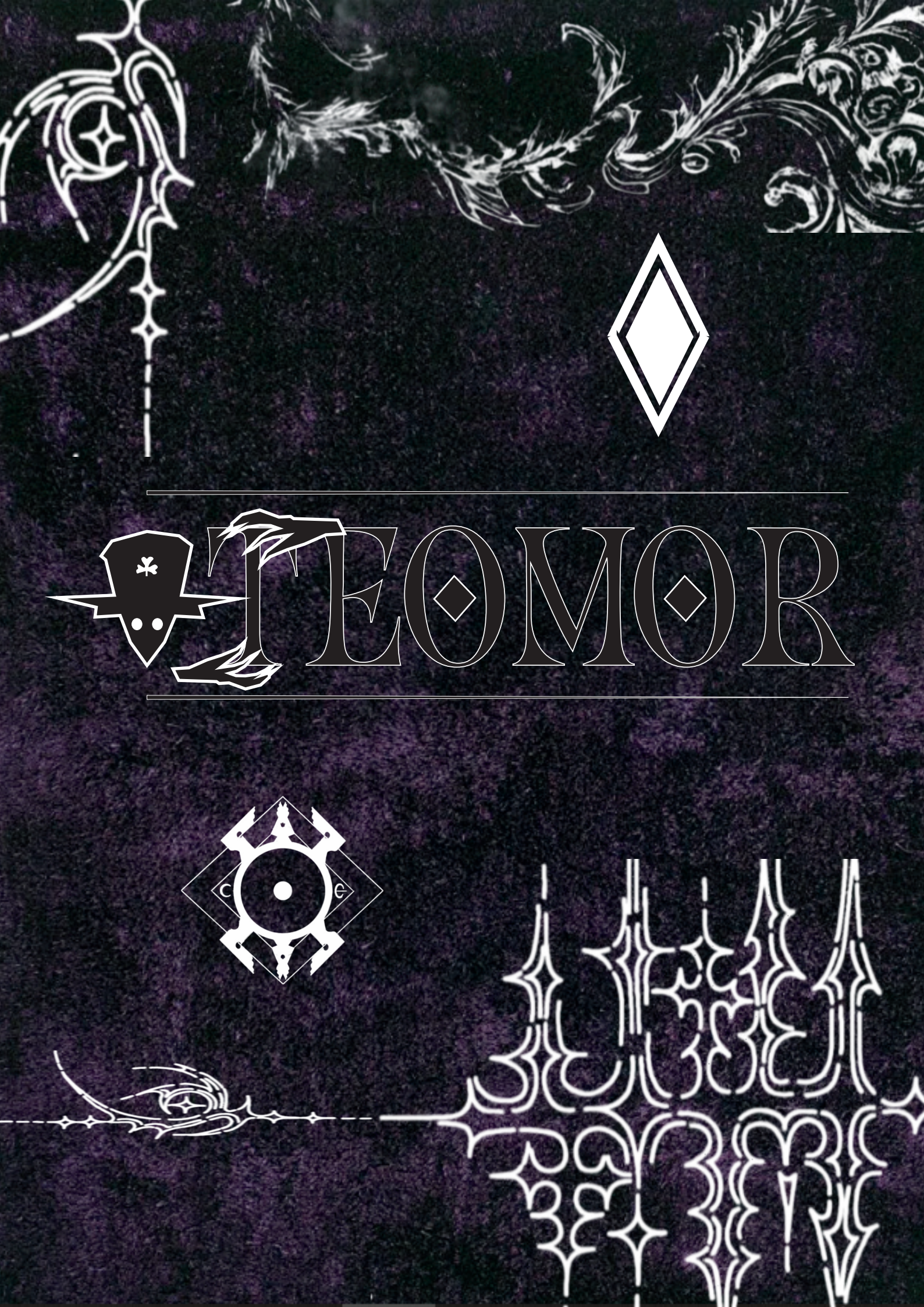
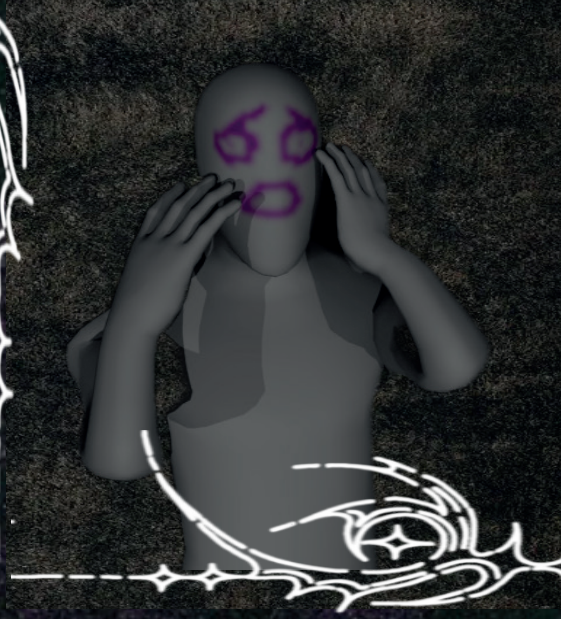

TEMOR

Книга Правил-Луявил

Персонажи



Бланк персонажа идет вместе с файлом

Развитие

Важным нюансом этой системы является древа навыков, которое заменяет типичную прокачку убирая классы, благодаря древу вы сможете создать свой уникальный билд и возможно ломать игру. В самом начале вы получаете 1 уровень и открываете центральный круг. На 1 уровне вы получаете 2 ОУ - Очко Умений, которое нужы для прокачки специализированых Умений и 1 ОО - очков опыта, которые нужны для бонусов и транзитных умений. На старте вам доступно выбрать свое основное направление из 4

1. Дар Голуб
2. Дар Зюбания
3. Дар Медведя
4. Дар Змея.

Каждый из даров стоят по 2 Оу. Дар Голубя отвечает за развитие в персонаже мудрости, харизматичности и бдительности. Эксперты этого дара прекрасно чувствуют магию и находят общий контакт с животными и всегда видят далеко и насковзь

Дар Зюбания сулит персонажу огромную силу и стойкость. Владелец этого дара способен освоить все виды боевых искуств и стать настоящим богом войны на поле битвы
Дар Медведя полная противоположность дару Зюбания, его дарования развивают в себе ум и любопытсво к миру, познавая его через науку и магию

А Дар Змея дает обладателям оного проворство и коварство как в бою так и в темных делишказ или эпотажных мероприятий

Выбрав основные направления вы выбираете транзитные умения, их эффективность и стоимость модет варьироватся от 1 до 15. Некоторые дают простую прибавку к

торые дают уникальные способности, улучшают текущие или дают дополнительные черты. Небойтесь эксперементировать и создавать что-то страное, совмещать силу и магию, или ловкость с повальной слабостью и тупостью. Некоторые сильыне и необычные умения открываются только при определнных условиях, включая секретные условия, о которых вы не знаете

Недостатки и Черты

В самом начале создания персонажа вы можете выбрать недостатки для своего героя, эти недостатки могу быть как обычным понижением характеристик (физическая или умственая слабость) так и социальные которые влияют только на отыгрышь вашего персонажа. Вы можете выбрать до 3 недостатков, которые дадут вам новые ОУ по одному ОУ за недостаток

Черты же вы сможете брать в процессе развития вашего персонажа, а именно:

-Каждый 4 уровень

-В древе навыков

-Исследуя мир

-Изобретая свою черту

Сами черты и Недостатки расположены в самом конце в таблицах с информацией

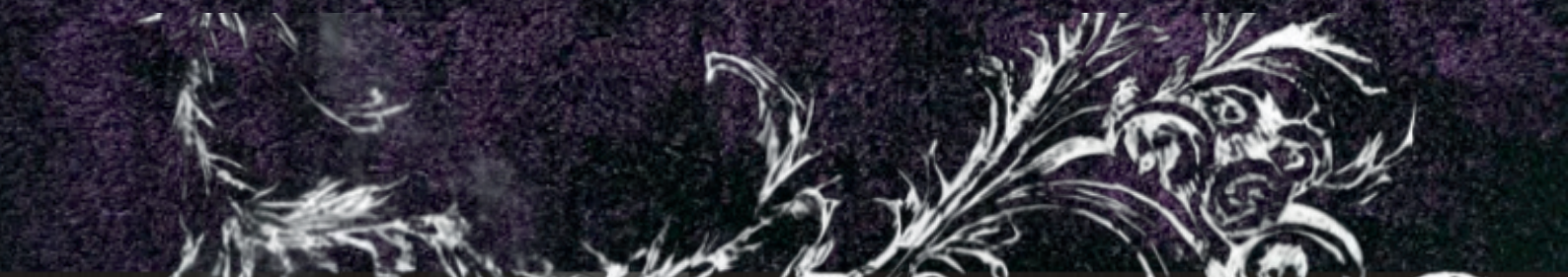
Параметры и Проверки

Важной особеностью даннйо системы является длинная прогрессия, когда персонаж проходит путь от обоссоного бомжа до только что отмытого Божества и такая прогрессия выражена в костях и характеристиках.

Характеристики и навыки начинают свое развитие с 0 а также с владениями базовыми навыками. Некоторые навыки имеют не числовое значение а значение кости. Сами Характеристики имеют значени от -10 до +10, а стороние баффы или дебаффы могут менять значения от -20 до +20
Такие навыки как здоровье, атлетика, медецина и уклонение имеют кости вместо значений

Проверки осуществляют с помощью двух костей:
1. Кость действий - Основная кость которой вы осуществляете проверку, спасброски, попадание - ваш успех или провал. Вы начинаете с к6 и в процессе своего совершенства улчушаете эту кость вплоть до 10к10

2. Кость стиля - Эта кость определяет как конкретно был достигнут результат. Чётные числа (2,4,6) - означают благоприятный исход, а 6 малую удачу, которая может смягчить провал или усилить успех. Нечетные числа (1,3,5) - означают исход с помехами, а 1 малую неудачу которая ухудшает провал или дает успех но ценной поломки или небольшой неприятности



Критические броски
Крыты считаются по кубику стиля и при выпадении 1 или 6 кубик взрывается

-Критический успех (2 шестерки) - означает что вы не только великолепно спаривились с проверкой но и получили благоприятные последствия которых вы не ожидали и получаете двойное вдохновение

-Небольшая удача (6 и1)- Вы также великолепно справились с задачей, но что-то может выйти из подконтроля, но вы не получаете Уныние

-Небольшая неудача - (1 и 6) У вас все сыпится из рук, но малая удача сглаживает углы вашего невезения (вы не умрете уж точно) вы так же не получаете Вдохновения

-Критический Провал - (1 и1)Вы настолько плохо справляется с ситуацией что подвергаете свое тело опасности и точно получите травму может даже умрете (Получаете двойное унынние)

При взрыве последущее значение кроме 1 и 6 не считается и в таком случае это считается либо малой неудачей либо малой удчаей

Когда вы получаете 1 или 6 Мастер выдает вам Уныние или Вдохновение.
Вдохновение это ресурс игрока который имеют максимум в 3 еденицы. С помощью него игрок может:
-Выйти за свои пределы, повысив свою кость десйствий на кость выше
-Востановаить себе ранение
-Обменять на жетон удачи
-Обменять на 6 на Кости Стиля
А накопив 3 ед игрок может потратить их на критический успех для своего броска

Уныние это ресурс мастера, который он применяет на игроков и имеет такой же максимум в 3 ед. С помощью этих жетонов, мастер може:
-Понизить кость действий игрока
-Увеличить стоимость способности на половину
-Нанести ранение при любом действии игрока
-Обменять на 1 на кости Стиля
Мастер также может обменять 3 ед на критический провал

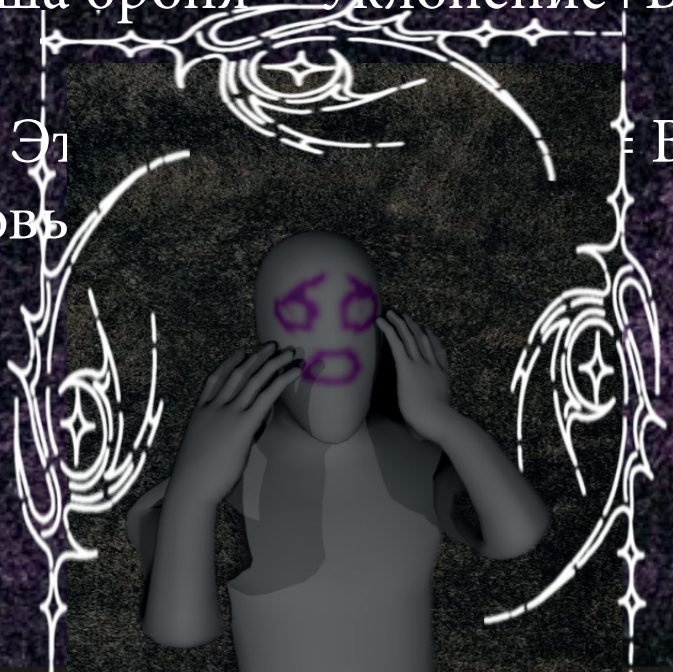
Оба ресурса пропадают после длительного отдыха. Так же они не могут быть отменены друг другом

Сложность Бросков

Сложность бросков в этой системе такая же прогресирущая. Сложность може варьировается от 1 до 100. А как мне пройти проверку в 100 с к6? Никак блять, это божественая сложность, пиздуй от сюда сельчанин 1 уровня Паша. Вместе с ростом уровня будет расти и кость действий и постепено вы сможете свершать все более и более сложные свершения

Также вы проходите с помехой все броски по навыкам которыми вы не владете

Так же на листе персонажа есть следущие значения
Шаг - то сколько клеток вы можете пройти
Бег - Кость которая определяет как вы далеко можете пробежать (Кость Атлетики)
Защита - Ваша броня = Уклонение+Выживание+10
Стойкость - Эт[illegible] = Выживание + Кость Здоров[illegible]



Рассы

В Теоморе официально считается что существуют 5 расс: Садесы, сыдесы, туодесы, таодесы и мидесы. Остальные же считаются неразумными и бездушными. Но так считает лишь пропаганда Са и Конгрегации. Помимо основных 5 расс существует множество других разумных существ

Садесы

Садесы самый многочисленый народ Теомора. Не имеют никаких отличительных особеностей как внешних так и в способностях. Цвет глаз и волос варьируется от светлых с юга до темных на севере, срдений рост около 180 см,а продолжительность жизни около 60-70 лет

Сами садесы живут в культуре превосходства над другими рассами и большинство из них подвластны пропаганде ненависти к Сыдесам и сферидам

Особености

-Превосходство Са: Вы начинаете с дополнительнйо чертой по выбору, которая соответсует вашему уровню
-Скорость - 6
-Вера в Исключительность: Вы можете действием повысить свою Кость Действией. Эта способность востанавливается после долгого отдыха
-Уникальность Са: +1 к любой Характеристики

Сыдесы

Сыдесы самый страдальческая расса, они являются великим враном против которого борется Са. Сами сыдесы живут на землях где почти ничего не растет, хуже чем пустыни Туо, благодаря чему вырабатали навык к выживанию. Все сыдесы без исключени обладают костяными рогами, которые отличаются по форме и цвету в зависимости от семей, кожа их слегка красная иногда розоватая, северные родичи отличаются темновато-красной кожей. В остальном рост и продолжительность жизни

А волосы у них варьируется от черного то темно-синего. У Сыдесов есть особеность, их тела имеют более высокую температуру тела, чем остальные жители Теомора, есть легенда что их Зверь Сырок заключил пакт с Государем Огнесферы, дабы усилить свой народ

Особености:
-Живучесть: Вы получаете +1 к живучести, а ваша кость Здоровья всегда на уровень выше текущего уровня

-Горячая штучка: Ваше тело намного теплее, вы хорошо чувствуете себя в заснеженых и холодных регионов, а в жарких местах вы не чувсвуете жажду
-Скорость = 6
-Огонек в душе: Огонь ваша стихия, вы со старта владеете 3 кругами для заклинания - 10 Квелем,

Аспектом огня и Сигилом урона к6. Для вас базовый Аспект огня всегда бесплатный

Туодесы

Жители пустынь Туо-
,в сегда славились своим плохим нравом. Выходцы из Тройного Султаната Туо часто становятся рабаторговцами, наемниками, ворами и иным отре-

Самые известные и проффесианальные наемники это представители наемических кланов Туо, которые специализируются на разных техниках. Сами Туо высокие и худощавой комплекции их среднйи рост около 220 см. Волос у них мало, а если и есть то редкие, белого или пепельного цвета, которые туодесы собирают во франзуские косички. Кожа у них может быть как пепельного, серого цвета, так и песчаного, желтого и золотистого. Важнйо чертой туодесов является самоцвет во лбу с которым они рождаются и цвет глаз напрямую связан с цветом камня, чья форма у каждого туодеса разная. Говорят что этот самоцвет дар Змея своему на-

Особености:

-Скорость = 8
-Гибкость тела: Кость акробатики на уровень выше текущего уровня кости
-Ливкость: + 1 к Моторике
-Наследия змея: Вы проходите спасброски против очарования с преимуществом, а также совершаете спасброски Разума против заклинанйи с преимуществом

Таодесы

Таодесы маленькие жители Горных масивов Тао. Эксперты в добывании руды и лидеры по добычи эфирных кристаллов, прекрасные ремеслиники любых мастей. Таодесы очень нелепые по внешности: низенькие, среднй рост около 130 см, со смшеной сферической головой и длинными кручковатыми носами и бледной кожей, всегда носящие

специальные очки, которые защищают их чувствительные глаза от любого света, а бледная кожа делает их похожих на мертвяков. Волосы у таодесов всегда непослушные и объемные, черного, синего, пепельного или карего цвета. Таодесы живут в культуре постоянной деятельности и торговли, поэтому они всегда найдут способ заработать

Особености:

-Скорость = 4
-Темное зрение: Вы идеально видите в темноте
-Твердолобость: Вы совершаете спасброски Воли против заклинаний с преимуществом
-Ремесло Туо: Вы получаете владение одним любым не магическим инструментом и также получаете владение навыком связаным с этим инструментом
-Врожденный шарм: +1 к стержню

Мидесы

Мидесы народ отшельников, они не учавствуют в мировых конфликтов и живут на островах южнее материка. Их племеной образ жизни и малочисленость дает им спокойную жизнь в бурлящем мире Теомора. Отличительные черты Мидесов - деревяные рога, которые вырастают в период полового созревания, на которых

растут цветы, до окончания созревания. Сами рога являются неким показателем характера мидеса, острые рога - пылкий нрав, ветвистые и скругленые наоборот свидетельствуют о мягком характере. В целом в остальном они похоже на Садесов, за исключением более круголого черепа и редких бровей, которые напоминают галочки, а также более острого разреза глаз

Особености:

-Скорость = 6
-Внутренний мир: +1 к Разуму или Стержню
-Стихийный Дзен: Выбирите любой базовый Аспект, его цена станет 0
-Стихийная защита: Вы получаете сопративление к выбраной вами стихии
-Лесной: Выбирите навык которым хотите овмедецина или интуиция

Джухдесы

Джухдесы общее название жучиных разумных существ. Сами десы не называют их так. это название дали сами себе Жуки, как знак разумности. Живут они в недрах земли, ниже туодесов, глубоко в древних руинах и на поверхность не выходят. Нельзя выделить средний портрет джухдеса, так как их строение и внешние атрибуты

Но существует 4 основных классификации Джухдесов по питанию, способностям и поведению

Канибалы

Суровые и воинственые представители джухдесов, которые живут механических руинах, где ничего не растет и нет живтоных. Весь их быт это война с другими племенами ради своего пропитания

Особености:

-Скорость = 8
-Воинсвеное племя: Вы получаете владение 4 видами оружия
-Сильные жвалы: Вы получаете +2 к Мощи
-Хитиновая кожа: Ваша Кость Здоровья двойная, вы так же получаете +3 к броне но не можете носить обычную броню
-Презренный: С вами уж точно не захотят контактировать ни десы, ни другие джухдесы, а скорее даже попытаются убить

Собиратели

Травоядные и грибоядные джухдесы, которые живут под землей на островах ми, они довльно слабые, ноочень хороши в алхимической медецини и ядах. Миролюбивые
-Скорость = 6
-Хрупкость: Вы получаете -2 к Мощи
-Традиционная медицина: Вы получаете валдение алхимией и медециной
-Сопративление яду
-Природная умность: + 1 к Смекалки
-Изгой: С вами не захотят контактировать большенство десов

Умельцы

Представители данного вида питаются мясом и живут рядом с поверхностью, вместе с Говорунами. Для охоты на дич они используют ловушки и мелкие механизмы собтвеной работы

-Скорость = 6
-Охотник: Вы получаете владение анализом и преимущество в бросках когда хотите найти какое либо животное
-Знаток дичи: Вы получаете владение природой и совершаете броски с преимуществом которые касаются животных
-Природная умность: + 1 к Моторика
-Вы получаете инструменты охотника, с помощью которых можете создавать ловушки
-Изгой: С вами не захотят контактировать большенство десов

Говоруны

Говоруны единственые из всех кто может разговаривать на языке Дес так же полноценно как и сами носители. А благодаря своей физиологии они могут делать разыне голоса являясь хорошими музыкантами и артистами
Сами Говоруны всеядные и живут ближе всех к поверхности контактируя и торгуя с десами

-Скорость = 6
-Подражатель: Вы получаете владение выступленеим
-Мягкий голос: +1 к Стержню
-Вы получаете владение музыкальным инструментом на выбор
-Артистичность: Вы получаете Базовый Аспект иллюзии, который для вас всегда стоит 0
-Изгой: С вами не захотят контактировать большенство десов

Кроме десов, существуют разумные проявления природы, все эти представители живут в иных планах существования которые называются сферы, все сфериды гонимы на теоморе так как являются врагами Конгрегации Лосана

Огнесфериды

Жители Огнесферы, представители стихии Огня. Огнесфериды виглядят как живое пламя заключеное в сосуд, который часто представляет собой доски огнедрева скрепленного металическими пластинами и заклепка
Огнесфериды не единый народ и довольно воинственный. Их Я определяется племенем огня в котором они родились. Красные огнесфериды это изначальные чисты сфериды, которые верные Государю Огня. Желтые

Огнсфериды дикари и воины, множество раздробленых племен варваров. Синие, розовые и зеленые молодые представители огнесферидов которые черпают свою магию из иных источников. Одна из особеностей огнесферидов является их размножения, которое происходит объединеним магии двух азнополых огнесферидов

Оссобености:

-Скорость = 6
-Имунитет к огню
-Уязвимость к воде
-Мощь огня: +1 к Разуму
-Огненая магия: Вы получаете 10 Огненый Квель который можете улучшать по мере роста уровня
-Вы получаете манипуляцию огнем

Водосфериды

Водосфериды, крайне миролюбивый народ, но очень обидчивый. Ненароком их можно обидеть так что они объявят на Вас охоту. Сами водосфериды выглядят

как аморфный сгусток воды, своему телу они могут придовать различную форму, даже шар. Обычно одеты в кораловые доспехи которые соеденены с металами из их сфер, лиц у них нет и со времен смотря на десов и контактируя с ними, они начали носить кораловые маски которые показывали их эмоции. Водосфериды живут в огромных воздушных пузырях глубоко в воде в бесконечном окенае водосферы

Оссобености:

-Скорость = 6
-Имунитет к молнии и льду
-Уязвимость к огню
-Мощь воды: +1 Моторике
-Водяная магия: Вы получаете 10 Водяной Квель который можете улучшать по мере роста уровня
-Вы получаете манипуляцию водой

Камнесфериды

Камнесфериды из всей четверки основных сфер самые многочисленые и разношерстыне. Они выглядят как каменые големы, будто ожившие статуи у которых в место глаз самоцветы. Важная особеность камнесферидов является их подсилы, которые формируются эфирными кристалами, эелектрические источники, огненые и тд. И для рожденых рядом с огненым источником подпитка может идти только от огненых кристалов. В самой камнесферы могут встреча как и кочевые племена, так и вольные города где процветает торговля

Особености:

-Скорость = 6
-Имунитет к кислоте и яду
-Уязвимость к силовой энергии
-Земленная магия: Вы получаете 10 Земляной Квель который можете улучшать по мере роста уровня

-Вы получаете манипуляцию землей и камнями
-Ваши атаки дополнительно наносят урон стихией вашего кристала в дополнительную кость оружия
-Мощь Земли: +1 к Мощи

Ветросфериды

Ветросфериды малочислены и почти не контактируют с Теомором. в своей сфере ведут кочевой образ жизни или просто дрейфуют по ветру. Нрав у них спокойный и умиротворенный Выглядят они как небольшое торнадо, обвитое шарфами а вместо лица у них фар-

Особености:

-Скорость Полета = 10
-Имунитет ко всем видам атак и стихиям
-Уязвимость к чистой магии
-Воздушная магия: Вы получаете 10 Громовой и Воздушный Квель который можете улучшать по мере роста уровня

-Вы получаете манипуляцию ветром и молнией
-Мощь ветра: +1 к Стержню
-Слабость ветра: Вы полачете перманентный дебафф -20 к Мощи, а ваша Кость здоровья ровняется 1к4 которая никак не может быть улучшена

Тенесфериды

Тенесфериды самые богатые во всех мирах существа. Их мир это буквально мир бизнеса и торговли, они лишены эмоций в их головах есть только выгода и наигранность. Все тенесфериды имеют серую кожу, длинные острые уши, а на голове всегда сверкает лысина. Глаза у них будто две черные дыры которые постоянно защищены очками, по стилю

Оссобености:

-Скорость = 6
-Тенесферидский Шарм: +2 к Стержню
-Имунитет к теневой энергии и устойчивость к некротической
-Уязвимость к Лучистой энергии
-Вы получаете аспект иллюзии

Теневая магия: Вы получаете 10 Теневой и Иллюзорный Квель который можете улучшать по мере роста уровня

Некросфериды

Некросфериды воплощение самой смерти. Важное отличие от всех сфер, что ими не рождаются, некросферидами умерают, то есть становятся. Сами они полностью бесмертны, если их убить в Теоморе, они воскреснут в Некросфере став более похожи на труп. Хоть от них и страдают все в Теоморе, от их жестокости и постояных сражений, внутри некросферы царит мир и порядок, каждый некросферид некросфериду брат

брат, которому, никогда не откажут в помощи. Хоть некросферида и не нужна пиа, но вкусы они чувствуют, только у них все наоборот. Говно, трупное мясо, гниль для них лакомство, а вот сладкая медовуха или картошечка со стейком и приправами для них отвратительны на вкус

Оссобености:

-Скорость = 6
-Некросфредиская уникальность: +1 к любым двум характеристикам
-Имунитет к некротической и устойчивость к теневой
-Уязвимость к Лучистой энергии
-Некротическая Магия: Вы полачате 10 Некротический Квель который можете улучшать по мере роста уровня
-Вы получаете любой базовый аспект на выбор который стоит 0

Таблица Имен	
СА	Николя Швахе, Геворг Хамер, Фелиция де Лили, Гертруда Нормальвайс, Мильтон Куперион
СЫ	Эдвар Цвайтан, Ихвар Швас, Ольва Драгун, Герда Швисс, Хэрис Страсс
Туо	Фэн – север, Ло – юг, Поз – восток, а Син – запад, а в именах они используют только гласные О и У (Кон Ми, ПуТун Фэн, Норт Ло, Суто Поз, Лону Син)
Тао	Рубин Мон Тон, Кальций Дон Дон, Ляпис Пос Кос, Рубина Ляп Тяп, Изумруда Тип Пип
Ми	Такие же как и в Са

Характеристики

Характеристики являются важными в прокачке моментом. Так как от них зависит то насколько сильными могут быть ваши навыки. Всего есть 4 Характеристики

1. Мощь 2. Разум 3. Моторика 4. Стержень

Их можно развить вплоть до +10 в процессе развития персонажа. Бонус Ваших Характеристик переноcти на навыки которыми вы владете. То есть Если у вас Моторика +4 и вы владете Ловкостью рук, то его бонус бует так же +4. Но вы не сможете поднять силу навыка выше двойного значения вашей Характеристики внешними способами, хотя Вы можете попробовать, но возможно вас будет ожидать #gameover. Кроме того Вы не можете поднять навыки которыми вы не владе-

Мощь

Мощь - это показатель вашей силы и выносливости, чем выше мощь тем дольше вы проживете и тем больше урона нанесете в бою. Кроме того если вы попадете в выматывающую ситуацию или будете на грани смерти, то имено ваша мощь поможет вам выкарабкатся из тяжких проблем. В здором теле здоровый дух и накаченые банки

Разум

Разум отражает ваши интелектальные способнсоти и уровень вашего познания как себя так и внешнего. Сильынй разум хорошо сопротивляется разным магическм эффектом направленных на контроль и психический урон. Вы знаете черт возьми что такое 5Ю7

Моторика

Ваше проворство и умение смешно и быстро жестикулировать пальцами рук и ног всецело зависит от Моторики. А также моторика помогает вам сдать на права всех категорий, позволяя вам освоить разыне виды транспорта

Стержень

Стержень ваша внутреняя опора и шарм. Благодаря ней вы можете быть увереным, обоятельным или устрашающим и чувствсвовать что происходит вокруг вас. Вы эксперт вайба и эстетики

Навыки

Мощь

Таблица навыком мощи	
Здоро-	Навык здоровья показывает какой порог урона вы можете стерпеть прежде чем получить ранение. В отличие от других навыков этот имеет свою кость -Кость Здоровья которую вы улучшаете по мере развития вашего персонажа. К это кости вы прибавляете модификатор Мощи Например: 1к6+4 (Ваше Здоровье = 10) Количесвто Здоровья не ограничено Мощью
Выжива-ние	Это навык который показывает насколько вы прочные и как хорошо выживаете при разных условиях. Будь то недостаток кислорода, голод, сильное увечие или состояние при смерти
Ближ-ний	Показывает насколько сильно вы можете ударить в ближнем бою оружием которое требует от вас силы или руками
Атлетика	Так же имеет значение кости. При беге вы используете максимальное значение кости + мод. Мощи. Например 1к8+4= 12

Таблица навыком мощи	
Ремесло	Любое ремесло которым вы владете и оно требует от вас физической силы. Ковка мечей или доспехов, строитель, шахтер и тд
Запугивание	Вы большой большой цветочный и грозный. Ваше тело устрашающе мощное и пугает тех кому вы угражаете расправой
Имплантировнаие	Данный навык показывет вашу способность к ношению имплантов. Модификатор навыка показывает какое количество вы можете наделить свое тело нововедениями

Разум

Таблица навыком разума	
Гуманитарные науки	Навык который показывает вашу осведомленсоть в областях истории, религии, легенд, социальных особеностях, знаний в названиях регионов или вин, а также языков. Для умных
Точные науки	Навык который показывает вашу осведомленсоть в областях естественных наук, знание природы, флоры и фауны, понимание физических принципов, счет, геометрия. Для анальников

Таблица навыком разума	
Безумная наука	Данный навык дает вам понимание разных безумных изобретений безумных ученых. А владение жтим навыком позволяет вам делать безумные диковинки которые всегда нестабильно работают, но дают большую силу. Бомба из картошки, яд из банана или пусковая установка из стринг. Все это вам по плечу
Анализ	Анализ это ваша способность сопоставить факты и сторить логические цепочки. Благодаря ей вы можете найти вашу жену которая ходит на лево, вскрыть истинный замысел врагов или понять как лучше поступить
Медецина	Этот Навык показывает как хорошо вы можете помочь раненому союзнику или себе, а так же для выявления болезний и пониманию что с ними
Ремонт	Показывает вашу эффективность в ремонте сломанных вещей. как хорошо и как быстро вы сделаете ремонт
Электроника\ Механика	Показывает ваши знание и ваше мастерство в механизмах и электрических устройствах. Влияет на разбо, сбор и умение использовать те или иные устройства
Хакерство	Мастрество в зламывании электроных замков, паролей и иной электроной защиты. Так же определеяет качество скрытности взлома

Таблица навыком разума	
Алхимия	Показатель вашего знания и мастерства в алхимическом исскустве. Чем выше навык тем более редкие и эффективные зелья вы можете сварить
Волшеб-	Волшебство определяет насколько хороши вы в магии как волшебник
Мистика	Мистика определяет насколько хороши вы в магии как мистик

Моторика

Таблица навыком моторики	
Ловкость рук	Ловкость рук показывает насколько проворные ваши руки и пальчики. Насколько хорошо вы взламываете замки, как ловко играете в игры и мухлюете. Также вляиет на успех карманных краж и быстрых действий руками
Воровские навыки	Это ваше умение ставить или обезвреживать ловушки, потделывать документы и тд.
Скрыт-ность	Этот навык показывает ваше мастрество быть незамеченым и совершать действия незаметные другим

Таблица навыком моторики	
Управле-	Этот навык позваляет вам получит способности в управлении транспортных средств. Пилотирование - то как хорошо вы управляете летательными аппаратами. Судовождение - водным транспортом. Вождение - наземным, а Верховая езда - ваша способность ездить на коне
Печати	Ваше мастерство в знаниях печатей Туо и то как быстро вы можете их чертить
Дальний бой	Этот Навык показывает ваше владение оружием дальнего боя и влияет на пробитие и урон
Ближний бой	Этот Навык показывает ваше владение оружием ближнего боя которое используется через ловкость Влияет на пробитие и урон
Уклонение	Это ваша способность укланятся которая имеет так же свою кость и влияет на вашу защиту

Стержень

Таблица навыком стержня	
Внима-тельнсоть	Навык влияет на то насколько хорошо вы подмечаете детали, насколько далеко видите и как хорошо слышите. Для нахождения нужных предметов или слов в нигах, для подслушивания чужих разговоров

Таблица навыком стержня	
Проница-тельность	Данный навык показвает насколько хорошо вы умеете разбиратся в людях, в их эмоциях и скрытых мотивах. Навык поможет вам раскрыть ложь или понять отношенеи к вашему персона-
Интуиция	Интуиция ваш друг когда вы не знаете. Может помочь вам везде, так же как и сыграть злую службу
Убеждение	Влияет на успешность убеждение
Обман	Влияет на успешность обмана
Запугива-ние	Влияет на успешность запугивания
Выступл-ние	Влияет на то насколько грациозно и красиво вы выступите для сбора денег или отвлечения боль-шой толпы или стражи. Выступление это актер-ская игра, которая может помочь стать другим
Лидесртво	Лидерство помогает вам сплотить группу, отряд или армию. Поднять боевой дух и спровоциро-вать кого-то на действия
Дрессиров-ка	Навык показывает насколько успешно вы ладите с животными и как быстро можете их приру-
Колдовство	Колдовство определяет насколько хороши вы в магии как Колдун
Псионика	Колдовство определяет насколько хороши вы в магии как Псионик

Иное

В процессе игры вы сможете осваивать новые навыки, узкоспециализированые, например, ремесла или занание языков например C++. Они будут записываться к ближайшей характеристики по принадлежности

Магия и Способности

Отличительной чертой системы является отсутвие привычных готовых заклинаний и способностей. Большуя часть игры вы будете использовать специальные игральные карты, из которых и будете создавать свои заклиания и способности играя в этакий конструктор, постоянно меняя свою стратегию и адаптируясь к новым вызовам. Но и сохранять получившиеся у вас заклинания тоже будет можно, но тут есть нюанс о котором позже