После определения направления отмерь необходимую дистанцию и устанавливай объект на эту клетку.

Для перемещения объекта в случайном направлении можно воспользоваться этим же методом: определить начало отсчета и броском кубика определить смещение направления относительно начала отсчета.

Нестабильная длительность.

- Может быть единственной длительностью эффекта или следовать после базовой длительности.
- Может иметь конечное количество ходов, а может и не иметь - будет длиться, пока окончание не будет определено броском.
- Каждый ход нестабильной длительности определяется, продолжается она или закончилась.
- Продолжение длительности или окончание определяется броском д6. Необходимые для продолжения значения указываются в скобках.

- Пример: Нестабильная длительность (3-6) 4 хода. Значит, что каждый ход делается бросок кубика, значения от 3 до 6 означают, что длительность продолжается, но она не будет длиться дольше 4-х раундов. Если выпало значение 1 или 2, то длительность прерывается.
- Примеры использования:
 - Сколько будет гореть подожженное масло (фиксированное + конечное нестабильное).
 - Непрогнозируемое усиление какого-то эффекта или умения.
 - Вариант нестабильного алхимического препарата.
 - Длительность непогоды.
 - Свойство умения или артефакта, которое увеличивает стоимость других умений, но добавляет им дополнительную нестабильную длительность.

Развитие персонажей.

Иногда развитие персонажей может выглядеть нелогично или странно. Начинаящие искатели приключений побродили по округе, поговорили с местными жителями, нашли пару зацепок для расследования пропажи местного кузнеца, обнаружили старинный тайник, обезвредили ловушку, вскрыли замок... получили опыт за все это, да еще дополнительно за хороший отыгрыш роли, и вот оно - повышение уровня. Казалось бы, опыт получен заслуженно и повышение уровня оправдано, но в результате один персонаж, внезапно, овладел новым приемом, хотя еще ни разу не взмахнул своим топором, а другой теперь может разговаривать с душами умерших, хотя не встретил еще ни одного мертвеца. Конечно, все это условности игры и можно не обращать на это внимание, но при желании и некотором усилии процесс развития можно сделать более оправданным и разнообразным.

Вот несколько примеров:

- Игроки могут заявлять, что каждый раз на привале упражняются в техниках боя - для развития начальных ступеней мастерства или первых рангов умений поединка со своей тенью, торчащей веткой засохшего дуба или таким же новичком-компаньоном вполне может быть достаточно.
- Освоить новые вершины ремесла можно изучив найденный жезл молнии, древний катар из незнакомого сплава или хитро завязанный узелок мощи. Если подобные предметы чрезмерно усилят команду и могут сломать баланс приключения, то жезл может быть уже давно разряжен, катар - лишь обломок, непригодный для боя, а узелок разорван и использован - все это годится лишь для изучения.
- Новым приемам и техникам боя можно научиться у достойного соперника. После победы над сильным врагом, можно объявить, что он использовал прием, доселе неизвестный персонажам, и теперь они могут применять его сами.
- Можно использовать немудреные и проверенные временем варианты получения новых знаний: древние книги и свитки, сборники алхимических рецептов и чертежи оружия и механизмов, учителя или тренеры, обучающие мастерству за плату.

Степени успеха и неудачи.

В некоторых случаях стоит использовать больше вариантов для результата интересного действия, чем просто "успех" или "неудача". Имеет значение, насколько неудачный бросок меньше необходимого значения.

Вождь пиратов-северян Астарф Две Бороды решил избавиться от ключа власти над мертвым морским змеем. Ключ - это камень в золотой оправе размером с куриное яйцо, вживленный в его грудь. Операция по извлечению ключа сложная, но знахарь Астрид и алхимик Риман берутся ее выполнить.

Проверка выполнения операции определяется 9 (учет всех бонусов персонажей) + бросок игроков против 12 (тяжелая сложность операции) + бросок мастера. Игроки выбросили на кубиках 6, их общий результат 15, а мастер выбросил 5, его результат 17. Это провал для игроков, и можно просто объявить, что Астарф не пережил операцию. Но можно поступить иначе, ведь будь базовая сложность операции 9, а не 12, то Астрид и Риман преуспели бы.

Можно заранее определить исходы, в зависимости сложности:

- При успехе против сложности 12 операция проводится успешно. Персонажи извлекают ключ, оставив Астарфу лишь шрам в форме звезды. Но это не беда для вождя пиратов - одним шрамом больше.
- При успехе против сложности 9 операция в целом удалась, вождь выжил, но есть какие-то осложнения. Например, он потерял возможность выражать чувства и радоваться: теперь его жизнь, это череда серых дней, какими бы событиями они не были наполнены.
- При успехе против сложности лишь 6 все чуть не пошло прахом: Астарф выжил, но цена оказалась очень высока. Например, силы покинули его, он ослаб и одряхлел, как старик. Или же вовсе жизнь почти полностью его покинула, и он стал пустотелым. А ведь это равносильно изгнанию на северных островах.
- Если бросок был совсем неудачным, то это уже смертельный исход для пирата.

Неудачи могут сказаться и на персонажах. Например, они могут получить временный штраф к проверкам разума или восстановлению активности.

А что, если мертвый морской змей из-за неаккуратного извлечения ключа разъярится и начнет топить корабли? Одним из таких кораблей может оказаться "Падший дом", на котором приплыли Риман и Астрид.

Ловушки.

Шаблон:

Описание.

Проверка.

Обнаружение: Разум

Избегание: Сноровка

(15+) Полное избегание.

(12-14) Частичное избегание.

(11-) Полный провал.

Атака.

Конечность.

Количество атак.

Повреждение.

Особые эффекты.

Общая механика построения ловушек.

Описание.

Общее описание ловушки, что она из себя представляет. Это может быть нажимная плита с отверстиями, из которых выскакивают шипы или проваливающийся люк, под которым расположена яма с кольями. Здесь же указываются дополнительные особенности, например, шипы могут быть отравлены определенным ядом, а сила удара лезвий может иметь эффект пролома брони.

Проверка.

Вовремя обнаруженная ловушка позволяет полностью избежать смертоносной опасности, а потому очень важно выполнять их поиск путешествуя в опасной местности. Если же ловушка не была вовремя обнаружена, остается уповать на реакцию, и надеяться, что полученное повреждение окажется не смертельным.

Обнаружение. Различные ловушки могут быть по разному замаскированы, некоторым персонажам проще обнаружить какой-то их определенный тип

Избегание. В большинстве случаев при срабатывании ловушки проводится проверка Реакции. Сложность ловушки состоит из трех значений, преодоление которых определяет один из трех возможных результатов: полное избегание, частичное избегание или полный провал. Если ловушка действует на площадь, и несколько персонажей оказались в ее зоне поражения, то каждый из них должен выполнить проверку.

Полное избегание. Герой успел среагировать и отскочить в сторону от удара шипов или ухватился за край ямы и избежал смертоносного падения.

Частичное избегание. Герой отпрыгнул недостаточно быстро, но смог избежать удара части шипов, или успел выставить щит для защиты, а, возможно, сгруппировался при падении и избежал удара головой. Частичное избегание может быть заранее предусмотрено свойствами ловушки или мастер может определить его исходя из ситуации.

Полный провал. Все эффекты ловушки сработали в полной мере, и герой полностью ощутил их на себе.

Атака.

В общем случае атака определяет количество наносимого ловушкой повреждения и его свойства. Атака может иметь как физическое воздействие - колья, стрелы, лезвия и т.д. - так и элементарное, или даже накладывать порчу.

Конечность. Атакуемая конечность определяется в зависимости от расположения атакующих частей ловушки, например, шипы полу повреждают ноги, а прокручивающиеся лезвия могут быть специально установлены на уровне головы.

Количество атак. Количество атак определяется самой ловушкой: например, катящийся по узкому проходу валун имеет всего одну атаку, а количество атак ловушки с шипами зависит от их размера - чем меньше шипы, тем больше их может атаковать.

Повреждение. Обычные механические ловушки имеют стандартное повреждение 2д6 и могут иметь дополнительные бонусы, зависящие от ситуации, а тип повреждения и количество атак определяется самой ловушкой. Например, упав в яму герой может напороться на несколько кольев (фиксированное количество или бросок кубика), каждый из них нанесет 2д6 повреждения + бонус за падение самого героя, и тип повреждения будет колющим. В случае с ударной плитой, покрытой шипами, герой получит отдельное дробящее повреждение с бонусом от удара плитой и несколько колющих повреждений от шипов.

Особые эффекты. В особых эффектах указывается информация, не вошедшая в предыдущие разделы.

Примеры ловушек.

Выдвижные шипы.

Описание: Нажимная плита с множеством мелких отверстий, из которых выскакивают небольшие металлические шипы.

Проверка: Реакция:

(15+) Полное избегание. Герой успел соскочить с плиты.

(12-14) Частичное избегание: Герой успел сделать шаг и шипы поражают лишь одну ногу.

(11-) Полный провал.

Атака:

Конечность: Ноги.

Количество атак: По 3 на каждую ногу.

Повреждение: Каждая атака 2д6-1 (кол.)

Особые эффекты:

Яма с кольями.

Описание. Замаскированный люк, распаивающийся, если на него наступить. Люк скрывает двухметровую яму, из дна которой торчат деревянные колья. Ловушка срабатывала уже не раз, и некоторые колья сломаны предыдущими жертвами, но те, что уцелели покрыты остатками разлагающейся плоти.

Проверка. Реакция:

(15+) Полное избегание. Герой, падая, успел ухватиться за край ямы.

(12-14) Частичное избегание. При наличии щита: герой успел прикрыться от кольев (но не падения) щитом. При отсутствии щита: герой успел сгруппироваться, и постарался упасть мимо кольев - количество атакующих кольев уменьшено на 1.

(11-) Полный провал.

Атака.

Конечность. Любая

Количество атак.

- Падение на пол ямы - 1 атака;
- Колья - 1д6-1 атак.

Повреждение.

- Падение на пол ямы: 2д6 (дроб.) с эффектом "Пролом брони".
- Каждая атака кольями: 2д6+4 (кол.)

Особые эффекты. При повреждении кольями проверка отравления: гибельный яд (очищ.)

Подвал

Раны.

Общее здоровье персонажа вмещает в себя семь ран, а каждая рана вмещает три царапины. Чем больше общее количество ран получено персонажем, тем больше штрафов налагается на различные аспекты персонажа, так что противостоять опасностям или самому представлять угрозу для кого-то ему будет все труднее и труднее. Получение шести ран в итоге ведет к потере сознания, а седьмая отправляет персонажа на порог врат смерти.

Если повреждение, полученное персонажем, превысило его порог ранения, то ему сразу наносится увечная рана. Такие раны особо опасны, ведь помимо очередного штрафа за количество полученных ран они дополнительно накладывают штрафы увечий. Виды увечий зависят от части тела, в которую пришлось попадание, а это, в свою очередь, решается броском кубика или зависит от атакующего умения. Чем больше увечий получает одна и та же конечность, тем тяжелее налагаемые штрафы. Третье увечье делает конечность недееспособной, а четвертое отсекает ее или отправляет персонажа на порог врат смерти. Увечная рана всегда повреждает какую-то часть тела.

Если полученное повреждение превышает порог ранения вдвое, то наносится сразу две увечных раны, и они приходятся в одну конечность! Это очень серьезное ранение, и если такое происходит с твоим персонажем - задумайся о повышении живучести или о более прочном доспехе.

- **Контратака**
 - Это ответное действие, которое доступно без тренировки.
 - Или, оно становится доступным на какой-то ступени развития оружия. Пусть даже на первой.
 - Можно наложить ограничение, контратаковать можно только при условии превосходной защиты (защитный бросок больше на 6).
 - А по достижению второго ранга в стиле или выборе прима на третьей-четвертой ступени, ты можешь контратаковать просто при успешной защите.
 - Дополнительно она требует меньше активности.
 - Дополнительно первая контратака не тратит ответного действия.
- **Превосходство. Разница бросков на 6.**
 - Превосходная защита.
 - Контратака требует меньше активности. (Детализировано, работает только при развитом оружейном и выборе этого умения)
 - В начале раунда восстановление активности выше. (Универсально для всех. Но сработает только если активность не полна)
 - Если со следующего хода была занята скорость, то займ обнуляется. (Универсально для всех. Но сработает только при займе скорости)
 - На следующий ход бонус скорости. (Универсально для всех)
 - До начала следующего хода бонус ко всем (или только против физических атак?) броскам защиты. (Универсально для всех. Но только против атак определенного типа?)
 - Не тратится защитное действие.
 - Превосходная атака.
 - Текущий прием или умение требует меньше активности.
 - Дополнительный кубик урона.
 - Выбор или смена конечности.
 - Переброс критов.
 - Если у атаки есть последующая проверка, то она имеет бонус.
 - Урон делится на 2 и засчитывается, как внутренний. (Эффективно только против высокого вычета)

Бронебойность. Два параметра брони.

- Вычет повреждения.
- Признак тяжелой, повышенной бронированности. Им могут обладать усиленные версии в каждой из трех категорий. Такой признак дополнительно уменьшает получаемое повреждение. Наличие обратного признака - бронебойность - на оружии позволяет игнорировать этот признак на броне.
- Пример первый.
 - Для всей брони чуть уменьшить вычет и штрафы. Обычное оружие пробивает обычные доспехи, но наносит слабое повреждение. А по усиленной броне может совсем не нанести повреждения, так как сначала уменьшается вдвое, а потом гасится вычетом повреждения. Бронебойное оружие по обычным доспехам бьет так же, как и обычное оружие. Но и по усиленному доспеху бьет так же, как и по обычному.
- Пример второй.

- Для усиленного доспеха добавляется дополнительное уменьшенное значение вычета брони (возможно, как у обычного доспеха в том же весе), применяемое для бронебойного оружия.
 - Таким образом можно избавиться от силы колющего, усилить метательное, разнообразить улучшения оружия и доспехов.
 - Требуется баланс между усиленной броней более легкого веса и обычной более тяжелого, их вычет и штрафы.
 - Все снаряжение наготове или экипированное требует единиц сущности.
 - Талисманы, узелки и подобное - мало сущности Тела и средне и много сущности Души.
 - Оружие в руках, запасное и метательное - средне и много сущности Тела.
 - Доспехи - средне и много сущности Тела.
 - Жезлы, другие механизмы - мало сущности Тела и средне и много сущности Разума.
 - Если предмет не простой, а с дополнительными свойствами или артефакт, то он может требовать больше различных сущностей.
 - Все предметы наготове или предметы экипировки, достаточно крупные для того, чтобы о них стоило упоминать, должны требовать хотя бы единицу Тела - это может решить проблему с весом экипировки.
 - Каждый вид ремесла, связанный с предметами (оружейник, бронник, чаровник, механист), может иметь умение на снижение требований сущности для профильных предметов (но не меньше 1).
 - Оружейник. Полновесное и тяжеловесное требуют на 1 Тело меньше, а одно легковесное не требует совсем.
 - Бронник. Любая броня требует на 1 меньше Тела. Легкая, соответственно, не требует совсем. То же для щитов.
 - Оружие -4, доспех -4, расходка (узелки) -2, талисман, кольцо, серьга -3.
 - Вес.
 - Оружие наготове от веса требует 1/2/3 Тела.
 - Щит наготове от веса требует 1/2/3 Тела.
 - Колчан (20 стрел) -1.
 - Три мелких предмета (зелье, бомба) -1.
 - Жезл -1.
 - Превысил допустимый вес на 1 - не можешь занимать, как в латах. На 2 - скорость -1. На 3 - еще скорость -1.
- Предлагаю урон электричеством может накладывать Ошеломление. Как реализовать?
- Необходимо обсудить расходимые усилители от профессий, отличных от алхимии. Чаровник делает узелки, которые могут иметь схожий эффект с зельями, но узелки не тратят насыщения.
 - Даже если они будут тратить активность, это выгоднее, так как она восстанавливается быстрее.
 - Они могут требовать сущность для ношения, как артефакты.
 - Они могут иметь ограничение по весу, а зелья - нет.
- Что будет, если совпадает прием и эффект удара: например, успешное проведение приема "Обезоруживание" и выпадение на кубиках особого эффекта "Обезоруживание"?
 - Последовательно провести две проверки. В этом случае вероятность того, что эффект сработает, увеличивается. Но если обе проверки будут провалены, то один из эффектов будет потрачен впустую.
 - Увеличить сложность проверки.

Универсал.

- Повышая ступень мастерства универсал овладевает приемами этой ступени для всех видов оружия ближнего (оружие ближнего боя и щиты) или дальнего боя (луки и арбалеты).
- Развитие универсала ограничено четвертой ступенью мастерства. Это значит, что в итоге тебе будут доступны только два финальных умения из трех.
- Третья ступень мастерства доступна для выбора только начиная с одиннадцатого уровня персонажа.
- **Первая** ступень мастерства:
 - Базовая точность повышается с 4 до 6.
 - Доступны три приема первой ступени, один из них на выбор повысь до второго ранга.
 - Ближний бой: базовое блокирование повышается с 4 до 6.
- **Вторая** ступень мастерства:
 - Базовое парирование повышается с 4 до 6.
 - Ближний бой: Базовая точность щита повышается с 4 до 6.
 - Доступны три приема второй ступени.
 - Один из оружейных стилей повышается на один ранг.
 - Ближний бой: При защите реакцией становится доступным использование блокирования.
 - Кости урона имеют фатальность 2.

- **Третья** ступень мастерства:
 - Базовая точность повышается с 6 до 8.
 - Ближний бой: Базовое блокирование повышается с 6 до 8.
 - Один из оружейных стилей повышается на один ранг.
 - Доступен один из трех финальных приемов на выбор.
- **Четвертая** ступень мастерства:
 - Базовое парирование повышается с 6 до 8.
 - Базовая сложность проверок случайных эффектов повышается с 6 до 8.
 - Один из оружейных стилей повышается на один ранг.
 - Доступен один из двух оставшихся финальных приемов на выбор.
 - Кости урона имеют фатальность 3.
 - Штраф точности неосновным типом урона снижен на 1.

Специалист.

- Повышая ступень мастерства специалист овладевает приемами и преимуществами этой ступени только выбранного вида оружия.
- Допускается специализироваться в нескольких видах оружия, но развитие в каждом виде происходит независимо.
- Специалист может развить владение оружием до пятой ступени мастерства. Это в итоге позволит освоить все умения.
- Для специалиста не действует ограничение одиннадцатым уровнем для получения третьей ступени мастерства в выбранном виде оружия.
- **Первая** ступень мастерства:
 - Базовая точность повышается с 4 до 7.
 - Базовое блокирование повышается с 4 до 7.
 - Доступны три приема первой ступени, один из них на выбор повысить до второго ранга.
 - Кости урона имеют фатальность 2.
- **Вторая** ступень мастерства:
 - Базовое парирование повышается с 4 до 7.
 - Базовая точность щита повышается с 4 до 7.
 - Доступны три приема второй ступени, один из них на выбор повысить до второго ранга.
 - Один из оружейных стилей повышается на один ранг.
 - При защите реакцией становится доступным использование блокирования.
- **Третья** ступень мастерства:
 - Базовая точность повышается с 7 до 9.
 - Базовое блокирование повышается с 7 до 9.
 - Один из оружейных стилей повышается на один ранг.
 - Доступен один из трех финальных приемов на выбор.
 - Кости урона имеют фатальность 3.
- **Четвертая** ступень мастерства:
 - Базовое парирование повышается с 7 до 9.
 - Базовая сложность проверок случайных эффектов повышается с 6 до 8.
 - Один из оружейных стилей повышается на один ранг.
 - Доступен один из двух оставшихся финальных приемов на выбор.
 - Штраф точности неосновным типом урона снижен на 1.
- **Пятая** ступень мастерства:
 - Один из оружейных стилей повышается на один ранг.
 - Доступен последний оставшийся финальный прием.
 - Неосновной тип урона не накладывает штрафа точности.

Метательное оружие.

- **Первая** ступень мастерства:
 - Точность увеличивается с 4 до 6.
 - Кости урона имеют Фатальность 2.
 - Доступны приемы метательного первой ступени.
- **Вторая** ступень мастерства:
 - Точность увеличивается с 6 до 8.
 - Кости урона имеют Фатальность 3.
 - Доступны приемы метательного второй ступени.

Безоружный бой.

Удар кулаком. 2 скорости. Дробящий урон (1 кость, нефатальный). Парирование убирает одну кость. Не получает бонусов качества типа урона.

Пинок. 3 скорости. Дробящий урон (2 кости, нефатальный). Штраф точности 2. Не получает бонусов типа урона.

Парирование. Возможно парировать только безоружные атаки.

Кастеты увеличивают фатальность. Открывают бонусы типа урона, от качества кастета.

- **Первая** ступень мастерства:
 - Доступны приемы безоружного боя первой ступени.
 - Фатальность безоружных атак становится первой.
 - Безоружные удары считаются негодными, для бонусов типа урона качества.
 - Парирование убирает две кости.
 - Точность увеличивается с 4 до 6.
 - Парирование увеличивается с 4 до 6.
- **Вторая** ступень мастерства:
 - Доступны приемы безоружного боя второй ступени.
 - Урон на одну кость больше.
 - Владение стилем Борьба повышается на один ранг.
 - Точность увеличивается с 6 до 8.
 - Парирование увеличивается с 6 до 8.