

1. Общие положения.

1.1. Умения – это свойства персонажа, дающие ему определенные характеристики, или позволяющие ему заниматься определенными игротехническими действиями. Для использования большинства Умений требуется соответствующий антураж.

1.2. Умения делятся на обязательные и доступные.

1.2.1. Обязательные умения – это умения, которые даются на старте игры всем игрокам данного класса. От них нельзя отказаться, их нельзя лишиться. Игрок обязан выполнять требования, предъявляемые обязательными умениями.

1.2.3. Доступные умения выбираются игроками самостоятельно, если они доступны их классу, и игрок обладает необходимым антуражем для моделирования умения. Доступные умения вписываются в ДК игрока региональным мастером или на регистрации при проверке антуража.

1.2.4. Персонажи могут также обладать доступом только к части механики умения. Такая ситуация может возникнуть во время создания персонажа при выборе определенного прошлого или уже во время игры, как результат действий персонажа. Такое умение оформляется в виде: Умение (Доступная механика) – например «Медицина (Хирургия)» дает возможности персонажу заниматься Хирургией, но не позволяет заниматься другими видами лечения.

1.2.5. В процессе игры персонаж может получать или терять умения из-за различных игровых ситуаций (успешно завершённое задание, действие болезни, действие яда, проклятье и т.д.)

1.3. Обучение умениям.

1.3.1. Персонаж может выучиться умениям, которые являются доступными его юниту в процессе игры.

1.3.2. Персонаж может изучить умение в процессе игры только путем ученичества у персонажа, уже имеющего данное умение.

1.3.3. Период ученичества составляет не менее 5 часов. Начало периода ученичества фиксируется региональным мастером. Отыгрыш процесса ученичества дается на откуп игрокам, это может быть совместный отыгрыш, экзамены перед комиссией гильдии и т.п. По завершении обучения, региональный мастер вписывает новое умение в ДК игрока.

1.3.4. Персонаж не может иметь более одного ученика одновременно.

2. Боевые умения.

2.1. Боевые умения дают возможность использовать оружие и доспехи согласно антуражу роли и класса. **ВАЖНО!** Защитный комплекс, имеющий недостаточное количество элементов для определённого уровня считается защитным комплексом на уровень ниже (средний – лёгким, тяжёлый - средним).

2.2. **Простое оружие:** даёт возможность игроку использовать ножи, кинжалы, топоры и другое короткое оружие длиной до 60 см, а также посохи, дубинки, сельхозинвентарь и метательное оружие (метательные ножи и топоры).

2.3. **Воинское оружие:** даёт возможность игроку использовать мечи, топоры, булавы, молоты, копья, пики, и другое оружие, не подпадающие под описание Простого или Стрелкового.

2.4. **Стрелковое оружие:** даёт возможность игроку использовать лук или арбалет.

2.5. **Парное оружие:** даёт возможность игроку использовать две единицы одноручного Простого или Воинского оружия в обеих руках.

2.6. **Лёгкий доспех:** добавляет персонажу +1 доспешный хит. Лёгким доспехом считается стёганая куртка, кожаный доспех и прочие подобные элементы защиты, закрывающие корпус. Защита головы или конечностей не обязательна для Легкого доспеха.

2.7. Средний доспех: добавляет персонажу +2 доспешных хита. Средний доспех состоит из следующих элементов: открытый шлем, поддоспешник, защита корпуса, частичная защита рук или ног.

2.8. Тяжёлый доспех: добавляет персонажу +3 доспешных хита. Тяжелый доспех состоит из следующих элементов: закрытый шлем, поддоспешник, полная защита корпуса, полная защита рук, защита ног.

2.9. Рыцарский доспех: добавляет персонажу +5 доспешных хитов. «Рыцарский доспех» является доступным умением только для благородных персонажей. Рыцарский доспех состоит из следующих элементов: закрытый шлем, поддоспешник, полная защита корпуса, полная защита рук, защита ног, геральдическая накидка, рыцарский щиток с персональным гербом, нашлемное украшение.

2.10 Владение щитом: даёт возможность игроку использовать в бою различные щиты.

3. Ремесленные умения.

3.1. Ремесленные умения позволяют совершать игротехнические действия, направленные на получение игровых ценностей или эффектов. Каждое из таких умений имеет три уровня: базовый, продвинутый, эксперт. Обычно, выбрав ремесленное умение, начинает с базового уровня, если не сказано иное. Уровни умений могут быть увеличены в процессе игры.

3.2. Алхимия: даёт возможность игроку создавать лекарства, яды и особые алхимические смеси. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Науке.

3.3. Бард: даёт доступ к особым свойствам – см. Правила по специальным взаимодействиям и Правила по Власти. Требуется: соответствующий роли антураж, музыкальный инструмент.

3.4. Инженерия: даёт возможность обслуживать осадные машины, а также создавать инженерные улучшения, восстанавливать разрушенные осадные машины, укрепления и сооружения. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Науке.

3.5. Медицина: даёт возможность персонажу противодействовать поветриям, лечить ранения, яды и болезни в госпитале, а также осуществлять перевязку или лечение легких ранений в полевых условиях. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Науке.

3.6. Мореход: даёт возможность персонажу управлять кораблем и совершать перемещения между портами. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Мореходству.

3.7. Пытки: позволяет персонажу производить форсированный допрос с целью получения игровой информации или принуждению к игротехническим действиям (см. Правила по Специальным Взаимодействиям). Требуется: набор зловещих инструментов для дознания.

3.8. Работяга: позволяет персонажу добывать ресурсы с ресурсных точек. «Работяга» является доступным умением только для персонажей-простоллюдинов. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Экономике.

3.9. Травничество: позволяет персонажу иметь свой игротехнический сад, предназначенный для культивации растительных ингредиентов.

3.10. Торговля: позволяет персонажу формировать караваны, а также заниматься другой экономической деятельностью. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Экономике.

3.11. Шпион: позволяет персонажу Совершать Диверсии (см. Правила по Специальным взаимодействиям), использовать умения «Удар в спину» и «Воронья почта».

5. Особые умения.

5.1. В группу «Особые умения» входят редкие способности, которые не доступны большинству других персонажей. Обучиться таким умениям в процессе игры нельзя, но можно приобрести в результате игрового взаимодействия.

- 5.2. **Воронья почта:** дает возможность персонажу отправлять и получать сообщения с помощью «воронов» (смс-сообщений).
- 5.3. **Живучесть:** позволяет персонажу с таким умением не умирать через 15 минут после получения тяжелого ранения. Антураж не требуется.
- 5.4. **Жрец:** персонаж получает доступ к жреческим обрядам. Выбирая это умение, игрок должен также выбрать один из четырех культов. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Религии.
- 5.5. **Иммунитет к (X):** персонаж с таким умением становится невосприимчив к определённым игромеханическим эффектам. Возможные варианты иммунитета: к Болезням, Обыску, к Оглушению, к Удару в спину, к Ядам. Антураж не требуется.
- 5.6. **Мейстер:** персонаж получает доступ к ряду уникальных механик в области Алхимии, Инженерии и Медицины. Кроме того, персонаж получает доступ к умению «Воронья почта».
- 5.7. **Тайные знания:** персонаж получает доступ к ряду уникальных механик, использование которых считается преступлением. Получение такого умения обычно сопровождается дополнительными игромеханическими эффектами.
- 5.8. **Удар в спину:** позволяет совершать Кулуарное Убийство (см. Правила по Специальным Взаимодействиям), а также пополнять в начале игрового цикла сертификаты «Удара в спину» вплоть до 3 единиц. Требуется: клинковое оружие.