

Альт-ди: школа, которая зародилась и практикуется среди коренных народов Авериса. Она была неотъемлемой частью большинства ритуалов, связанных с языческими бог, особенно с культом Океана. Приемы совершаются двумя существами, традиционно женщиной и мужчиной, братьями или сестрами. Школа состоит из акробатических движений, быстрых маневров с поворотами, и различных захватов.

Пассивные бонусы:

- 1 уровень:** +1 скорость бега, +2 захват
- 2 уровень:** +1 успех в парных действиях
- 3 уровень:** +2 скорость бега, +4 захват
- 4 уровень:** +2 успех в парных действиях
- 5 уровень:** +3 скорость бега, +6 захват
- 6 уровень:** +3 успех в парных действиях

Приемы:

Тельм-шу — 1 уровень. Контрудар, Захват. Вместе с напарником боец после удачной защиты от вражеского удара совершает захват, заламывая ведущую руку врага.

Напарник с бонусом к захвату +2 может захватить вторую руку, после чего совершается заламывание кисти и обезвреживание противника. Чтобы вырваться, противник должен совершить проверку на силу, большую чем проверка силы бойцов.

Рем-шу — 1 уровень. Удар. Это удар ребром ладони, который имеет бонус +2 (+4 на уровне 7+) к попаданию по шее, плечам и бедрам. Удар не причиняет много ущерба, но совершается быстро и имеет шанс 10% (30% на уровне 7+) дезориентировать врага на 1 раунд.

Фангшуан — 2 уровень. Удар. Это удар подъемом ноги, который имеет бонус +3 (+5 на уровне 7+) к попаданию по голове, кистям, паху и коленям. Удар имеет шанс 10% (30%) дезориентировать врага, если совершен по голове (спасбросок пси защита 16), выбить оружие или предмет из его рук, если по кистям (спасбросок удержание 16), оглушить на ход, если по паху (спасбросок сопротивление дроб. урону 16), и свалить на землю, если по коленям (спасбросок баланс 16).

Шем-ди — 2 уровень. Удар. Если противник захвачен приемом **Тельм-шу**, бойцы могут совершить удар ладонью по шейным позвонкам врага, одновременно с этим выгибая захваченные руки вверх. Удар проходит с бонусом +6, и имеет шанс 10% (30% на уровне 7+) оглушить противника на 1к12-телосложение противника раундов.

Фенион — 2 уровень. Захват. При условии, что бойцы атакуют врага с двух противоположных сторон, один из них может совершить отвлекающий удар подъемом ноги по колену, враг совершает спасбросок пси-защиты со сложностью 14, иначе он отвлекается, получая штраф -2 к защитным и атакующим действиям на следующий ход. После этого второй боец совершает такой же удар по другому колену с бонусом +2 (+4 на уровне 7+) и при удаче перехватывает его руку поворачивая врага в другую сторону, удерживая её. Из-за внезапного перемещения враг получает общий штраф -4 на атаку и защиту на 1 ход и получает статус **дезориентация** и **захвачен**.

Алое — 3 уровень. Маневр. Один боец совершает серию из двух ударов в стойке **Теллу**: **Рем-шу** и **Фангшуан**, и вне зависимости от удачи второй противник получает +2 (+3 на уровне 7+) к скорости бега, позволяя совершить быстрый рывок от противника, а если он первым действием в раунде совершает удар **Рем-шу**, первый боец получает такой же бонус к своему следующему ходу, позволяя бойцам отойти на безопасное расстояние от отвлекающегося врага.

Теллу — 4 уровень. Стойка. Боец выставляет ведущую ногу слегка вперед, а вторую назад, сгибая их в коленях и укрепляя себя на месте. Ведущая рука находится возле паха, а вспомогательная перед лицом. Нахождение в такой стойке позволяет совершать контрудары после удачных спасбросков на ловкость с бонусом +6(+8 на уровне 7+). При нахождении в этой стойке два раунда и больше, дает бонус +2 к спасброскам на ловкость.

Ди-Анди — 4 уровень. Стойка. Боец слегка сгибает ноги в коленях, верхнюю часть тела также опускает вниз, а руки использует для лучшего баланса (баланс +2). Нахождение в ней добавляет +2 к скорости бега, а также +4 (+7 на уровне 7+) к спасброскам на ловкость. Если находиться в этой стойке 3 и больше раундов, шанс на получение врагов статусов после удара **Фангшуан** увеличивается до 30% (60% на уровне 7+). Если находиться в этой стойке больше чем 2+модификатор телосложения, нужно бросать проверки на выносливость каждый раунд с увеличивающейся на 4 сложностью, начиная со сложности 12.

Белмо-ди — 5 уровень. Контрудар. Один боец должен находится в стойке **Теллу** для этого удара, а второй в стойке **Ди-Анди**. Второй боец прыгает руками на первого, а первый раскручивает его и бросает прямо во врага. В воздухе второй боец сгибает ноги в коленях и разгибает их перед самым противником, совершая атаку 1д20+ловкость+4. Атака может оттолкнуть врага, и нанесет средний урон. Но если при броске 1д20 выпадет 19-20 — она будет считаться критической и в зависимости от места попадания применяет максимально возможный штраф врагу, к тому же, с шансом 50% она может парализовать врага, после чего тому потребует длительное магическое лечение, чтобы оправиться от паралича.

Альт-мео-ди — 6 уровень. Захват, защита, контрудар. Могущественная техника, которая позволяет бойцам перехватывать снаряды в воздухе, изменять траекторию движения атакующих снарядных заклинаний и защищаться от оружия ближнего боя. Если боец находится в стойке **Теллу** или **Ди-Анди**, он может совершать защиту (ловкость или сила) через это действие, получая к ней бонус +5 и даже в случае получить возможность в 30% (100% если удачная защита) перехватить летающие снаряды, либо остановить оружие ближнего боя врага. В случае с оружием ближнего боя, перехваченное оружие позволяет совершить немедленный захват с выламыванием руки и выбиванием оружия из неё (1д20+ловкость+4 против спасброска врага). Захват идентичен захвату **Тельм-шу**, и другой боец с тем же бонусом может захватить вторую руку. Также, чтобы вырваться, враг должен совершить проверку на силу, большую чем сила бойца.

Сильные стороны:

- Парные акробатические захваты **Тельм-шу** и **Фенион** позволяют быстро и эффективно дезориентировать, обездвижить и ослабить врага, даже если он намного сильнее и ловче.
- Быстрые маневры **Алое** и динамичная стойка **Ди-Анди** дают хорошие шансы даже против вооруженных противников.

Слабые стороны:

- Нет сильных ударов, причиняющих урон.
- Удар ребром руки **Шем-ди** эффективен только по обездвиженным противникам.

— Выпад Белмо-ди может причинить нормальный урон только при критическом попадании.

Стратегия: для Альт-ди нужен товарищ, чтобы исполнять впечатляющие акробатические захваты, причиняя врагу много неприятностей. Эта школа отлично работает против большинства типов врагов, даже против некоторых животных, но при условии, что враг один. Против толпы даже быстрые маневры могут быстро оказаться неэффективными.