

Странники Извечного

Введение

Наш пузырь устремился к сияющей точке, висящей во тьме Мира Осколков. Как ни странно, ни один из нас не ощущал ни ускорения, ни тяжести, ни движения воздуха- впрочем, за гранью искусственной атмосферы никакого воздуха и не было. Точка приблизилась, и я, наконец, смог рассмотреть пункт назначения- Таал.

В пустоте космоса висел гигантский куб из сияющей энергии, подобно кубику Рубика, разделённый на двадцать семь равных частей. В каждом из секторов, как в сувенирной коробке лежал (висел? плыл?) шарик цвета кипящего серебра.

-Каждый такой шарик- это район,- пояснил Сет. -На внутренней стороне каждого из них находится обитаемая площадь, а в центре- искусственное светило. Районы соединены друг с другом пространственными каналами. К счастью, не все- некоторым из местных обитателей лучше не встречаться.-

Тем временем мы подлетели к одному из центральных секторов. Секунду спустя мир искажился и мы оказались где-то в полусотне метрах над зелёной долиной, из которой, как сюрреалистические грибы, тянулись вверх величественные хрустальные башни. Над нами сияло радужное небо- оно было похоже на палитру, на которой безумный художник смешал сотню разных тюбиков масляной краски. Сара, стоявшая позади меня, резко выдохнула- буйство цвета и пейзаж произвели на художницу неизгладимое впечатление.

-Университет Магии Таала, один из величайших во всех Средних Мирах,- продолжил наш экскурсовод. -Здесь хранятся знания о магии от Эпохи Юных Богов и до наших дней. Комплекс Университета- гигантское живое существо, и все его секреты неизвестны никому, даже тем, кто живёт здесь тысячи лет. Этот сектор живёт магией, и покуда здесь есть хоть один маг, он продолжит так очаровывать и потрясать воображение.-

-Здесь учат только магии?- полюбопытствовал Семён, инстинктивно опустив руку на кобуру. Анна подчёркнуто смотрела в другую сторону, но я не сомневался, что она с интересом слушает.

-Да. Религиозным и мистическим образованием занимаются в Храмовом секторе, искусствам обучают в Школах Искусств Сектора Развлечений, боевым искусствам обучают в клубах Сектора Наёмников, а наукам- в Академии Рынка Знаний. Таал- это мир-перекрёсток, и здесь можно найти всё что угодно. Вопрос в том, можете ли вы это оплатить.-

-А если не можем?-

-Ну, тогда, скорее всего, у вас будут проблемы с местными органами правопорядка. Если вас поймут на краже, вам грозит Рынок Рабов, Арена и, скорее всего, Район Мертвецов.-

-Здесь есть рабство?-

-Здесь есть всё,- мрачно усмехнулся Сет. -Нравится вам это или нет.-

Добро пожаловать во вселенную Извечного.

Эта книга предназначена для мастеров игры и игроков, желающих играть в авторских мирах и на их пересечениях. Эта книга содержит несколько миров, готовых для использования, но основная сильная сторона этой системы- гибкость и возможность адаптировать механику к тому миру, который нравится вам, а не какому-нибудь абстрактному дизайнеру, переводчику или издателю. Предлагаемые правила являются удобными рекомендациями, подходящими в большинстве случаев, но ни в коем случае не скрижали на камне. Основа системы- удобство для мастеров, простота для игроков и удовольствие для всех. По сути, это всё, что имеет значение.

Первая глава, **«Странники»**, посвящена персонажам и правилам их создания. Персонажи могут принадлежать к любому из множества миров или буйной фантазии автора- эти правила нужны чтобы задать им границы и придать определённую форму, очертить круг возможностей, особенностей и слабостей.

Вторая глава, **«Механика Вечности»**, содержит правила, рекомендации и их вариации. Они нужны для отыгрыша битв, испытаний умения и других напряжённых ситуаций. То есть везде, где имеет значение случайность, а не только силы персонажей и игроков.

Третья глава, **«Инструменты судьбы»**, посвящена различным предметам: оружию, оборудованию, предметам быта и элементам технологии, не описанным в иных главах.

Четвёртая глава, **«Таинства»**, предлагает правила магии и продвинутой технологии. Магия в этой системе доступна практически любому персонажу и эта глава содержит информацию о Путих Силы, её обретении и потере, а также правила создания новых заклинаний, ритуалов и магических умений.

Пятая глава, **«Бестиарий»**, описывает противников, союзников и прочих персонажей для мастерского отыгрыша, а так же правила их улучшения для соответствия их сложности со способностями игроков. Эти материалы не рекомендуются для игроков, поскольку дают им знания, не предназначенные для использования персонажами.

Шестая глава, **«Миры Извечного»**, повествует об истории этой вселенной и некоторых наиболее интересных миров, а также правила адаптации авторских вселенных.

Седьмая глава, **«Секреты мастерства»**, предназначена строго для использования мастерами игр и посвящена методам управления игрой и вселенной, о которых игрокам лучше не знать.

Заключительная восьмая глава, **«Огни Таала»**, содержит тестовое приключение для «пробного забега».

Технические детали

В этой книге присутствуют различные варианты оформления текста. *Курсивом* выделяются элементы творческого или описательного текста. Подзаголовки выделяются **полужирным** выделением. Пояснения и комментарии выделяются **особым фоном и цветом шрифта**.

Стандартные кости в этой системе- 2д6 (т.е. Два шестигранника). Различные модификации (десятигранник д10, колода карт или другие генераторы случайных чисел) описаны в главе «Механика Вечности».

Единицы измерения в книге, в основном метрические. А также используются шаги (примерно 0,3 метра) и раунды (6 секунд).

И главное: цель игры- получить опыт и удовольствие. Правила- это наиболее удачные рекомендации, не более. Для разрешения спорных ситуаций есть Мастер, и он прав, если не доказано обратное.

Удачи!

Глава 1. Странники

Трудно представить ролевую игру без какого-нибудь персонажа. Цель любой игры-взаимодействие между людьми (если этого нет, то выйдет не игра, а, в лучшем случае, головоломка), и суть ролевой игры в создании и оживлении персонажа- карнавальной маски игрока, нужная для участия в игре, будь то для удовольствия, решения проблем или тренировки актёрского мастерства.

Создание персонажей, как и вся игра, подчиняется набору рекомендаций (обычно называемых правилами), которые управляют свойствами персонажей, взаимодействием между игроками и Мастером Игры. Это вопрос взаимного удобства- если свойства персонажа определены, игроку проще с ассоциировать себя с ним, а Мастеру Игры проще организовывать подходящие персонажам приключения. Механика игры существует для того, чтобы уравновесить возможности персонажей: возможности игроков и Мастеров определяются ей и выражаются в виде чисел, которые влияют на вероятность успеха персонажа в выполнении определённых действий. В этой системе по умолчанию как фактор случайности используются два шестигранных кубика, и сумма их результата и соответствующих свойств является мерой успеха действия. Но то, что делает персонажа полноценной сущностью, это не правило, не числа и не броски кубиков. Это воля игрока, его эмоции, мысли, желания, решения и недостатки. Без этого персонаж- не более чем картонная фигурка и набор чисел на бумаге, не дотягивающий даже до гоголевских «мёртвых душ».

Он живой! Живой!

Доктор Франкенштейн

Итак, чтобы создать персонажа, игроку нужен образ, концепция, центральная идея. Чего хочет ваш персонаж? Что ему нравится, что- нет? Что он умеет? Почему он этому научился? С кем он общается? О ком волнуется? О чём сожалеет?

Когда у вас есть идея, можно начать наращивать на ней плоть. Задайте его стиль. Образец для подражания. Особенности. Историю. И прочую требуху.

1. Тип персонажа. Это основа для статистической модели персонажа.
2. Атрибуты. Основные свойства персонажа, его физические и умственные способности.
3. Раса или Призвание. Врождённые особенности или выбранная судьба.
4. Качества и Недостатки. Личные свойства персонажа.
5. Навыки и таланты. То, чему персонаж обучался в жизни.
6. Магия. И другие особые свойства персонажа.
7. Собственность. Оборудование, транспорт, сокровища и прочие полезные мелочи.

В чём сила, брат?

Извечный русский вопрос

В большинстве кампаний героев можно разделить на три группы по типу силы:

1. Маги. Персонажи, полагающиеся на свойства собственного существа, в том числе на магию или технологию. Такой персонаж обычно старается развивать или модифицировать свои способности и расширить свои возможности таким образом. Обычно, это волшебники, колдуны, жрецы, демоны и сильно модифицированные воины. Такие персонажи имеют 15 очков Атрибутов, 30 очков Качеств, 35 очков Навыков и до 10 очков Недостатков.
2. Воители. Не обязательно бойцы и воины, но персонажи без особых сверхъестественных способностей, развивающие свои навыки и раздвигающие пределы собственной природы. Обычно это плуты, бойцы, учёные, солдаты, путешественники или эксперты. У них 25 очков Атрибутов, 20 очков Качеств, 35 очков Навыков и до 10 очков Недостатков.
3. Адепты. Персонажи, совмещающие свойства двух вышеописанных типов. Обычно это паладины, боевые монахи, мистики и другие слабые чародеи. У них 20 очков Атрибутов, 25 очков Качеств, 35 очков Навыков и до 10 очков Недостатков.

Конечно, вышеприведённая статистика подходит для опытных персонажей, но иногда это не самый удачный вариант.

1. Начинаящий. -5 очков Атрибутов, -5 очков Качеств, -10 очков Навыков. Магов в кампаниях такого уровня нет. Персонажи такого уровня- старшие школьники или студенты, клерки или менеджеры, впервые вступающие на скользкую тропу приключений.
2. Бывалый. +60 очков Опыта, +1 очко Судьбы, +10 очков Репутации. Это закалённые ветераны, привычные к полевой работе, смертельной опасности и всяческим лишениям. Круче гор, острее меча и страшнее чёрта.
3. Героический. +120 очков Опыта, +5 очков Судьбы, +20 очков Репутации. (Пожалуйста, не пойте «Нормальных героев» во время генерации. Это правда действует на нервы). Уровень супергероев и суперзлодеев. Спаси/уничтожь/захвати мир хотя бы раз в неделю.
4. Легендарный. +180 очков Опыта, +5 очков Судьбы, +30 очков Репутации. К этому уровню персонаж превосходит ограничения своей природы (ограничения атрибутов и качеств на них более не распространяются). Достижение такого уровня требует огромных достижений и длинной истории.
5. Мифический. +240 очков Опыта, +7 очков Судьбы, +40 очков Репутации. Это уровень младших богов и будьте очень, очень, очень осторожны, создавая персонажа такого уровня. На этом уровне персонажи обретают Божественную Искру и соответствующие привилегии (см. ниже). И, пожалуйста, не убивайте Ктулху-Гринпис вам этого не простит.

Бог умер
Нищие
Нищие умер
Бог

Достигая определённого уровня личностного развития, персонаж достигает высшего уровня бытия и обретает Божественную Искру- дополнительную оболочку души, обеспечивающую физическое бессмертие и дающее особую привилегию. Как правило, это одна из нижеприведённых:

1. Божественность. Персонаж сливается с определённым вселенским аспектом и может получать дополнительную силу от поклонения. Он может добавлять удвоенные очки репутации к уровню Маны.
2. Великий Артефакт. Персонаж обретает связь с определённым предметом, который может быть как простым или зачарованным предметом, так и артефактом. Вне зависимости от этого, за каждые 10 очков Репутации хранителя, этот предмет обретает уровень артефакта.
3. Легендарная Личность. Персонаж является легендой вне времени и его имя становится нарицательным. Его личное могущество настолько велико, что время перестаёт на него влиять, и мало что может серьёзно ему повредить. Персонаж получает уровень Удачи за каждые 10 очков Репутации.

Базовые Качества/Недостатки

Качество/Недостаток	Цена	Описание
<i>Физические:</i>		
Быстрая реакция	2 ОК	+5 к инициативе, +1 против страха
Железное брюхо	2 ОК	Может питаться любыми нетоксичными продуктами
Живучий	1 ОК/уровень	+3 очка жизни, +1 к выживанию
Инвалидность	См. текст	См. текст
Плохое Зрение/Слух	2 ОН	-2 к броску восприятия к выбранному чувству
Привлекательность	1ОК/уровень	Физическая красота персонажа, см. текст
Привыкание	См. текст	См. текст
Прочный	2 ОК	+4 к броне против дробящего повреждения
Хорошее Зрение/Слух	2ОК	+3 к броскам восприятия к выбранному чувству
Соппротивление	1 ОК/уровень	+1 к спасброскам выбранного типа, см. текст
<i>Ментальные</i>		
Алчный	1-3 ОН	1-3 штраф к спасброскам силы воли против искушения
Бдительный	2 ОК	+2 к проверкам восприятия против опасности
Бесталанный	3 ОН	-3 к броскам, требующим творческих способностей
Клоун	1 ОН	Персонаж часто шутит в неуместное время
Мания величия	1-3 ОН	Считает себя выше других
Ночные кошмары	1 ОН	Персонаж страдает от кошмаров, см. текст
Обязательства	1-3 ОН	Персонаж имеет обязательства перед другими
Одержимый	2 ОН	Персонаж одержим некоей идеей или предметом
Параноик	2 ОН	Персонаж считает, что на него идёт охота
Плохое чувство юмора	2 ОН	У персонажа нет чувства юмора
Показушник	2 ОН	Персонаж не упускает возможности покрасоваться
Психические проблемы	1-3 ОН	Персонаж имеет отклонения в психике
Секрет	1-3 ОН	Персонаж имеет тайну
Стальные нервы	3 ОК	Персонаж выдерживает психическое напряжение
Фотографическая память	2 ОК	Персонаж имеет хорошую память
<i>Социальные</i>		
Враги	См. текст	Персонаж имеет могущественных врагов
Зависимые люди	1-3 ОН	Некоторые люди зависят от персонажа
Меньшинство	1 ОН	Персонаж принадлежит к дискриминируемой группе
Подросток	2 ОН	Персонаж младше 18
Ресурсы	2 ОК/уровень	Персонаж имеет некоторое богатство
Связи	2 ОК/уровень	Персонаж имеет связи в разных местах
<i>Эмоциональные</i>		
Изгой	2ОН	Персонаж не вписывается в общество.
Импульсивный	1-3ОН	Персонаж сначала делает, а потом думает.

Кодекс чести	1-3ОН	Персонаж ограничен кодексом поведения.
Любовь	2, 4ОН	Персонаж влюблён или был серьёзно влюблён.
Эмоциональные проблемы	1-3ОН	У персонажа есть ряд проблем с управлением эмоциями
<i>Сверхъестественные</i>		
Антисоциальные инстинкты	1-3ОН	Инстинкты персонажа антисоциальны.
Артефакт	2ОК/уровень	Персонаж владеет мощным артефактом.
Бессмертие	0ОК	Персонаж не стареет.
Возраст	2ОК/уровень	Персонаж живет дольше других
Железный разум	3ОК	Персонаж неуязвим к атакам на сознание.
Магия	3ОК/уровень	Персонаж обладает магическими способностями.
Магическая библиотека	2ОК/уровень	Персонаж обладает собранием магических томов.
Магическая группа	См. текст	Персонаж принадлежит к магическому объединению.
Магическая семья	1,2ОН	Персонаж имеет родственников-магов
Неконтролируемая сила	5ОН	Персонаж не контролирует свои способности
Неудача	1ОН/уровень	Персонажу не везёт.
Ограниченная сила	1,2ОН	Способности персонажа проявляются только при определённых условиях
Притягивание магии	2ОН	Персонаж притягивает магию.
Сверхъестественная форма	1,2ОН	Персонаж не похож на человека.
Старая душа	4ОК/уровень	Персонаж может вспоминать прошлые жизни
Удача	1ОК/уровень	Персонажу везёт.
Уникальная смерть	5ОК	Персонаж может быть убит только определённым способом.
Ученик демона	2ОН	Персонаж обучался у сверхъестественной сущности
Уязвимость	2,3,5ОН	Персонаж уязвим к определённым воздействиям
<i>Пси</i>		
Ауравидение	5 ОК	Персонаж может видеть ауры людей и артефактов.
Видения	1 ОК	Персонаж иногда видит отблески грядущего.
Истинное зрение	3 ОК	Персонаж видит невидимое и магию.
Криокинез	3 ОК/У	Персонаж может замораживать
Левитация	3 ОК/У	Персонаж может летать
Ночное зрение	2 ОК	Персонаж видит в темноте
Пирокинез	3 ОК/уровень	Персонаж может воспламенять взглядом.
Психометрия	4 ОК	Персонаж может заглядывать в прошлое предметов.
Телекинез	3 ОК/уровень	Персонаж может двигать предметы силой воли.
Чувство опасности	1 ОК/У	Персонаж чувствует угрозы
Эмпатия	2 ОК	Персонаж чувствует эмоции других.
<i>Мистические</i>		
Гипноз	5, 10, 20 ОК	Персонаж может воздействовать на сознание

[illegible]

Навыки

<i>Боевые навыки</i>		<i>Теневые навыки</i>	
Акробатика	Спец	Взлом замков	
Боевые искусства	Спец	Жульничество	
Защита		Ловкость рук	
Оружейный бой		Ловушки	
Рукопашный бой		Обнаружение	
Стрельба		Скрытность	
Уклонение		Слежка	
		Уличные навыки	
<i>Искусства</i>			
Актёрское мастерство		<i>Физические</i>	
Изобразительные искусства	тип	Альпинизм	
Кулинария		Бег	Тип
Музыка	тип	Верховая езда	тип
Пение		Вождение	Тип
Письмо	тип	Выживание	
Танец	тип	Пилотирование	Тип
		Плавание	
<i>Сверхъестественные</i>		Побег	
Ритуалы	тип	Поднятие тяжестей	
Традиция	тип	Спорт	Тип
Транс	Спец	Уборка	
Теория плетений			
		<i>Знания</i>	
<i>Социальные навыки</i>		Бюрократия	
Азартные игры		Гуманитарные науки	Тип
Внешность		Естественные науки	Тип
Дипломатия		Исследование	
Допрос		Медицина	Спец
Запугивание		Механика	
Маскировка		Первая помощь	
Обман		Природа	
Повествование		Ремонт	
Преподавание		Языки	тип
Соблазнение			
Торговля			

Боевые навыки

Акробатика (особый навык)

Это навык сложного движения в пространстве, используемый многими бойцами, циркачами, танцорами, спортсменами и многими другими. Владение этим навыком позволяет освоить ряд продвинутых манёвров. Обычные проверки с использованием акробатики это:

Акробатика+ Ловкость- для защиты в бою и трюков, требующих быстрой реакции.

Акробатика+ Сила- для трюков, требующих усилий, вроде стоек на руках или высотной акробатики, прыжков в высоту.

Акробатика+ Выносливость- для нетрудных, но длительных выступлений.

Большая часть акробатических манёвров требует опоры.

Манёвры:

Уровень	Манёвр	Эффект	Силы
1	Уклонение	Защита	1
2	Маятник	+1 против атак на расстоянии	1
3	Сальто	Движение в половину скорости как часть защиты	1
4	Бег по стене	(ЗУУ), 1 движение, +3 к атаке	2
5	Дальний прыжок	Защита, нет повреждения от атак по площади	2
6		Движение с полной скоростью как часть защиты	1
7	Управление полётом	Поменять направление движения при падении	2
8	Удар с отскока	(5УУ), (1 движение), +5 к атаке	2
9	Лассо	Захват как часть движения	

Таланты:

1	Мягкое падение	Быстрый прыжок	Малая опора
4	Преодоление	Контрудар	Вращение
7	Сзади тебя	Поток	Чувство воздуха
10	Истинное мастерство		

Быстрый прыжок- проверка Акробатики требует быстрого действия (а не движения).

Вращение- одна проверка акробатики при множественной атаке.

Контрудар- после успешной защиты, дополнительная атака со штрафом -3.

Малая опора- при успешном Захвате можно использовать противника как опору для акробатики.

Мягкое падение- повреждение при падении уменьшается до 2 ОП/метр (150 максимум).

Поток- противники не получают бонуса от групповой атаки.

Преодоление- препятствия не замедляют движение.

Сзади тебя- после успешной защиты, бесплатная проверка скрытности.

Чувство воздуха- штраф при бое вслепую падает до -3.

Истинное мастерство акробатики- Как правило, на этом уровне навыка у практикующего развивается способность, аналогичная сверхъестественной (при этом она не расходует ману и не определяется как магическая любыми средствами обнаружения). Точный текст способности разрабатывается индивидуально и согласуется с Мастером Игры. В качестве примера предлагается бонусное качество Левитация 3 уровня, Хождение по воде (аналогично заклинанию), или два дополнительных таланта.

Боевые искусства (особый навык, типовой)

Это навык рукопашного либо оружейного боя (первый стиль выбирается при генерации или взятии 1 уровня) , используемый в основном людьми, занимающимися воинскими искусствами по призванию или для личностного роста. Боевые искусства трудно даются, но позволяют намного большее, чем взятые отдельно рукопашный бой и фехтование. Обучение боевым искусствам требует наставника или обширного боевого опыта.

Каждый, кто имеет 1 ранг в Боевых искусствах, плюс к получаемым за уровень манёврам, получает стиль (см. манёвры) и доступ к манёврам этого стиля. Манёвры стилей различаются по уровню. Нельзя брать манёвр, уровень которого выше уровня боевых искусств у персонажа.

Обычные проверки с использованием боевых искусств это:

Сила+ Боевые искусства- для разрушения предметов

Ловкость+ Боевые искусства- для атаки и защиты от ударов

Восприятие+ Боевые искусства- для анализа чужого стиля боя

Уровень	Манёвр	Силы
1	3 боевых манёвра по выбору	
2	4 боевых манёвра по выбору	
3	6 боевых манёвров по выбору	
4	7 боевых манёвров по выбору	
5	8 боевых манёвров по выбору	
6	10 боевых манёвров по выбору	
7	11 боевых манёвров по выбору	
8	12 боевых манёвров по выбору	
9	14 боевых манёвров по выбору	

1	Дополнительный стиль	Разрушительный удар	Быстрый удар
4	Готовность к битве	Контрудар	Дополнительная атака
7	Разум воина	Сокрушающий удар	Вихрь ударов
10	Истинное мастерство		

Быстрый удар- дополнительная атака за движение.

Вихрь ударов- три атаки за стандартное действие. Складывается с бонусными атаками от высокой ловкости.

Готовность к битве- бонус, равный уровню боевых искусств, к инициативе. Складывается с качествами, дающими бонус к инициативе.

Дополнительная атака- дополнительная атака за стандартное действие.

Дополнительный стиль- доступ к манёврам дополнительного стиля или фехтования одним типом оружия. Дополнительный стиль не даёт бонусных манёвров; манёвры должны выбираться из общего количества.

Контрудар- после успешной защиты, дополнительная атака со штрафом -3.

Разрушительный удар- бонус, равный уровню боевых искусств, к повреждению от атак.

Разум воина- бонус, равный уровню боевых искусств, к спасброскам против страха.

Складывается с качествами, дающими бонус к противостоянию страху.

Сокрушающий удар- бонус от Разрушительного удара увеличивается вдвое.

Истинное мастерство- Как правило, на этом уровне навыка у практикующего развивается способность, аналогичная сверхъестественной (при этом она не расходует ману и не определяется как магическая любыми средствами обнаружения). Точный текст способности разрабатывается индивидуально и согласуется с Мастером Игры. В качестве примера предлагается бонусное качество Регенерация 3 уровня, способность Щит Силы, аналогичная заклинанию, или знание 6 дополнительных манёвров по выбору.

Защита

1	Ношение лёгкой брони	Использование щита	Быстрое облачение
4	Ношение средней брони	Мастерство щита	Быстрое движение
7	Ношение тяжёлой брони	Эксперт щита	Привычка к броне

Быстрое движение- Броня не замедляет движение.

Быстрое облачение- Надевание брони занимает на порядок меньше.

Использование щита- Может использовать щиты без штрафов (-2).

Ношение лёгкой брони- Может носить лёгкую броню без штрафа (-2).

Ношение средней брони- Может носить среднюю броню без штрафа (-4).

Ношение тяжёлой брони- Может носить тяжёлую броню без штрафа (-6).

Мастерство щита- Базовое значение брони щита увеличивается на 2.

Привычка к броне- Броня не меняет затрат Сил.

Эксперт щита- Базовое значение брони щита увеличивается на 4.

	Манёвр	Проверка	Эффект	Силы
1	Блок	Лов+3	Защита	
1	Удар шипами	Лов+3	1Сила к/р урона	
2	Удар щитом	Сила+3	3Силы урона, отталкивает	
3	Малое укрытие	Инт+3	Ст. действие, 30%	
4	Двойной удар шипами	Лов+3	2Сила к/р урона	
5	Метание щита	Лов+3	Удалённая атака щитом	
6	Среднее укрытие	Инт+3	Ст. действие, 60%	
7	Тройной удар шипами	Лов+3	3Сила к/р урона	
8	Рикошет щита	Лов+3	После броска щит возвращается	
9	Полное укрытие	Инт+3	Ст. действие, 90%	

Оружейный бой

Это навык боя с оружием и использования боевого оборудования (к примеру, метательного оружия, холодного оружия и гранат). Им владеют бойцы, наёмники, аристократы и профессиональные военные. Многие обучаются оружейному бою по мере использования, во время армейской службы или от наставников.

По умолчанию, первый талант оружейного боя- Дополнительное оружие. Без него или без владения выбранным оружием, персонаж получает штраф -3 к проверкам Ловкости и Оружейного боя.

Обычные проверки оружейного боя:

Ловкость+ Оружейный бой- для атаки и защиты

Интеллект+ Оружейный бой- для оценки чужого оружия

Восприятие+ Оружейный бой- для анализа чужого стиля боя

Типы вооружения:

Лёгкие клинки, Тяжёлые клинки, Древковое оружие, Топоры, Метательное оружие, Молоты, Цепы, Кастеты, Энергетическое оружие

Уровень	Манёвр	Проверка	Эффект	Силы
1	Базовая атака	Лов+ОБ		2
2	Парирование	Лов+ОБ		2
3	Финт	Инт+ОБ		1
4	Обезоруживание	Лов+ОБ-3		2
5	Круговая атака	Лов+ОБ-5		3
6	Сломать оружие	Сила+ОБ-3		3
7	Метнуть оружие	Сила+ОБ-1		2
7	Удар ammunition	Лов+ОБ-1		2
8	Веерная защита	Лов+ОБ+2		3
9	Ослабляющая атака	Сила+ОБ	Б.у.; -УУ к защите	4

1	Дополнительное оружие	Избранное оружие	Быстрый удар
4	Быстрое вооружение	Специализация на оружии	Дополнительная атака
7	Стена защиты	Оружейное мастерство	Вихрь ударов
10	Истинное мастерство		

Быстрое вооружение- выхватить оружие за быстрое действие

Быстрый удар- дополнительная атака за движение.

Вихрь ударов- три атаки за стандартное действие. Складывается с бонусными атаками от высокой ловкости.

Дополнительная атака- дополнительная атака за стандартное действие.

Дополнительное оружие- еще один тип

Избранное оружие -+1

Оружейное мастерство +1 Сила

Специализация на оружии- +3 дмг

Стена защиты- не проходите мимо

Рукопашный бой

Это навык боя без оружия, иногда с использованием подручных средств. Эта разновидность умений не страдает изяществом, но отличается брутальной эффективностью и не требует обучения вне практики.

Обычные проверки с использованием боевых искусств это:

Сила+ Рукопашный бой- для разрушения предметов

Ловкость+ Рукопашный бой- для атаки и защиты от ударов

Восприятие+ Рукопашный бой- чтобы замечать грязные трюки и изучать приемы.

Уровень	Манёвр	Силы
1	2 боевых манёвра по выбору	
2	3 боевых манёвра по выбору	
3	4 боевых манёвра по выбору	
4	5 боевых манёвров по выбору	
5	6 боевых манёвров по выбору	
6	7 боевых манёвров по выбору	
7	8 боевых манёвров по выбору	
8	9 боевых манёвров по выбору	
9	10 боевых манёвров по выбору	

1	Встряхнуть	Импровизация	Болевой приём
4	Яростный удар	Опытный импровизатор	Точный удар
7	Контрудар	Мастер-импровизатор	Направленный удар
10	Истинное мастерство		

Болевой приём- при захвате, проверка Сила+ Рукопашный бой против боли.

Встряхнуть- Сила Воли+ Рукопашный бой, чтобы напугать противника.

Импровизация- нет штрафа за использование импровизированного оружия.

Контрудар- после успешной защиты, дополнительная атака со штрафом -3.

Мастер-импровизатор- бонус равный Силе к повреждению при использовании импровизированного оружия.

Направленный удар- +2 к атакам по целевым зонам.

Опытный импровизатор- +1 к атакам импровизированным оружием.

Точный удар- +1 к атакам по целевым зонам.

Яростный удар- -3 к атаке, +9 к повреждению, 3 повреждения себе.

Стрельба (тип)

Это навык обращения с оружием дальнего боя: от ножа до плазменной пушки, от лука до гранатомёта. Он известен практически во всех культурах, в различных вариациях и со своими особенностями, но тем не менее, охотники и воины большинства культур развивают это умение.

Ловкость+ Стрельба- для стрельбы

Интеллект+ Стрельба- для изучения и оценки оружия

Восприятие+ Стрельба- для прицела

Типы вооружения:

Пистолеты, Винтовки, Пулемёты, Арбалеты, Луки , Гранатомёты, Огнемёты, Артиллерийские установки, Ракетницы, Бортовые орудия

Уровень	Манёвр	Эффект	Силы
1	Базовая атака	По оружию	1
2	Прицел	Воспр+ Стрельба, УУ+ к следующей атаке	1
3	Автоматический огонь	-1 за каждый дополнительный выстрел	2
4	Защитный огонь	Защита, -1, 20% шанс попасть в цель	1
5	Устойчивый прицел	Прицел целый раунд, +2 к прицелу	1
6	Оглушающий выстрел	Нет повреждения, проверка страха	1
7	Обезоруживающий выстрел	-2, повреждение против оборудования	1
8	Заградительный огонь	Защита, -2, 40% шанс попасть в цель	2
9	Управляемый рикошет	-2, чтобы игнорировать укрытие	1

1	Дополнительное оружие	Точный выстрел	Дальний выстрел
4	Быстрая перезарядка	Двойной выстрел	Стрельба с двух рук
7	Снайпер	Выстрел вслепую	Быстрый прицел
10	Истинное мастерство		

Быстрая перезарядка- Перезарядка оружия занимает быстрое действие.

Быстрый прицел- Прицел за быстрое действие

Выстрел вслепую- Штраф за стрельбу вслепую уменьшается до -4.

Дальний выстрел- Штрафы расстояния уменьшаются на 1.

Двойной выстрел- -2 к атаке за двойное повреждение- стрельба двумя зарядами сразу

Дополнительное оружие- Нет штрафов за использование ещё одного типа вооружения.

Снайпер- Во время прицела бросить атаку дважды, выбрать лучший результат.

Стрельба с двух рук- -2 к атаке, дополнительный бросок атаки- стрельба из двух оружий сразу

Точный выстрел- нет вероятности «дружественного огня» при стрельбе в рукопашную.

Истинное мастерство- бонус от Разрушительного удара увеличивается вдвое.

Истинное мастерство- Как правило, на этом уровне навыка у практикующего развивается способность, аналогичная сверхъестественной (при этом она не расходует ману и не определяется как магическая любыми средствами обнаружения). Точный текст способности разрабатывается индивидуально и согласуется с Мастером Игры. В качестве примера предлагается бонусное качество Удача 5, способность Критическая точка, аналогичная заклинанию, или 2 дополнительных маневра.

Уклонение

Уровень	Манёвр	Эффект	Силы
1	Уклонение	Защита	1
2	Перекал	+2 защита, теряет движение	2
3	Маятник	Защита, +1 против удалённых атак	2
4	Перекал в укрытие	+4 защита, теряет 1 стандартное действие	2
5	Перекал от удара	Принять половину урона, чтобы переместиться	2
6			2
7	Ложные движения	В полной защите Обман против Разума, +УУ к защите	-
8	Идти с ударом	Если не защитился, ½ урона, теряет движение	2
9	Невидимое уклонение	После успешной защиты, скрытная атака	2

1	Пьяный стиль	Фокусированное уклонение	Думать на ходу
4	Мягкое падение	Непредсказуемое уклонение	Внимательное уклонение
7	Поток	Контрудар	Сзади тебя
10	Истинное мастерство		

Контрудар- после успешной защиты, дополнительная атака со штрафом -3.

Мягкое падение- повреждение при падении уменьшается до 2 ОП/метр (150 максимум).

Поток- противники не получают бонуса от групповой атаки.

Сзади тебя- после успешной защиты, бесплатная проверка скрытности.

Пьяный стиль- в состоянии опьянения +2 к защите

Непредсказуемое уклонение- при перемещении во время уклонения нет атак по возможности

Фокусированное уклонение- +1 к защите при уклонении только от одного противника

Думать на ходу- 1 проверка знаний во время защиты.

Внимательное уклонение- проверка восприятия во время защиты

Манёвры

Название	Бонус	Повреждение	Заметки
Блок	Лов+М	-	Защита
Бросок	2Сила-4	1Сила	После захвата, цель падает.
Залом руки	Сила+М	1Сила	Дробящее повреждение, После захвата
Захват	Лов+М+2	-	См. описание
Обезоруживание	Лов+М-3	-	Теряет оружие
Оглушение	Лов+М-2	1Сила	Дробящее повреждение ,Теряет сознание
Пинок	Лов+М-1	2Сила+2	Дробящее повреждение
Пинок в прыжке	Лов+М-3	3Сила+3	Дробящее повреждение, См. описание
Поймать оружие	Лов+М-5	-	Защита от метательного оружия
Подсечка	Лов+М-1	1Сила	Дробящее повреждение, цель падает
Сбить с ног	Сила+М	1Сила	Дробящее повреждение, цель падает
Сломать шею	Сила+М	4Сила	Дробящее повреждение, проверка смерти
Уворот	Лов+М	-	Защита
Удар головой	Лов+М-2	2Сила	Дробящее повреждение, см.описание
Удар рукой	Лов+М	2Сила	Дробящее повреждение
Удар об стену	Сила+М	3Сила	Дробящее повреждение, после захвата
Удар с разворота	Лов+М-2	2Сила+4	Дробящее повреждение
Удержание	Сила+М-2	-	Цель неподвижна
Удушение	Сила+М	1Сила-1	Дробящее повреждение, цель задыхается
Укус	Лов+М	1Сила-2	Дробящее повреждение
Финт	Инт+М	-	+УУ к следующей атаке