

# Лавикандия: Небо и долг

## Игромеханические и боевые таблицы

### Оглавление

Игромеханические таблицы.....	1
Таблица значений крепости и ловкости.....	1
Соответствие пунктов навыка реальному уровню владения и социальным следствиям этого.....	1
Таблица сложностей действий.....	2
Примеры модификаторов, накладываемых в зависимости от состояния персонажа.....	2
Боевые характеристики некоторых нечеловеческих существ мира Лавикандии.....	3
Скорость и выносливость средств передвижения.....	3
Примеры сложности эмпатии гегра.....	4
Таблицы, относящиеся к боевым столкновениям отрядов.....	5
Урон и радиус действия некоторой осадной техники, артиллерии и магии Круга свершений.....	5
Сложности попадания, дальность и скорость перезарядки некоторой осадной техники, артиллерии и магии Круга свершений.....	6
Таблица тактических успехов.....	6
Ряд таблиц тактических свойств соединений.....	7
Таблицы, относящиеся к боевым столкновениям персонажей.....	9
Сложности метания и стрельбы из дистанционного оружия.....	9
Детальные сложности метания.....	9
Модификаторы защиты, обеспечиваемые доспехами.....	9
Таблица оружия с указанием наносимого урона.....	10
Сложности прицельных попаданий при фехтовании.....	10

### Игромеханические таблицы

**Таблица значений крепости и ловкости**

	Крепость	Ловкость
1	Лежащий больной, маленький ребенок.	Лежащий больной
2	Тяжело больной человек.	Больной (не кафа или катарир)
3	Небольшой гегра или кафа.	Старик (не кафа или катарир)
4	Обычный гегра. Некрупные или больные худды и фели. Крупный кафа.	Неловкий худд или гегра, обычный брэ.
5	Обычный худд или фели. Крупный гегра	Обычный худд или гегра, тренированный брэ.
6	Хорошо тренированный худд, фели,	Исключительно хорошо тренированный худд или гегра, хорошо тренированный брэ.
7	Обычный катарир. Исключительно хорошо тренированные или очень крепкие худд и фели	Обычный фели.
8	Хорошо тренированный катарир, больной брэ.	Тренированный фели, больные кафа или катарир.
9	Женщина или подросток-брэ, мало тренированный брэ. Исключительно хорошо тренированный катарир.	Хорошо тренированный фели, обычные кафа и катарир.
10	Тренированный брэ.	Тренированные кафа и катарир.
11	Исключительно хорошо тренированный брэ.	Очень хорошо тренированные кафа и катарир.
12	Фантастический силач даже по меркам брэ.	Замечательный акробат по меркам кафа и катарир.

**Соответствие пунктов навыка реальному уровню владения и социальным следствиям этого**

Соответствие пунктов навыка реальному уровню владения и социальным следствиям этого		
	Реальный смысл	Социальные следствия
1	Вы уделили немного внимания изучению вопроса: прочитали пару книг, овладели парой технических приемов	Никаких
2	Вы всерьез взялись за изучение вопроса, но	Вы в состоянии поддержать разговор на тему со специалистом и знаете важнейшие

	пока не достигли серьезных результатов.	имена специалистов в этой области.
3	Вы серьезно увлечены вопросом и имеете о нем достаточно неплохое представление.	У вас могут быть знакомые среди специалистов и наверняка есть приличная библиотека по изучаемому вопросу.
4	Вы овладели навыком на уровне хорошего любителя. В ряде вопросов вы даже можете сравниться с профессионалом, но есть и большие лакуны в ваших знаниях.	Вы безусловно приобрели связи среди любителей, а возможно и среди знатоков изучаемого вопроса. Вы в состоянии поддержать компетентную беседу со специалистом и разоблачить шарлатана.
5	Если речь идет о науке — это уровень нормального выпускника института или училища. Вы уже профессионал, но вам не хватает опыта.	Вы серьезно занимались навыком, хорошо знаете его теорию, прочитали по нему много книг (если они существуют) и можете зарабатывать им себе на жизнь. У вас масса знакомых в этой области, включая и хороших специалистов (скорее всего — из числа ваших преподавателей). Вы — достаточный авторитет для новичка.
6	Вы — профессионал в полном смысле этого слова. Вы можете даже учить этому навыку.	Вы занимаетесь или занимались этим вопросом профессионально и приобрели широкую сеть связей в среде специалистов и любителей вопроса. Периодически к вам обращаются за консультациями.
7	Вы мастер своего дела. Немного в нем осталось секретов, которыми вы не овладели.	Вы не просто профессионально занимаетесь вопросом, вы высоко оцениваете другими профессионалами. Коллеги прислушиваются к вашему мнению, даже те, кто превосходит вас.
8	В вашем ремесле для вас нет секретов. Вы знаете о нем все, что можно было узнать из открытых источников и немало такого, что знают только узкие специалисты.	Если речь идет о науке — добро пожаловать на кафедру профессора. Если о ремесле — плоды ваших рук легко обеспечат вам безбедную старость. Вас очень уважают в профессиональной среде, к вам обращаются журналисты и чиновники за консультациями.
9	Вы способны добавить нечто новое в изучаемый вами вопрос.	Вы настолько авторитетны среди коллег, что они отправляют к вам желающих обучиться тонкостям вопроса, когда не уверены в себе. Специалисты в смежных областях, а так же местные власти и просто любопытные люди хорошо знают ваше имя.
10	Вы полностью переосмыслили ваше дело, создав свое, новое понимание вопроса. В рамках своего ремесла вы можете все, что вообще реально совершить.	Вы абсолютный и непререкаемый авторитет в своей области для всех, кроме таких же авторитетов и их учеников. Вы широко известны за пределами профессионального круга — по крайней мере большинству специалистов смежных областей. Местные власти и простые люди в округе прислушиваются к вашим словам, если у вас приличный характер.
11	Вы — живой классик в вашем вопросе.	Ваше имя известно всем без исключения, кто занимается вашим вопросом, если вы не пытались его скрыть. Вы настолько авторитетны, что если вы заявите свое несогласие с общеизвестным фактом в вашей области, скорее усомнятся в факте, чем в вас. Вероятно, вы приставлены к государственным или домовым наградам, если область ваших занятий позволяет это сделать.
12	Вы достигли совершенства в вашей области. Ваши способности не ограничиваются пределами обычных человеческих возможностей.	Если вы не скрываете своих талантов, ваше имя знает любой регулярный читатель газет. Вы настолько уважаемы, что даже ваше мнение в совершенно посторонней области заставит многих людей задуматься. Одного вашего слова достаточно, чтоб поставить под сомнение солидную теорию в вашей области.

### Таблица сложностей действий

Таблица сложностей действий	
Сложность	Действие
2	Примитивное действие, которое может совершить любой человек, минимально обладающий нужным навыком.
5	Справится даже ученик
7	Простое действие
10	Просто, но все же требуется немного напрячься
12	Нормальная сложность большинства действий
15	Действие требует известного профессионализма
20	Непростая задача, однако она не вызовет затруднений у профессионала
25	Сложная задача
30	Очень сложная задача
35	Чрезвычайно сложная задача. Максимальная сложность, которую рекомендуется ставить для действий
40	Задача требуется экстраординарных способностей
50	Лишь великие специалисты в области справятся с этим.
60	Практически невыполнимая задача, совершение действия, которое окружающие сочтут чудом.

### Примеры модификаторов, накладываемых в зависимости от состояния персонажа

Причина	Число	Навык
Герой пьян	-3	К любому действию, исключая фехтование брэ в школе Бабочки и

		Шестого чувства гегра
Герой недавно курил опиум	-6	К любому действию, кроме Шестого чувства
У героя сильный насморк	-6	К нюхачеству, стрельбе и метанию (слезятся глаза)
У героя жар (слабый)	-2	Ко всем действиям
У героя жар (сильный)	-4	Ко всем действиям
Герой ранен в руку	-6	Ко всем действиям, связанным с использованием этой руки.
Герой счастлив	3	Ко всем броскам магии Дневного круга
Герой находится на поле боя большой битвы	3	Ко всем броскам магии Круга свершений
Герой дерется в своей школе, оружием похожим, но не предназначенным для нее	-2	К броскам на фехтование
Герой дерется в своей школе оружием того же типа, но сильно отличающимся от нужного (например, саблей вместо рапиры)	-4	К броскам на фехтование
Герой, хорошо владеющей оружием, дерется оружием совершенно другого типа, но сходной массы (топором вместо меча)	-6	К броскам на фехтование
Герой не спал более полутора суток	-2	Ко всем интеллектуальным действиям

### Боевые характеристики некоторых нечеловеческих существ мира Лавикандии

Существо	Запас «здоровья»	Урон	Регион
Морорец	1 тяж. (15), 2 глуб. (10), 4 лег. (4)	Бросок навыка	Морор
Антропос	1 тяж. (15), 3 глуб. (10), 9 лег. (3)	Бросок навыка	Юг, остров Син
Стальной гвардеец	1 тяж. (20), 3 глуб. (12), 15 лег. (5)	30 + Удача	Юг
Кабан	1 тяж. (17), 3 глуб. (12), 15 лег. (5)	20 + Удача	Везде
Крокодил	1 тяж. (17), 3 глуб. (12), 15 лег. (5)	15 + Удача	Везде
Древесный осьминог	1 тяж. (17), 3 глуб. (12), 15 лег. (5)	12 + Удача	Метрополия
Ящер-перевозчик	1 тяж. (17), 3 глуб. (12), 15 лег. (5)	8 + Удача	Морор
Верховой ящер	1 тяж. (17), 3 глуб. (12), 15 лег. (5)	12 + Удача	Морор
Крупная химера	1 тяж. (17), 3 глуб. (12), 15 лег. (5)	Зависит от состава	Где угодно
Носорог	1 тяж. (20), 5 глуб. (12), 25 лег. (5)	25 + Удача	Метрополия, Юг
Токсодон	1 тяж. (20), 5 глуб. (12), 25 лег. (5)	20 + Удача	Морор
Нелетающая птица	1 тяж. (20), 5 глуб. (12), 25 лег. (5)	25 + Удача	Морор
Великий ящер	1 тяж. (20), 5 глуб. (12), 25 лег. (5)	25 + Удача	Юг
Очень крупная химера	1 тяж. (20), 5 глуб. (12), 25 лег. (5)	Зависит от состава	Везде
Молодой дракон	2 тяж. (25), 8 глуб. (15), 40 лег. (8)	35 + Удача	Везде
Северный дракон	3 тяж. (35), 12 глуб. (20), 60 лег. (8)	40 + Удача	В дикой природе не встречается, везде
Южный дракон	3 тяж. (35), 12 глуб. (20), 60 лег. (8)	45 + Удача	Дикие — Морор, Юг, прирученные - везде

Скорость и выносливость средств передвижения		
Средство или аллюр	Скорость	Выносливость**
Шаг (лошадь)	Около 10 ли в час	Не более 12 часов
Рысь (лошадь)	Около 15 ли в час	Не более 3 часов
Иноходь* (лошадь)	Около 20 ли в час	Не более 12 часов
Галоп (лошадь)	Около 40 ли в час	Не более часа
Карьер (лошадь)	Около 80 ли в час	Не более получаса
Осел	Около 10 ли в час	Не более 20 часов
Почтовый дилижанс	Около 15 ли в час	Без остановок***
Транспортная джонка	Около 10 ли в час	-
Военный корабль или купец	Около 20 ли в час	-
Самые быстрые корабли	Около 60 ли в час	-
Дракон	Около 200 ли в час	Не более 6 часов

### Скорость и выносливость средств передвижения

\* Приведенные данные относятся к иноходцам, т.е. лошадям, у которых иноходь является естественным, а не выработанным аллюром. Такие лошади не очень часты и стоят довольно дорого.

\*\* Ни одна лошадь не может без перерыва идти на рыси, галопе и тем более карьере. При длительных путешествиях применяются «переменные аллюры» - на час или два рыси приходится час или два шага, в противном случае лошадь очень быстро устанет. Позволить себе постоянно идти на галопе могут только гонцы — они часто меняют лошадей и ценность их информации окупает частую гибель животных.

\*\*\*Почтовые дилижансы могут двигаться

практически без задержек, так как регулярно меняют лошадей на станциях.

Напомним, что ли примерно равен половине километра.

### Примеры сложности эмпатии гегра

Сложность: 5	Сложность: 10	Сложность: 20	Сложность: 30	
Счастливое состояние	Эйфория	Восторг	Ликование	
		Изменение сознания под действием наркотика	Страстная влюбленность	
	Спокойная радость	Веселье	Эйфория от гашиша	Опиумный «кайф»
			Творческий энтузиазм	«Источник» мага дневного круга

# Таблицы, относящиеся к боевым столкновениям отрядов

## Урон и радиус действия некоторой осадной техники, артиллерии и магии Круга свершений

Оружие и регион его распространения	Урон в центре «удара»	Радиус и уменьшение урона по мере удаления на шаг от центра (в скобках)	Дополнительный урон
Стационарный арбалет «Скорпион» (Лавикандия)	Управление осадной техникой стрелка + 3 Возможен бросок боевого навыка	Поражает конкретную цель	Нет
Осадный арбалет типа «Молния» (Лавикандия)	Управление осадной техникой стрелка + 6 Возможен бросок боевого навыка	Поражает конкретную цель	Нет
Баллиста (все регионы)	Управление осадной техникой стрелка + 6 / Управление осадной техникой стрелка +8	Радиус — 4 шага (-2) / 5 шагов (-1)	Иногда при помощи катапульта мечут гранаты, наносящие соответствующий урон.
Катапульта (Все регионы)	Управление осадной техникой стрелка + 6	Радиус — 3 шага (-2)	Нет
Требуше (Все регионы)	Управление осадной техникой стрелка + 8 / Управление осадной техникой стрелка +10	Радиус — 4 шага (-2) / 5 шагов (-1)	Нет
Пао-бао (Лавикандия)	Управление осадной техникой стрелка + 12	Радиус — 6 шагов (-1)	Нет
Огненная труба (Лавикандия, Королевство Уолша и Нара)	Управление осадной техникой стрелка + 8 (только нефтяная смесь, но не сосудом, а сплошной струей)	Полоса в 3 шага шириной и 30 длиной (-1)	Существует вероятность загореться (сложность 6 против броска удачи, перекинул — не загорелся)
Пушка (Все регионы кроме Лавикандии)	Артиллерия стрелка + 6 Артиллерия стрелка + 4	Радиус — 3 шага (-1) / Расширяющийся под углом конус от жерла пушки вперед на 50 шагов	Пороховой дым в зоне выстрела заставляет лавикандца пропустить раунд в бою (защищаться можно).
Гаубица (Фантаврия, Южные земли)	Артиллерия стрелка + 6	Радиус — 3 шага (-1)	Пороховой дым в зоне выстрела заставляет лавикандца пропустить раунд в бою (защищаться можно)
Фальконет (Фантаврия, редко — Южные земли)	Артиллерия стрелка +4 / Артиллерия стрелка +2	Радиус — 2 шага (0)/ Конус от жерла пушки вперед на 30 шагов	Пороховой дым в зоне выстрела заставляет лавикандца пропустить раунд в бою (защищаться можно)
Бомбарда (все регионы, кроме Лавикандии)	Артиллерия стрелка + 8 / Артиллерия стрелка +6	Радиус — 4 шага (-1) / Конус от жерла пушки на 50 шагов вперед	Пороховой дым в зоне выстрела заставляет лавикандца пропустить раунд в бою (защищаться можно), иногда бомбарды стреляют гранатами, наносящими соответствующий урон.
Рибадекен (Фантаврия)	Артиллерия стрелка +6	Радиус — 3 шага (-3)	Пороховой дым в зоне выстрела заставляет лавикандца пропустить раунд в бою (защищаться можно)
Драконий огонь	Управление драконом в бою + 12	Полоса 4 шага в ширину, до 30 шагов в длину (в зависимости от желания драконоуха и возможностей дракона). -1 урона за каждый шаг от центра полосы.	Существует вероятность загореться (сложность 6 против броска удачи, перекинул — не загорелся)
Камнепад (Магия круга свершений)	Ударная магия круга свершений + 8 Возможен бросок боевого навыка на уклонение	На площади атаки (радиусом минимум в 250 шагов) примерно на каждом квадратном шаге падает камень, наносящий указанный урон.	Нет.
Огненный дождь (Магия круга свершений)	Ударная магия круга свершений + 12	На площади атаки (радиусом минимум в 250 шагов) выпадает огненный дождь, в той или иной степени поражающий всех.	Существует вероятность загореться (сложность 6 против броска удачи, перекинул — не загорелся)
Смерч (Магия круга свершений)	Ударная магия круга свершений + 4	По площади атаки (радиусом минимум в 250 шагов) туда-обратно многократно проходит смерч, несущий комья земли, мелкие камни и прочий мусор. Урон получают все,	Существует вероятность не устоять на ногах (сложность 8 против броска удачи или 12 против боевого навыка)

		попавшие под него, увернуться в силу высокой скорости смерча почти невозможно.	
Крупный град (Магия круга свершений)	Ударная магия круга свершений + 4	На площади атаки (радиусом минимум в 250 шагов) выпадает град величиной с яйцо, в той или иной степени поражающий всех.	Нет.
Землетрясение (Магия круга свершений)	15 пунктов (без добавления навыка) против броска удачи	На площади атаки (радиусом минимум 250 шагов) начинается землетрясение. Урон наносится в результате падения и обрушения окружающих объектов.	Все в радиусе действия заклинания падают с ног
Граната (Все регионы кроме Лавикандии)	12 пунктов против броска удачи	Радиус — 4 шага, (-2)	Граната образует на месте попадания плотную дымовую завесу того же радиуса, что взрыв.

### Сложности попадания, дальность и скорость перезарядки некоторой осадной техники, артиллерии и магии Круга свершений

Оружие	Убойная дальность	Сложность попадания	Скорость перезарядки и число обслуживающих
Осадный арбалет «Скорпион»	250 шагов	Соответствует стандартному арбалету	3 выстрела за раунд, раунд на перезарядку. 2 человека.
Осадный арбалет типа «Молния»	250 шагов	Соответствует стандартному арбалету	6 выстрелов за раунд, два раунда на перезарядку. 4 человека
Баллиста (варвары)	150 шагов		Один выстрел в 20 раундов, 6 человек
Баллиста (Лавикандия)	450 шагов		
Кагапульта (варвары)	250 шагов	Соответствует стандартному арбалету	Один выстрел в 20 раундов. 6 человек.
Кагапульта (Лавикандия)	350 шагов		
Требюше	150 метров		1 выстрел в 30 раундов. 12 человек
Пао-бао	70 шагов		1 выстрел в 40 раундов. 12 человек
Огненная труба	30 шагов	Сложность тут не учитывается: выстрел один, строго прямолинейно, струей поджигает все на своем пути. Турельные устройства позволяют поворачивать орудие во время выстрела.	1 выстрел в 20 раундов. 4 человека
Пушка	450 шагов	Соответствует стандартному арбалету	1 выстрел
Гаубица	600 шагов	50 шагов — 8 100 шагов — 12 200 шагов — 20 300 шагов — 30 400 шагов — 40 500 шагов — 50 600 шагов — 60	Один выстрел в 30 раундов.
Фальконет	100 шагов	Сложности распределяются по принципу арбалета	1 выстрел в три раунда. 2 человек
Бомбарда	200 шагов	Стандартные сложности считаются по принципу лука. Однако есть дальнобойные бомбарды, которые перезаряжаются в два-три раза дольше, но и стреляют в пять-шесть раз дальше.	Один выстрел в 60 раундов. От 6 до 20 человек.
Рибадекен	100 шагов	Сложности по принципу арбалета	6 выстрелов за 2 раунда, после чего — по раунду на перезарядку каждого из 6 стволов. 4 человека.
Граната	12 шагов	Соответствует метанию ножей	Соответствует числу навыка «Метание ножей» или «Метание из пращи»

### Таблица тактических успехов

<b>Вы бросили больше чем у противника на:</b>	<b>В результате у вас получилось:</b>
Незначительный успех 1-2	Вы выполняете боевую задачу. Все идет нормально, но никаких успехов вы не достигли.

Успех 3-9	Вы выполняете боевую задачу. Пока дело идет неплохо, но дело еще далеко от результата
Победа 10-14	Вы выполнили боевую задачу строго по плану. Потери — в пределах допустимого.
Безоговорочная победа 15-20	Вы выполнили боевую задачу с такой легкостью и непринужденностью, что вас впору приставлять к наградам — или отправлять вашего противника под трибунал.

## Ряд таблиц тактических свойств соединений

Типы, численность и состав воинских соединений лавикандской армии			
Отряд	Численность	Состав	Примечания
Десяток	10 человек*	-	*В цифру входят только рядовые и командиры пятерок. Боевые офицеры, офицеры штаба (и рядовые штаба — вестовые), снабженцы, кузнецы, врачи и все прочие люди, сопровождающие отряд не включаются в общее число. В случае десятка добавить как правило нужно только одного человека — десятника. Но уже у полка существует штаб и снабжение численностью человек в 50. **Подразделения типа «сотня» никогда не используются ни в легкой (худдской), ни в тяжелой (брэ) пехоте. Однако они существуют во всех остальных родах войск. ***Помимо уже перечисленных штабистов, снабженцев и прочих, у каждого офицера в чине бригадира или выше есть отряд личной охраны. У бригадира это 10 человек, у флангового генерала, командующего бригадной группой — 50, у генерала, командующего армией — 100. Формируется охрана как правило из кавалеристов.
Полусотня	50	5 десятков	
Сотня**	100	10 десятков	
Двойная сотня	250	5 полусотен	
Полк	1250	5 двойных сотен	
Бригада***	6250	5 полков	
Бригадная группа	18750	3 бригады	
Армия	37500 или больше	2 бригадных группы или более	

Десяток сражается с...	Модификатор	Полк сражается с...
таким же десятком	0	полком
полусотней	-3	бригадой
сотней	-6	бригадная группа
двойной сотней*	-9	армией**

Двойная сотня сражаясь с полком получает модификатор -3

\*\*Армии бывают разного размера. За каждую бригаду сверх обычного, входящую в армию противника, модификатор увеличится на 1 и станет -5, -6 и далее.

Возможные модификаторы отрядов во время сражения, ч.1					
	Свежесть	Боевой дух	Время суток	Снабжение	Характер территории
-3	Новый бой сразу после предыдущего	После череды поражений	Ночь	В окружении	Джунгли
-2	Бой вечером после утреннего сражения	Штрафная часть	Полдень	-	Горы или пустыня
-1	В бой после долгого перехода	После поражения	Вечер	Вдалеке от базы	Рисовые поля или болото
0	Отдохнувшие войска	Обычные войска	День	Норма	Холмистая равнина
+1	Войска после месячного отпуска	Присутствие известного военного героя или полководца, священника (для худдов) или хозяина боли (для брэ)	Утро	Рядом с базой	Идеальная равнина
+2	Войска с зимних квартир	Присутствие идеолога или недавняя победа	-	Рядом со штабом	Плац
+3	-	После череды побед	-	Рядом с городом	-

Возможные модификаторы отрядов во время сражения, ч.2					
	Знание местности	Погода	Укрепленность	Опыт	Род войск
-3	Принципиально незнакомая местность ночью	Маг круга свершений у противника	Высадка с дракона не десантной части	Без опыта	Ополченцы
-2	Незнакомая местность в непривычном климате	Сильный дождь, непролазная грязь и метель в горах.	Высадка с дракона	Новобранцы	Инженерные части (при исполнении функций пехоты)
-1	Незнакомая местность	Дождь, сильная жара или снегопад в горах, туман	Высадка с воды	Новобранцы из учебки	Легкая пехота или стрелки
0	Есть примерная карта	Обычный нежаркий день	Чистое поле	Нормальная часть	Тяжелая пехота или легкая кавалерия
+1	Есть стратегическая	Ветерок в ясный день	Защищенный военный	Элитная часть	Десант или тяжелая кавалерия

	карта		лагерь		
+2	Офицер - местный	Для лучников — ветер в идеально нужную сторону.	Укрепленный форт	10 полков	Элитная легкая пехота или стрелки
+3	Часть всегда служила в этих местах	-	Крепость, замок	Гвардия	Элитная тяжелая пехота, отряд белой кости или гвардия

### Варварские и невоенные лавикандские части

	Ведомства империи	Криминал	Южные варвары	Морор
-3	-	Бунтующая толпа	Ополченцы	Ополченцы
-2	-	Подростковая банда	Легкая пехота	Охотничья команда
-1	Патрульный отряд ВОТа	Средняя уличная банда	Тяжелая пехота	Племенная армия
0	Арест-команда ВОТа	Крепкая уличная банда	Легкая кавалерия	Туземные пехотные части (как лояльные, так и восставшие)
+1	Арест-команда инквизиции	Отряд бойцов синдиката	Тяжелая кавалерия	Морорские егеря, горские воины или отряд аристократа с Архипелага.
+2	Арест-команда ТУ	Телхранители глав синдиката	Кавалерия на ящерах	Тысяча командира Тростника или горские «Бесстрашные».
+3	Элитный боевой отряд ТУ	-	Стальная гвардия	-

### Необычные особенности военных отрядов

Лавикандия		Варвары	
<b>Десант брэ</b>	Бой без штрафов в горах, джунглях и ночью	<b>Морорские горцы</b>	Модификатор при бое в горах +1
<b>Десант накува</b>	Бой без штрафов при высадке с моря, дракона и ночью	<b>Морорские повстанцы</b>	Модификатор при бое в джунглях +1
<b>Части военной разведки</b>	Бой без штрафов ночью, опыт +2	<b>Морорцы Архипелага</b>	Бой без штрафов при высадке с кораблей
<b>Тяжелая кавалерия</b>	Боевой дух +1	<b>Тысяча командира Тростника, горские «Бесстрашные»</b>	Боевой дух +1
<b>Синские рекруты</b>	Варвары с острова Син. Стандартные рекруты равны легкой пехоте, элитный десант не имеет ни отрицательных, ни положительных модификаторов.	<b>Южные гусары</b>	Нет штрафов в ночном бою



# Таблицы, относящиеся к боевым столкновениям персонажей

## Сложности метания и стрельбы из дистанционного оружия

Мишень*	Метание	Лук	Арбалет	
10 шагов	10	3	2	
20 шагов	25	6	4	
30 шагов	35	10	8	
40 шагов	-	12	10	*Стандартной мишенью считается существо около шага высотой — т.е. мелкие гегра и кафа, морорцы, большинство животных. Высокая мишень — существо размером с антропос — хууд, фели, катарир, олень. Крупная — высотой около трех шагов — брэ, крупные ящеры. Очень крупная — драконы, корабли, дома. Маленькая мишень — небольшой объект. Точечным считается выстрел по объекту не больше яблока величиной — это может быть тонкая палка, веревка, конкретная часть тела и т.д.
50 шагов	-	16	12	
75 шагов	-	22	16	
100 шагов	-	30	24	
150 шагов	-	35	30	
200 шагов	-	45**	40	
250 шагов	-	55	50	
Маленькая	+3	+2	+2	
Высокая	-3	-2	-2	
Крупная	-5	-3	-4	
Очень крупная	-10	-7	-8	
Точечная	+6	+12	+12	***Не говоря уже о сложности, это физически тяжело, так что только брэ справится с такой задачей.
Навскидку	+3	+6	+8	
Целясь	-5	-4	-5	
Уклониться	15	20	30	
Сбить в полете	20	25	35***	
Движущаяся	5	5	5	

## Детальные сложности метания

Расстояние	5 шагов	10 шагов	12 шагов	15 шагов	20 шагов	25 шагов	30 шагов	35 шагов
Сложность	5	10	15	20	25	30	35	40

## Модификаторы защиты, обеспечиваемые доспехами

Модификаторы защиты, обеспечиваемые доспехами				
Модификатор защиты	Корпус (включая руки и бедра)	Голова	Кисти рук	Ноги
+1	Куртка из дубленой кожи, пять слоев шелка	-	Плотные кожаные перчатки	Сапоги**
+2	Доспехи из клепанной кожи, доспехи легкого пехотинца	Кольчужный капюшон	Гарда меча***	Пехотные поножи
+3	Легкая кавалерийская кольчуга	Шлем легкого пехотинца или кавалериста	Кольчужные перчатки	Кавалерийские окованные сапоги
+4	Полные кавалерийские доспехи; панцирь тяжелого пехотинца	Шлем тяжелого пехотинца	Заговоренные кольчужные перчатки*	Заговоренные поножи*
+5	Заговоренная кольчуга*; Доспехи кавалерийского офицера	Офицерский легкий шлем; Заговоренный шлем*	Латные или боевые перчатки	Латные поножи
+6	Полные пехотные офицерские доспехи	Офицерский тяжелый шлем	-	-

## Таблица оружия с указанием наносимого урона

Таблица оружия по наносимому урону		
Уменьшенный урон (-2 из броска)	Стандартный урон	Увеличенный урон (+2 к броску)
Все ножи и кинжалы	Катана	Все мечи брэ
Пехотный меч худдров	Легкий палаш	Тяжелая сабля
Кистень	Рапира	Тяжелый кавалерийский палаш
Нунчаки	Монашеские мечи	Но-дани
Сюрикен	Легкая сабля	Булава
Дротик	Цеп	Молот
Гунбай	Копье	Нагината
	Конное копье	Арбалетный болт
	Стрела из лука	Стрела длинного лука
	Метательный нож	Боевые перчатки
	Камень из пращи	
	Бумеранг	
	Метательный топорик	
Посох (-3 к атаке, -2 к защите)	Бич и кнут	
Цель (-4 к атаке, -2 к защите)	Тессен	Топор (+3 к атаке, -3 к защите)

## Сложности прицельных попаданий при фехтовании

