

# Авантюрный век

Эррата книги правил «Авантюрный век», март-апрель 2024



- Большие перемены! Правила игры теперь представляют изменённую и дополненную версию механики YZE «Авантюрный век».
- Книга **«Тайны Авантюрного века»** подверглась значительной доработке.
- Для всех стран, упомянутых в основной книге «Авантюрный век», добавлены **великие цели**.
- Для персонажей игроков добавлено новое кредо — **мечь**.
- Кардинальной переработке подверглись правила по **эфирокинетики**. Теперь принадлежность персонажа к числу эфирокинетов определяется достоинством ЭФИРОКИНЕТ, у которого имеется пяти уровней. Изменилось описание персонажей-эфирокинетов, у которых отдельно указываются сферы эфира, которыми он владеет.
- Описание персонажей во **всех выпшедших книгах** серии «Авантюрный век» было приведено к единому виду, соответствующему версии правил 2.0.
- **Проверка воли** при применении эфирных сил теперь осуществляется с модификатором равным значению достоинства ЭФИРОКИНЕТ.
- В описание эфирокинетики добавлено правило **непреодолимый урон**.
- Поддержание эфирной силы может быть прервано и при получении урона *самообладанию*.
- Скрытое использование эфирных сил теперь требует расходование жетона ФОРТУНЫ.
- Ранги эфирокинетов заменены на звания, система званий была упрощена и приведена в соответствие с системой званий фехтовальщиков и ораторов.
- Изменились описание и стоимость Высших сил эфира. Количество пунктов опыта для достижения звания ГРАНДМАСТЕРА ЭФИРА было уменьшено.
- Изменились все силы эфира. При сохранении общих правил, используемых ранее, были внесены изменения, касающиеся баланса, а также почти все силы получили описания эффектов связанных с достижением новых званий эфирокинетов. Эти изменения коснулись всех выпшедших ранее книг. Описания сил эфира в книгах **«Авантюрный век: Венеция»** и **«Авантюрный век: Санкт-Петербург»** были обновлены.
- Стало более подробным описание эфирных ритуалов. Сила ритуала теперь прямо связана со значением достоинства ЭФИРОКИНЕТ.
- ЭФИРНЫЕ АРТЕФАКТЫ получили более подробные правила создания и использования.
- Изменились достоинства эфирокинетов **власть над эфиром, триумф воли и эфирный поиск**.
- Добавлены достоинства: **ГРАБИТЕЛЬ, ДОЗНАВАТЕЛЬ, ИДЕАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ, ИНТУИЦИЯ, СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ ЧУТЬЁ, УМЕЛЫЙ КАПИТАН**.
- Переработаны достоинства: **ГЕРОИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА, ДУЭЛЯНТ, ПРИДВОРНЫЙ, ПОЧТЕННЫЙ БЮРЖЕР, ФОРТУНА**.
- Добавлен новый недостаток **низкое происхождение**.
- Изменились правила по языкам, которые знает персонаж в начале приключения.
- В правилах по социальному взаимодействию было уточнено как осуществлять **проверки этикета**.

- Значительно доработаны **ситуативные правила**. Теперь они описывают игровые ситуации более точно, в правилах были даны разъяснения, по всем вопросам, которые ранее задавали игроки и ведущие.
- В правилах по ЛАЗАНИЮ изменился эффект дополнительных успехов.
- В правилах по ПРЫЖКАМ добавлена информация о безопасной высоте прыжка с высоты, а также изменилось правило ШАНС.
- В правилах по ВЗРЫВАМ изменилась информация по ДИСТАНЦИИ взрыва, была удалена лишняя информация из соответствующей таблицы, а правила по ОШЕЛОМЛЯЮЩЕМУ УРОНУ упрощены.
- В правилах по ПЕРЕНАПРЯЖЕНИЮ СИЛ добавлено использование состояния УСТАЛОСТЬ.
- Уточнены правила по ДОХОДУ персонажа. Изменилось правило ОБЫЧНЫЕ РАСХОДЫ. Изменилось правило НЕЗАМЕТНЫЕ РАСХОДЫ. Добавлено правило ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ РАСХОДЫ. Добавлено правило КОШЕЛЁК.
- Проверка эрудиции, теперь **проверка ума** с любым подходящим НАВЫКОМ по выбору ведущего.
- Добавлена информация, что МАЛЕНЬКИЕ и ОЧЕНЬ МАЛЕНЬКИЕ существа будет сложнее искать.
- В описании НАГРУЗКИ персонажа уточнено, что его *мощь* определяет количество оружия, которым персонаж может пользоваться в бою. Уточнено, что граната является ЛЁГКИМ оружием.
- Уточнены правила получения звания ГРАНДМАСТЕРА фехтования и риторики. Количество требуемых для этого пунктов опыта значительно уменьшено. Добавлена информация, что звание грандмастера фехтования и риторики — это отдельное ДСТОИНСТВО.
- Значительно переработана школа фехтования МЕНЗУРА.
- Небольшой переработке подверглись школы фехтования АЛЬФИЕРИ и ЛИАНКУР.
- Значительно доработаны школы фехтования ди МАЗО и СКЕРМА из книги **«Авантюрный век: Венеция»**.
- Добавлена новая школа фехтования МАКДУГАЛЛ, она позволяет сражаться с помощью архаичных двуручных мечей - клейморов. Эта школа распространена в горной Шотландии и редко изучается чужеземцами.
- Добавлена новая школа фехтования БАТАРИОКТ, она позволяет сражаться с тростью или палкой. Школа появилась в Ирландии, но распространена по всему миру.
- В таблицу **параметров оружия** добавлено описание шотландского КЛЕЙМОРА.
- Уточнена информация о мушкете со штыком в таблице **параметров оружия**.
- В описании двуручного оружия добавлено правило по сопротивлению ОБЕЗОРУЖИВАНИЮ.
- В описании оружия уточнено использование правила НЕУМЕСТНОЕ.
- Уточнено, что ЭСПОНТОН не является двуручным оружием, а ГАРПУН является ДРЕВКОВЫМ оружием.
- Уточнено, что достоинство ВОЛЫТ работает только в БЛИЖНЕМ БОЮ.
- Правила по использованию школы риторики ДЕ МОНТЕНЬ уточнены.
- Уточнены правила использования преимуществ школ ФЕХТОВАНИЯ и РИТОРИКИ, если персонаж владеет несколькими такими школами. Правило одновременного использования пассивных навыков нескольких школ удалено из игры.
- Добавлен новый корабельный манёвр ЗАХОД В НОС (КОРМУ).
- Добавлена информация о наличии расширенных правил МОРСКИХ СРАЖЕНИЙ из книги **«Морские просторы»**.