1. **Характеристики**

При создании персонажа все характеристики равняются 0. Игрок имеет в распоряжении 12 очков характеристик, который он волен распределить, как пожелает. Можно вычитать очки из одной характеристики и прибавлять их к другой. На первом уровне максимальное количество очков одной характеристики не может превышать 4. На каждом уровне дается 1 очко характеристик

* 1. Сила (СИЛ) – влияет на количество слотов в инвентаре, модификатор атаки в ближнем бою тяжелым оружием. По-умолчанию у персонажа имеется 15 слотов инвентаря. Персонаж получает по 2 дополнительных слота в инвентаре за каждое очко силы выше 0. Отрицательное значение силы будет уменьшать количество слотов на 2 за каждое отрицательное значение силы.
  2. Ловкость (ЛОВ) – влияет на модификатор брони, модификатор атаки в ближнем бою лёгким оружием, а также на спасбросок по реакции.
  3. Конституция (КОН) – определяет количество здоровья и спасбросок по механическим повреждениям.
  4. Выносливость (ВЫН) – определяет кол-во специальных атак за бой и спасбросок по стойкости.
  5. Восприятие (ВОС) – влияет на атаку в дальнем бою.
  6. Интеллект (ИНТ) – влияет на кол-во элементальных заклинаний за бой.
  7. Память (ПАМ) – влияет на количество шаманских заклинаний за бой, а также на спасбросок по памяти.
  8. Сила воли (СЛВ) – влияет на количество рассудка, кол-во божественных/псионических заклинаний за бой, а также на спасбросок по воле.
  9. Кубик здоровья (КЗ) – не является характеристикой и выбирается на 1 уровне. Каждое последующее увеличение кубика стоит 1 очко при начальном распределении характеристик. КЗ=-1 – 1d2, КЗ=0 – 1d4, КЗ=1 – 1d6, КЗ=2 – 1d8, КЗ=3 – 1d10, КЗ=4 – 1d12. Подробнее читать в разделе 3.1.
  10. Кубик рассудка (КР) – не является характеристикой и выбирается на 1 уровне. Каждое последующее увеличение кубика стоит 1 очко при начальном распределении характеристик. КР=-1 – 1d2, КР=0 – 1d4, КР=1 – 1d6, КР=2 – 1d8, КР=3 – 1d10, КР=4 – 1d12. Подробнее читать в разделе 3.2.

Пример очков характеристик на 1 уровне:

СИЛ -1  
ЛОВ 1  
КОН -2  
ВЫН -1  
ВОС 1  
ИНТ 4  
ПАМ 2  
СЛВ 4  
КЗ 1d6  
КР 1d6

Формула расчета максимального значения характеристик: ЛВЛ+3

1. **Навыки**
   1. Акробатика – ЛОВ - прыжки, лазание и сопротивление опрокидыванию.
   2. Плавание – СИЛ/ВЫН – возможность не утонуть.
   3. Дыхание – ВЫН – определяет, на сколько ходов вы можете задержать дыхание.
   4. Торговля – ИНТ –возможность купить подороже и продать подешевле. Или наоборот…
   5. Дипломатия – ИНТ – работает только на неигровых персонажей. Невозможно убедить персонажа, если он категорически с вами не согласен или не верит вам.
   6. Взлом замков – ЛОВ - открыть пальцем не выйдет, только если это не задвижка в ванной.
   7. Обезвреживание опасных устройств – ИНТ– не только ловушек, но поможет вам избежать взрыва ядерного реактора, например.
   8. Скрытность – ЛОВ/ВОС – спрячьтесь от тентаклевого монстра!
   9. Первая помощь – ПАМ/ИНТ – узнайте, как правильно наложить жгут на горло.
   10. Поиск – ВОС – ловушки не ищутся, они обнаруживаются автоматически при соответствующем уровне ВОС.
   11. Механика – ИНТ – ваш навык управления механическими устройствами.
   12. Магия – СЛВ – ваш навык обращения с магическими устройствами.
   13. Знание миров ПАМ– подразумевается знание определённых типов миров. Количество дубликатов этого навыка неограниченно.
   14. Выживание ПАМ/ИНТ – ваш пропуск в иные миры.

Количество очков навыка прямо пропорционально соответствующим характеристикам. Если навык определяется от нескольких характеристик, выбирается с наибольшим значением.

1. Основные параметры персонажа.
   1. Здоровье – определяет живы или нет. При значении 0 персонаж падает в обморок. Если у него были состояния, отнимающие здоровье (кровотечение, открытый перелом и т.д.), то оно будет продолжать падать до отметки –Х, где Х – максимальное количество здоровья этого персонажа. После прохождения этой отметки персонаж умирает. Максимальное здоровье определяется на первом уровне максимальным значением кубика здоровья (КЗ) плюс значение КОН. На последующих уровнях – бросается КЗ и прибавляется к нему текущее значение КОН. Формула: КЗ+КОН.
   2. Рассудок – определяет вашу дееспособность. На первом уровне максимальное количество рассудка определяется максимальным кубиком рассудка (КР) плюс значение СЛВ и полученное значение умножается на 10: (КР+СЛВ)\*10. При достижении отметки 0, персонаж проходит проверку стресса и получает отрицательное (чаще всего) или положительное (редко) ментальное состояние. Если рассудок упадет ниже отметки -Х, где Х – его максимальное значение рассудка, то персонаж сойдёт с ума, что равносильно смерти. После первого уровня бросается КР и добавляется СЛВ. Полученное значение добавляется к существующему.
   3. Уклонение и класс брони – броня позволяет избежать атак в вашего персонажа. Зависит от ЛОВ+10. При броске атаки, проверяется броня – пробили ли вашу защиту или нет. Если нет, то наносится урон. Вы можете попробовать уклониться от атаки бросив проверку по акробатике, предварительно объявив об этом. С другой стороны, от огнестрельного и энергетического оружия невозможно увернуться. Если бросок атаки против вас равен уклонению/броне, то атака не проходит. Различные классы брони дают бонусы/пенальти к акробатике.
   4. Спасбросок по реакции (РЕА) – определяет увернулись ли вы от физической угрозы (например, катящийся камень). Равняется значению ЛОВ.
   5. Спасбросок по механическим повреждениям (СМП) – определяет сопротивление вашего организма переломам, отрубаниям конечностей и прочим неприятным мелочам. Равняется значению КОН.
   6. Спасбросок по стойкости (СТК) – определяет сопротивление вашего организма ядам и некоторым состояниям. Равняется значению ВЫН.
   7. Спасбросок по воле (ВОЛ) – определяет сопротивлению давления на разум. Формула: Равняется значению СЛВ.
   8. Спасбросок по памяти – (ПМТ) позволяет избежать насильственного вмешательства в вашу память. Равняется значению ПАМ.
2. Обычные расы.  
   Ниже приведен список самых распространённых представителей Падшего города. Играя за них, вы не испытаете дополнительных трудностей в поисках экипировки или отношений к вам среди персонажей.
   1. Человек. Люди – самые распространённые жители Падшего города. Они не имеют никаких бонусов или пенальти к характеристикам. Идеальная раса, если вы не знаете, кем хотите играть.
   2. Эльф. Большинство эльфов наживаются на чужом состоянии, но некоторые представители этого узкоглазого и остроухого народа весьма благородны. ЛОВ+2, ВОС+2, СИЛ-2, КОН-2. Сумеречное зрение (видят при очень низком низком освещении, но не видят в полной темноте).
   3. Орк. Орки – сильные, но миролюбивые гиганты. Основная рабочая сила Падшего города. Не отличаются умом и сообразительностью. СИЛ+4, КОН+2, ПАМ+2, ИНТ-4, СЛВ-2, ВОС-2
   4. Гном. Главные ремесленники Падшего города. Лучшие кузнецы и механики. Низкорослые, но крепкие. Умные, но абсолютно не способны пользоваться элементальной магией. ИНТ+2, КОН+1, СИЛ+1, ВЫН+1, ЛОВ-2, СЛВ-2, ВОС-1. Ночное зрение (видят в абсолютной темноте).
   5. Фельпурр. Представители кошачьего народа умны и хитры, но слабы и хрупки. Они отлично прыгают и прячутся. ИНТ+4, ЛОВ+2, ВОС+2, СИЛ-4, КОН-2, ВЫН-2. Акробатика+2, Скрытность+2. Сумеречное зрение.
   6. Равульф. Гуманоидные собаки – верные и сильные духом жители Падшего города. СЛВ+4, ПАМ+2, ЛОВ-2, СИЛ-2, КОН-2. Собачий нюх (могут брать след, детально различать запахи)
   7. Ящеролюди. Высокомерные, но чрезвычайно продуктивные в элементальной магии существа. ИНТ+4, КОН-4. +1 к уровню элементальных заклинаний.
3. Редкие расы.  
   Представители этих рас крайне редко можно встретить в Падшем. Играя за них, вы определённо столкнётесь с трудностями в подборе экипировки и отношению со сторону обычных рас. Многие из них имеют различные ограничения и уникальные игровые механики. Скорее всего, вы будете страдать и завидовать вашим обычным сопартийцам. Вас предупреждали.
   1. Змеелюди. Таинственные женщины-змеи, происхождение которых неизвестно. Ограничение по полу: женщина. Ненависть: фельпурр (взаимно). Недовольство: гном. Симпатия: человек, эльф (оба взаимно). Ограничение по классу доспехов: только легкая броня и ткань. Ограничение по носимым предметам брони: только шлем, перчатки и верхняя броня. СЛВ+4, ПАМ+4, СИЛ-4, КОН-5. Бесшумное передвижение (автоматический успех проверки скрытности за редкими исключениями). Уровень псионных заклинаний +1. Знание змеиного языка. Иммунитет к гипнозу. Неспособность к механике, элементальной магии, взлому замков и обезвреживанию опасных устройств. Получают бонус уклонения от акробатики, но не могут прыгать.
   2. Кластеры. Разумные сгустки магической энергии. Бесполые. Отношение нейтральное у всех, кроме орков, те боятся кластеров. Ограничение по броне: только кристаллы. Ограничение по оружию: только магия. Не имеют параметра рассудок. Иммунитет к псионике, ядам, отсутствию воздуха. Уязвимость к элементальной магии (х2 повреждения), радиация смертельна в дозах, превышающих нормальный фон (может быть исправлено кристаллами). Инвентарь только для заклинаний (может быть модифицировано с помощью кристаллов). Могут летать, переносить в «руках» предметы не тяжелее 5кг.
   3. Феи. Крошечные, размером с куклу летающие люди. Симпатия: кластер, эльф (взаимно). Неприязнь: орк, человек. Ненависть: ящеролюди, змеелюди. Ограничение по броне – только броня для фей (и кукол). Ограничение по оружию: оружие для фей (и кукол). Ограничение по инвентарю: только маленькие предметы. СИЛ-4, КОН-4, ИНТ+4, СЛВ+4
4. **Характеристики**

При создании персонажа все характеристики равняются 0. Игрок имеет в распоряжении 12 очков характеристик, который он волен распределить, как пожелает. Можно вычитать очки из одной характеристики и прибавлять их к другой. На первом уровне максимальное количество очков одной характеристики не может превышать 4. На каждом уровне дается 1 очко характеристик

* 1. Сила (СИЛ) – влияет на количество слотов в инвентаре, модификатор атаки в ближнем бою тяжелым оружием. По-умолчанию у персонажа имеется 15 слотов инвентаря. Персонаж получает по 2 дополнительных слота в инвентаре за каждое очко силы выше 0. Отрицательное значение силы будет уменьшать количество слотовна 2 за каждое отрицательное значение силы.
  2. Ловкость (ЛОВ) – влияет на модификатор брони, модификатор атаки в ближнем бою лёгким оружием, а также на спасбросок по реакции.
  3. Конституция (КОН) – определяет количество здоровья и спасбросок по механическим повреждениям.
  4. Выносливость(ВЫН) – определяет кол-во специальных атак за бой и спасбросок по стойкости.
  5. Восприятие (ВОС) – влияет на атаку в дальнем бою.
  6. Интеллект (ИНТ) – влияет на кол-во элементальных заклинаний за бой.
  7. Память (ПАМ) – влияет на количество шаманских заклинаний за бой, а также на спасбросок по памяти.
  8. Сила воли (СЛВ) – влияет на количество рассудка, кол-во божественных/псионических заклинаний за бой, а также на спасбросок по воле.
  9. Кубик здоровья (КЗ) – не является характеристикой и выбирается на 1 уровне. Каждое последующее увеличение кубика стоит 1 очко при начальном распределении характеристик. КЗ=-1 – 1d2, КЗ=0 – 1d4, КЗ=1 – 1d6, КЗ=2 – 1d8, КЗ=3 – 1d10, КЗ=4 – 1d12. Подробнее читать в разделе 3.1.
  10. Кубик рассудка (КР) – не является характеристикой и выбирается на 1 уровне. Каждое последующее увеличение кубика стоит 1 очко при начальном распределении характеристик. КР=-1 – 1d2, КР=0 – 1d4, КР=1 – 1d6, КР=2 – 1d8, КР=3 – 1d10, КР=4 – 1d12. Подробнее читать в разделе 3.2.

Пример очков характеристик на 1 уровне:

СИЛ -1  
ЛОВ 1  
КОН -2  
ВЫН -1  
ВОС 1  
ИНТ 4  
ПАМ 2  
СЛВ 4  
КЗ 1d6  
КР 1d6

Формула расчета максимального значения характеристик: ЛВЛ+3

1. **Навыки**
   1. Акробатика –ЛОВ - прыжки, лазание и сопротивление опрокидыванию.
   2. Плавание – СИЛ/ВЫН – возможность не утонуть.
   3. Дыхание – ВЫН – определяет, на сколько ходов вы можете задержать дыхание.
   4. Торговля – ИНТ –возможность купить подороже и продать подешевле. Или наоборот…
   5. Дипломатия – ИНТ – работает только на неигровых персонажей. Невозможно убедить персонажа, если он категорически с вами не согласен или не верит вам.
   6. Взлом замков – ЛОВ -открыть пальцем не выйдет, только если это не задвижка в ванной.
   7. Обезвреживание опасных устройств – ИНТ– не только ловушек, но поможет вам избежать взрыва ядерного реактора, например.
   8. Скрытность – ЛОВ/ВОС – спрячьтесь от тентаклевого монстра!
   9. Первая помощь – ПАМ/ИНТ – узнайте, как правильно наложить жгут на горло.
   10. Поиск – ВОС – ловушки не ищутся, они обнаруживаются автоматически при соответствующем уровне ВОС.
   11. Механика – ИНТ– ваш навык управления механическими устройствами.
   12. Магия – СЛВ –ваш навык обращения с магическими устройствами.
   13. Знание миров ПАМ– подразумевается знание определённых типов миров. Количество дубликатов этого навыка неограниченно.
   14. Выживание ПАМ/ИНТ – ваш пропуск в иные миры.

Количество очков навыка прямо пропорционально соответствующим характеристикам. Если навык определяется от нескольких характеристик, выбирается с наибольшим значением.

1. Основные параметры персонажа.
   1. Здоровье – определяет живы или нет. При значении 0 персонаж падает в обморок. Если у него были состояния, отнимающие здоровье (кровотечение, открытый перелом и т.д.), то оно будет продолжать падать до отметки –Х, где Х – максимальное количество здоровья этого персонажа. После прохождения этой отметки персонаж умирает. Максимальное здоровье определяется на первом уровне максимальным значением кубика здоровья (КЗ) плюс значение КОН. На последующих уровнях – бросается КЗ и прибавляется к нему текущее значение КОН. Формула: КЗ+КОН.
   2. Рассудок – определяет вашу дееспособность. На первом уровне максимальное количество рассудка определяется максимальным кубиком рассудка (КР) плюс значение СЛВ и полученное значение умножается на 10: (КР+СЛВ)\*10. При достижении отметки 0, персонаж проходит проверку стресса и получает отрицательное (чаще всего) или положительное (редко) ментальное состояние. Если рассудок упадет ниже отметки -Х, где Х – его максимальное значение рассудка, то персонаж сойдёт с ума, что равносильно смерти. После первого уровня бросается КР и добавляется СЛВ. Полученное значение добавляется к существующему.
   3. Уклонение и класс брони – броня позволяет избежать атак в вашего персонажа. Зависит от ЛОВ+10. При броске атаки, проверяется броня – пробили ли вашу защиту или нет. Если нет, то наносится урон. Вы можете попробовать уклониться от атаки бросив проверку по акробатике, предварительно объявив об этом. С другой стороны, от огнестрельного и энергетического оружия невозможно увернуться. Если бросок атаки против вас равен уклонению/броне, то атака не проходит. Различные классы брони дают бонусы/пенальти к акробатике.
   4. Спасбросок по реакции (РЕА) – определяет увернулись ли вы от физической угрозы (например, катящийся камень).Равняется значению ЛОВ.
   5. Спасбросок по механическим повреждениям (СМП) – определяет сопротивление вашего организма переломам, отрубаниям конечностей и прочим неприятным мелочам. Равняется значению КОН.
   6. Спасбросок по стойкости (СТК) – определяет сопротивление вашего организма ядам и некоторым состояниям. Равняется значению ВЫН.
   7. Спасбросок по воле (ВОЛ) – определяет сопротивлению давления на разум. Формула: Равняется значению СЛВ.
   8. Спасбросок по памяти – (ПМТ) позволяет избежать насильственного вмешательства в вашу память. Равняется значению ПАМ.
2. Обычные расы.  
   Ниже приведен список самых распространённых представителей Падшего города. Играя за них, вы не испытаете дополнительных трудностей в поисках экипировки или отношений к вам среди персонажей.
   1. Человек. Люди – самые распространённые жители Падшего города. Они не имеют никаких бонусов или пенальти к характеристикам. Идеальная раса, если вы не знаете, кем хотите играть.
   2. Эльф. Большинство эльфов наживаются на чужом состоянии, но некоторые представители этого узкоглазого и остроухого народа весьма благородны. ЛОВ+2, ВОС+2, СИЛ-2, КОН-2. Сумеречное зрение (видят при очень низком низком освещении, но не видят в полной темноте).
   3. Орк. Орки – сильные, но миролюбивые гиганты. Основная рабочая сила Падшего города. Не отличаются умом и сообразительностью. СИЛ+4, КОН+2, ПАМ+2, ИНТ-4, СЛВ-2, ВОС-2
   4. Гном. Главные ремесленники Падшего города. Лучшие кузнецы и механики. Низкорослые, но крепкие. Умные, но абсолютно не способны пользоваться элементальной магией. ИНТ+2, КОН+1, СИЛ+1, ВЫН+1, ЛОВ-2, СЛВ-2, ВОС-1. Ночное зрение (видят в абсолютной темноте).
   5. Фельпурр. Представители кошачьего народа умны и хитры, но слабы и хрупки. Они отлично прыгают и прячутся. ИНТ+4, ЛОВ+2, ВОС+2, СИЛ-4, КОН-2, ВЫН-2. Акробатика+2, Скрытность+2. Сумеречное зрение.
   6. Равульф. Гуманоидные собаки – верные и сильные духом жители Падшего города. СЛВ+4, ПАМ+2, ЛОВ-2, СИЛ-2, КОН-2. Собачий нюх (могут брать след, детально различать запахи)
   7. Ящеролюди. Высокомерные, но чрезвычайно продуктивные в элементальной магии существа. ИНТ+4, КОН-4. +1 к уровню элементальных заклинаний.
3. Редкие расы.  
   Представители этих рас крайне редко можно встретить в Падшем. Играя за них, вы определённо столкнётесь с трудностями в подборе экипировки и отношению со сторону обычных рас. Многие из них имеют различные ограничения и уникальные игровые механики. Скорее всего, вы будете страдать и завидовать вашим обычным сопартийцам. Вас предупреждали.
   1. Змеелюди. Таинственные женщины-змеи, происхождение которых неизвестно. Ограничение по полу: женщина. Ненависть: фельпурр (взаимно). Недовольство: гном. Симпатия: человек, эльф (оба взаимно). Ограничение по классу доспехов: только легкая броня и ткань. Ограничение по носимым предметам брони: только шлем, перчатки и верхняя броня. СЛВ+4, ПАМ+4, СИЛ-4, КОН-5. Бесшумное передвижение (автоматический успех проверки скрытности за редкими исключениями). Уровень псионных заклинаний +1. Знание змеиного языка. Иммунитет к гипнозу. Неспособность к механике, элементальной магии, взлому замков и обезвреживанию опасных устройств. Получают бонус уклонения от акробатики, но не могут прыгать.
   2. Кластеры. Разумные сгустки магической энергии. Бесполые. Отношение нейтральное у всех, кроме орков, те боятся кластеров. Ограничение по броне: только кристаллы. Ограничение по оружию: только магия. Не имеют параметра рассудок. Иммунитет к псионике, ядам, отсутствию воздуха. Уязвимость к элементальной магии (х2 повреждения), радиация смертельна в дозах, превышающих нормальный фон (может быть исправлено кристаллами). Инвентарь только для заклинаний (может быть модифицировано с помощью кристаллов). Могут летать, переносить в «руках» предметы не тяжелее 5кг.
   3. Феи. Крошечные, размером с куклу летающие люди. Симпатия: кластер, эльф (взаимно). Неприязнь: орк, человек. Ненависть: ящеролюди, змеелюди. Ограничение по броне – только броня для фей (и кукол). Ограничение по оружию: оружие для фей (и кукол). Ограничение по инвентарю: только маленькие предметы. СИЛ-4, КОН-4,ИНТ+4, СЛВ+4

Город:

1) в случае смерти воскресаешь на кладбище

2) квестодатели

3) локации

- часть открыта со старта, часть надо освободить

- орден магов

- стартовые 6 миров

Миры:

- в стартовых мирах 2 добрых, 2 нейтральных, 2 злобных

- миры с положительной аурой, нейтральной и отрицательной; +смертельный

- основные и проходные (по сути, маленькая локация-осколок)  
  
  
Валюта - "эссенция мира".

нарисовать примерную карту

...

психушка - не стартовая локация

лечебница - стартовая (одна бесплатная, но с возможностью опухнуть и покрыться тентаклями, и платная)

кузница - стартовая (с возможностью апгрейда)

мастерская (для создания механических девайсов) и алхимическая лаба - не стартовые

здания для получения перков (перки - это бафчики, которые дают возможность использования разных предметов или получения доступа к определённому интерактиву)

...

ПЕРКИ, айтемы, спеллы  
перки - на владение мили оружием,

арена для спарринга (обучение владению оружием) + тир

здание для обучения экзотическим видам оружия

библиотека (норм + рарная)

храм (можно несколько)

Странники-торговцы (неизвестная раса), список доступных для покупки предметов генерируется в начале каждой новой сессии; цена - уникальна, не просто деньги, а услуга или какое-то необычное действие

...

пока из пяти у меня в голове более-менее ясно вырисовываются три 1) "благочестивый" 2) "мирской" 3) "оккультный" мирской - этакий аналог "chaotic neutral", типичный человек со своими тараканами. не плохой, не хороший, а самый что ни на есть обычный, без радикальных взглядов. может помочь, может подставить подножку, может пройти мимо. немного расист, ставит представителей своего народа на ступеньку выше остальных. благочестивый - аналог true/chaotic good. паладинообразное мировоззрение, тяга к хорошим поступкам, альтруизму, спасению утопающих. негативное отношение ко многим аспектам магии, всяким реликвиям древних (и их аналогам в сеттинге) и их использованию людьми (РПЦ головного мозга XD), из-за этого негативные отношения с мировоззрением "оккультный" оккультный - не evil alignment, как можно подумать. это человек, который легко и просто играет со всякими мистическими силами и предметами, не особо печётся о благополучии и здравии окружающих (которые от этих игрищ могут уехать в психдиспансер или под землю в деревянном сюртуке) и живёт в основном в своё удовольствие. оттого не переносит благочестивых, которые все из себя правильные и вообще против любого непонятного им колдунства.

оставшиеся два пока этакие "скетчи". 4) анархист (законно злой/хаотично нейтральный) - эгоист, недовольный порядками в Городе.   
 5) отшельник - самодостаточная личность, сконцентрированная на мире внутреннем, а не внешнем. не интересуется магией (ни разрешённой, ни запрещённой), технологиями и всякими чудесами света, оттого презираем оккультистами, но весьма тепло принимаем благочестивыми и мирскими. этакий true/lawful neutral. никакого ветра в башке, человек-кремень, которому можно верить на слово без тени сомнения.

6. Экипировка. 6.1 Оружие. Оружие делится на два вида: оружие ближнего боя и оружие дальнего боя. 6.1.1 Оружие ближнего боя. Делится на два вида – лёгкое и тяжелое. 6.1.1.1 Лёгкое оружие. Зависит от ловкости – значение ЛВК добавляется к броску атаки. Сюда входят: кинжалы, рапиры и шпаги, короткие мечи, короткие посохи, жезлы, кнуты. 6.1.1.2 Тяжелое оружие. Зависит от силы – значение СИЛ добавляется к броску атаки. Сюда входят: длинные мечи, булавы и молоты, древковое оружие (копья, алебарды и протазаны), двуручные мечи, длинные посохи, топоры и секиры.