

EZY FANTASY

Памятка игрока



Проверки и Удача

Проверка = 2d6 + Навык + Характеристика. Добавь модификаторы. Нужно **превзойти СЛ**; ничья во встречной проверке за защитой. Дробь округляй вверх, если не сказано иначе.

На 2d6	Эффект
Одна 1 / одна 6	Вычти / прибавь d4.
1+1 / 6+6	Экстремальный провал / успех; без d4.
1+6	Успех независимо от СЛ, но с осложнением.

СЛ: 10 /13 /16 /19 /22 /25 /28 /31 - от мелочи до почти невозможного.

Удача после броска

1 очко: перебрось результат или часть, связанные с тобой, и выбери результат. Подходят проверка, урон и травма. При площади меняется только урон тебе.

Групповая: все игроки добровольно по 1 - ЭП одного становится ЭУ.

Сжечь: навсегда -1 к максимуму; получи ЭУ или максимальный результат.

При 0: 6+6 дают просто 12; раз за сессию Мастер может скрыто вычесть d10 из важной проверки. Запас возвращается длительным отдыхом; варианты длительности в книге расходятся (с. 164, 184).

Параметры листа

ПЗ = (ВОЛЯ+10)×ТЕЛО /2 вверх; Осознанность = УМ×10;

ВОС = ТЕЛО /3 вверх; СКО = ЛВК; базовая СКА = ЛВК /3 вверх.

Производные рассчитывают при создании; последующее изменение Характеристики не пересчитывает их без прямого указания эффекта.

Ход, атака, укрытие

Инициатива = РЕА +2d6. ЭУ - дополнительное Действие перед боем; ЭП - последнее место и пропуск первого раунда.

Ход: Перемещение + Действие = Полное действие. Пространство 2 м, диагональ 1 СКО, движение делится между атаками. Раунд 3 секунды. Бег Полным действием - 2×СКО.

Атака	Проверка
Дальняя	2d6 + Дальний бой + РЕА против СЛ дальности.
Ближняя	2d6 + Ближний бой/стиль + ЛВК против 2d6 + Уклонение/стиль + ЛВК.
Метание	2d6 + Атлетика + ТЕЛО; до 12 пространств, СКА 1.

СКА: число атак за Действие, максимум 4; перезарядка стоит 1 СКА. ЭУ попадания даёт травму. ЭП: ближняя атака - Сбит с ног; стрельба - заклинивание, исправление Полным действием.

Прицельно: всё Действие, СКА 1; +6 СЛ в часть тела, +8 в голову. Пробил: голова - урон после ОС ×2 и травма; рука - предмет выпал; нога - перелом.

Два оружия: основное по СКА, второе - один удар с +6 СЛ. Способности могут менять это. Метательное ОББ игнорирует половину ОС, подручный предмет - нет.

Обычный отход от врага не провоцирует удар; проход через его пространство - один ближний удар. Укрытие закрывает целиком, частичного нет. Незамеченная ближняя атака из засады попадает автоматически; подробности с. 108.

Обозначения: СЛ - Сложность; ПЗ - Пункты здоровья; ОС - Останавливающая способность; СКО - Скорость; СКА - Скорость атаки; ОББ/ОДБ - оружие ближнего/дального боя.

Защита и ранения

Урон сверх ОС → в ПЗ; пробитая броня теряет 1 ОС. Слои не складываются, голова/тело отдельно. ОББ игнорирует половину ОС. Площадь - по слабейшей ОС; учитывай особое правило атаки.

Броня	ОС	зм	Штраф
Нет	ВОС	10	-
Лёгкая	12	25	-
Средняя	15	50	-1 РЕА, ЛВК
Тяжёлая	18	100	-3 РЕА, ЛВК; -3 СКО при ТЕЛО <8
Щит	0; 20 ПЗ	100	Занята рука

Штрафы РЕА/ЛВК от брони - минимум до 1, производные не меняют. Тяжёлую нельзя покупать по частям. Обычная броня не защищает от прямой магии; инкрустация камнем даёт такую защиту.

Щит принимает видимую атаку; при 0 ПЗ уничтожен. Несколько щитов не складываются. Контратака щитом против ОББ: Уклонение против попадания; успех - без урона, толчок на ТЕЛО/3 вверх; провал - весь урон щиту, половина тебе.

Агония: ПЗ $\leq 5 \rightarrow +2$ СКО, -4 проверкам; при исходном максимуме <5 не действует. Новый урон при ПЗ <5 даёт травму без бонуса.

Крит: две кости 6+ и пробитие $\rightarrow$ одна травма и +5 урона в ПЗ; ЭУ - травма без бонуса. В голову при двух 6+ бонус +10.

ПЗ ≤ 0 : в начале хода 2d6 с модификаторами травм; выше ТЕЛО - смерть. Первая помощь СЛ 16, можно себе $\rightarrow$ 1 ПЗ и 5 минут без сознания. Отрицательный максимум ПЗ - мгновенная смерть.

Основное оружие

ОББ	Урон	ДСКА	зм
Очень лёгкое	1d3	+2	2
Лёгкое	1d6	+1	10

ОББ	Урон	ДСКА	ЗМ
Среднее	2d6	0	50
Тяжёлое	3d6	-1	100
Очень тяжёлое	4d6	-2	250
Сверхтяжёлое	5d6	-2	1 000

От Тяжёлого и выше - две руки; Сверхтяжёлое требует ТЕЛО 12+. Скрываются Очень лёгкое и Лёгкое. ОББ игнорирует половину ОС.

ОДБ	Урон	СКА / запас	ЗМ
Лёгкий лук	4d4 (2d6)	2 / 1	5
Тяжёлый лук	5d4 (3d6)	2 / 1	20
Составной лук	6d4 (4d6)	1* / 1	100
Лёгкий арбалет	6d4 (2d10)	2 / 2	10
Тяжёлый арбалет	5d6 (2d12)	1 / 1	100
Многозарядный арбалет	6d4 (2d10)	3 / 6	500
Стреляла	4d6	2 / 1	500
Бумпалка	3d10	1 / 1	800

Лёгкий арбалет и Стреляла - одноручные, прочие здесь двуручные. Урон d4 нелетален; в скобках альтернативный. Один из двух СКА лука обычно уходит на перезарядку.

*У составного таблица даёт СКА 1, общий текст - всем лукам 2. Уточни его цикл до игры. Стационарное оружие - в полной книге.

Дальности и особые выстрелы

СЛ попадания по расстоянию в пространствах.

ОДБ	0	1-6	7-25	26-50	51-250	251+
Лёгкий лук	19	13	16	19	28	-
Тяжёлый лук	19	16	19	22	31	-
Составной	31	16	13	16	31	-
Лёгкий арбалет	10	13	16	19	25	-
Тяжёлый арбалет	19	16	13	16	25	31
Многозарядный	13	16	19	22	31	-
Стреляла	10	13	16	19	28	31
Бумпалка	19	16	13	16	25	28
Метательное	10	16	19	-	-	-

Дробь / картечь

Квадрат 3×3 перед стрелком, всем 4d6 урона; ОС не снижается. Дальний бой +РЕА +2d6 против СЛ 15. Провал - падаешь на пространство позади. Цели уклоняются против результата стрелка +3 без требования к РЕА.

Метнуть предмет

Максимум 12 пространств. Можно целиться одноручным предметом. Существо можно метнуть, если оно не выше половины твоего роста. Промаш отклоняется на d6 пространств в направлении d8.

Отложить действие

Назови Действие и условие срабатывания; другое Действие отменяет ожидание. Перемещение не откладывается. Щит можно использовать для толчка после основной атаки с -4, если он не защищал и не будет защищать в этом раунде.

Котомочка и дорожные вещи

Вместимость = ТЕЛО × Атлетика. Для расчёта каждое значение не ниже 5 и не выше 10. Предмет 2×3 занимает 6 Объёма. Учёт необязателен; альтернатива - размещение вещей на сетке листа.

Перегруз: каждые начатые 5 ячеек сверх вместимости -1 СКО, минимум 0. При ТЕЛО 6 и Атлетике 4 вместимость 30; груз 36 даёт -2 СКО.

Вещи в руках и подготовленное оружие не занимают основной инвентарь. Для оружия в сумке учитывай форму: ОББ 1×1 - 1×10, ОДБ - по с. 113. Носимый предмет и предмет в сумке - не одно и то же.

Предмет	зм	Объём	Назначение
Рацион на сутки	5	1×1	Еда на день.
Фляга	10	1×2	6 порций жидкости.
Огниво и трут	5	1×1	Одноразовый розжиг.
Факел	20	1×4	Свет 10×10 пространств, около 2 ч; многоразовый.
Верёвка, 10 м	10	2×2	Подъём, спуск, ловушки.
Грейферный крюк	10	2×2	Крепление к верёвке.
Спальный мешок	10	2×4	Сон под навесом/крышей.
Палатка на одного	150	5×5	Защита от непогоды; закрепи колышками.
Колышки, 10 шт.	15	2×2	Крепление палатки/растяжек.

Инструменты и качество оружия

Предмет	ЗМ	Объём	Эффект
Ключ-отмычка	50	1×1	+2 взлому немагических замков.
Ремонтный набор	35	3×4	+2 простому ремонту, оружию/броне, немагическим ловушкам.
Запасная заплатка	15	1×1	Для восстановления 4 ОС; целиком.
Медицинский набор	150	4×4	10 дней применения; лечение в походе, на отдыхе ×2 естественных ПЗ.
Кусок мела	5	1×1	Метки, записи, круг.
Маленькое зеркало	30	2×1	Сигналы, осмотр из-за угла.
Чистая книга	100	2×2	Записи и формулы заклинаний.
Чистый свиток	10	1×1	Носитель заклинания.
Точильный камень	60	2×2	Клинок: 1 ч заточки; стрела: 20 мин.

Чем отличается хорошее оружие

Заточка: каждый успешный удар клинком в первом бою после заточки +1d6 урона. Стрела +1d6 до использования; подобранная уже не наточена.

Работа Мастера по оружию: созданное им оружие получает +уровень навыка к урону.

Камни: готовые особые свойства; максимум два разных эффекта на предмет за сцену. Универсальной шкалы износа/качества, как в Cyber, в этой книге не задано.

Народы

Выбирай народ при создании. Его особенности добавляются к профессии. Магическая совместимость народа не заменяет Врождённую магию. Обязательные ограничения отмечены.

Альвены

Интриги/шпионаж: 3d6, убери одну по выбору. Презрение к существам ниже 150 см: +2, когда оно помогает проверке или урону. **Обязательно:** открытая магия во Всецарстве разрешена в Опричине; за нелегализованного чародея награда.

Грувальки

Не слепнут от вспышек; +2 зрению при слабом свете, в полной темноте не видят. Молот/кирка +1d6 урона. **Обязательно:** пиво за последние 2 ч даёт +2 любым проверкам; запах может выдать.

Хаш'салы

На старте +2 ТЕЛО; +2 пониманию искусства, текстов и актёрству. **Обязательно:** Сопротивление яду автоматически провалено; сначала d6 раундов ярости - ближайшая цель, +10 боевым проверкам и урону, затем действует яд.

Феррарии

Инженер 2 бесплатно, вне четырёх профессиональных слотов. +2 управлению паровой техникой. Инструментом, не созданным как оружие, +1 попаданию и +1 кость урона.

Арбори

Два хода неподвижно у дерева/куста - незаметность до Действия/урона, говорить можно. Природа не гасится другой стихией. Понимают растения; сведения выделяют Языком (растения).

Велори

Полёт 3×СКО до 2 ч, затем 2 ч без полёта. В опасности криком призывают d10 птиц на d10 раундов: отвлечение и 1d6 в голову; распределение урона уточни у Мастера. Воздух не гасится другими стихиями.

Кайтари

В темноте +3 зрению, при ярком солнце -3. Дыхание под водой, плавание с обычной СКО; ближние атаки врагов в воде имеют СЛ 25, включая Захват. Неудача магии проклятий не даёт побочных эффектов. Снадобье используется на один раз больше.

Кваклинги

На старте +2 УМ. Дышат под водой, плавают с обычной СКО; СЛ ближних атак врагов в воде 25. Действием прыжок до 3×СКО по длине/высоте; без урона падения при приземлении не ниже старта более чем на 30 пространств. Эфир не гасится другой стихией.

Эш'ки

Продажа +10%, покупка -10%; +2 проверкам о цене в золоте. +2 слуху, подслушиванию и краже. Не используют магию, кроме камней и готовых свитков. На старте +2 Удачи, даже выше 10.

Дракониды

В полной темноте +3 зрению, на ярком солнце -3. Неограниченный полёт 3×СКО с одним существом не крупнее себя. Раз в сутки дыхание в 3×3: все начинают смертельно гореть, начальный урон 6. Огонь не гасится другой стихией.

Инкулины

Отдельные стартовые 200 зм на шагающий дом, остаток пропадает. Не ощущают магию; свитки/камни работают.

Обязательно: ТЕЛО и названная в книге «Выносливость» не выше 2 - значение второго термина уточни у Мастера. Сборка дома - с. 40-41.

Ликаны

Чистокровные либо с происхождением другого народа: во втором случае сохрани одно его преимущество и одно обязательное свойство, если есть.

Выбери зверя с Мастером. Превращение Действием за d6 Осознанности или от изъяна бесплатно; сдержанное вынужденное - Соппротивление пыткам СЛ 20. Зверь даёт свои ПЗ, ОС и Боевую группу, прочее твоё. При возвращении теряется случайная вещь; заранее отложенное не теряется.

Нивори

Полёт 3×СКО два часа, затем два часа без полёта. Копьё +1 кость урона. Запугивание/выяснение правды речью: 3d6, убрать одну по выбору. Воздух не гасится другими стихиями.

Сайгоны

Фамильное одати: Очень тяжёлое ОББ, +5 урона; обнажать ради чести. Под водой дышат без ограничения; плавание 3×СКО, суша ½СКО.

На суше Полным действием рывок по прямой до СКО/преграды, ударяя ОББ каждого на линии. Заверши на свободном пространстве, иначе Сбит с ног. **Обязательно:** социальное общение 3d6, убрать наибольшую; ЭУ на оставшихся возможен.

Профессии

До четырёх профессиональных навыков любых профессий, пятый заменяет один. Стартовые 10 СО: уровни 1-3 по 1, 4-й за 2, 5-й за 3; максимум 5. Остаток - Удача 1:1. Народный Инженер феррариев вне слотов.

Следопыт

Мастер выслеживания: каждые 2 уровня +1 поиску цели/ловушек и анализу местности; с 4 направление по следу не старше суток без броска.

Тихий охотник: обнаружить тебя в дикой местности +1 СЛ за каждые 2 уровня; в строениях/пещерах не работает.

Тайга мой дом: каждые 2 уровня - порция еды/воды в день без броска, если доступна, и +1 сопротивлению немагическим ядам. Сбор компонентов ×2.

Разговор с животными: язык выбранного типа животных, не контроль. Каждый тип - отдельный профессиональный слот.

Чародей

Любой его навык открывает магические языки, ощущение магии и работу с камнями.

Врождённая магия: дар от рождения. Помнишь число заклинаний по уровню; каждые 3 уровня +1 базовая кость эффекта. С 2 создаёшь свитки, одновременно не больше уровня; лишний уничтожает самый старый.

Инкрустированный ножик: выбранный предмет-фокус; каждые 2 уровня +1 кость эффекта с ним. Утрата - переучивание навыка с 1.

Ритуалы: 2d6 +навык, без УМ; максимум обрядов в день по уровню.

Мастеровой

Инженер: каждые 2 уровня +1 работе с механизмами, изначально не оружием; уровень сокращает время.

Мастер по оружию: созданное оружие +уровень урона; каждые 2 уровня +1 техническим проверкам с оружием. Уровень сокращает время, не даёт бонуса попадания.

Алхимик: число доз за раз по уровню; каждые 3 уровня +1 кость эффекта, включая негативный. Нужны компоненты.

Бронник: каждые 2 уровня +1 ОС созданной брони, каждые 3 - свойство из с. 154. Одинаковые свойства не складываются.

Время работ: базово 11d6 единиц, соответствующий навык убирает кости. Для оружия/брони, свитков, инкрустации и препаратов - часы; обычного снаряжения - минуты.

Опричник

Берсерк: каждые 2 уровня +1 попаданию двуручным, двумя одноручными или ОББ+ОДБ. Каждые 3 +1 кость урона первого одноручного ОББ; не складывается с Царским воином.

Ассасин: +уровень Скрытности и атакам со спины; +2×уровень урона из засады/со спины; каждые 2 +1 сопротивлению ядам.

Мастер-стрелок: +1 и ещё +1 за каждые 2 уровня попаданию ОДБ; каждые 2 +1 Инициативе. С 4 голова +4 СЛ вместо +8.

Царский воин: без штрафов средней/тяжёлой брони. С 4 двуручное ОББ со щитом и иммунитет к немагическому сбиванию. Каждые 3 уровня +1 кость урона ОББ со щитом.

Хранитель

Слово возврата: союзник с ПЗ, упавшими до 0, слышит тебя → ТЕЛО+д4 ПЗ, сознание и конец инициативы. Раз за бой по уровню.

Тёплое сердце: 10 минут ухода → д4×уровень ПЗ и снять один эффект. Раз в день по уровню.

Прошлое - сестра будущего: с 3 раз в день - прошлое места/ощущения умершего; точность по уровню.

Глашатай

Биполярка: отдельная публичная личность. 1-3 образ; 4-6 голос/поведение; 7-9 узнаваемые разные личности; с 10 раз в неделю НИП играет твою роль.

Любимец толпы: д6 привлечённых за уровень; с 4 меняешь настроение, с 7 направляешь действия, с 10 раз в день распространяешь «слово недели».

Укротитель драконов: 3 секунды речи/песни; ХАР+д10+уровень против УМ+д10. Меняет эмоцию/отношение до конца сцены или враждебности. Только разумные.

Расхититель

Шляпа и кнут: каждые 2 уровня +1 СКО либо ЛВК; +уровень проверкам против ловушек.

Великая интуиция: каждые 3 уровня - один вопрос-подсказка Мастеру в день.

Люблю замочки: +уровень вскрытию/проникновению, в том числе магическим; успех без следов.

Критическая универсальность: с ОББ+ОДБ +уровень урона вторым оружием; с 4 ему 2 СКА, если позволяет само оружие.

Боевые искусства

Максимум два стиля, каждый — отдельный Навык. Проверка: ЛВК + стиль + 2d6 против СЛ приёма. Триггер используй сразу; он не копится. Удар искусством имеет СКА 1 или завершает ход при активации по триггеру.

Обычная неудача: приём не состоялся, без последствий. ЭП: последствие, указанное у приёма. Обычный удар искусством летален, наносит урон как кулаком; предмет в руке может дать травмы с отсечением или застреванием. Оружейный стиль может задавать иной урон.

Общие приёмы

Контратака. Уклонился от ближней атаки — СЛ 15: немедленно ударь атакующего, без траты СКА и Действия в свой ход. ЭП: в начале следующего хода -2 ко всем Действиям.

Оплеуха. Действуешь раньше цели в раунде — СЛ 18: дополнительный ближний удар перед обычным Действием. ЭП: цель получает +2 к следующей атаке по тебе в этом раунде.

Пьяный Молот

Только Навеселе: выпит напиток или зелье с опьянением.

При использовании стиля нет штрафов от пьянства. Нужно Среднее/Тяжёлое оружие в одной руке, напиток в другой. Если Сбит с ног, немедленно встань за 1 СКО вместо Действия.

Захлебнись, гнида! Получил урон от ОББ — СЛ 15: удар с дополнительными 2d6 урона; цель получает -4 к следующей атаке. ЭП: выпивка пролита, все дальнейшие приёмы стиля имеют +2 СЛ до нового напитка.

Скользкая лужа. Уклонился от ОББ — СЛ 16: цель Сбита с ног и теряет всё Перемещение до конца следующего хода. ЭП: ты падаешь и получаешь -2 ко всем Действиям до конца раунда.

Ух, понеслась родная! Два успешных приёма подряд за бой — СЛ 18: ВСЕ в соседних пространствах получают ТЕЛО + 2d6 урона и Сбиты с ног. ЭП: ты Сбит с ног и пролил выпивку.

Тростник и Гнев

Нужно Лёгкое/Среднее оружие или посох. Каждое успешное уклонение от ближней атаки до твоего следующего хода в этом раунде даёт +2 к следующей проверке стиля; бонусы складываются, но сгорают, если не использованы в свой ход этого раунда. В густой растительности +2 к Инициативе.

Обход корня. Уклонился от ближней атаки — СЛ 18: переместись на свободное пространство за атакующим, если возможно, и ударь в спину. Продолжай цепочку по врагам, рядом с которыми оказался после перемещения, не более 1 раза на каждого. Они не уклоняются. ЭП: цель получает +4 к следующей атаке по тебе.

Рассекающий порыв. В свой ход прошлого раунда не действовал и не перемещался — в новый ход СЛ 18: урон до брони $\times 2$, при ударе в голову $\times 4$. ЭП: -2 к твоим Действиям против этих врагов до конца боя.

Ветвистая ловушка. Попал лёгким ОББ в спину; можно после «Обхода корня», прервав его — СЛ 18: немедленный Захват, цель не может сопротивляться тебе в свой следующий ход. ЭП: цель сразу атакует тебя вне очереди, без твоего Уклонения.

Изящество

Только луки: Лёгкий, Тяжёлый или Блочный; урон от лука. Навык стиля заменяет Дальний бой и для обычной атаки. На средней/дальней дистанции можешь игнорировать укрытие, но тогда урон вдвое меньше.

Двойной выстрел. К началу своего хода не перемещался в этом раунде — СЛ по таблице попадания: выпусти две стрелы в одну цель или две на одной дистанции. Каждая атака наносит обычный урон; уклониться нельзя. После приёма самостоятельно не перемещаешься до конца раунда. ЭП: лук сломан, нужен ремонт.

Звёздный наконечник. Попал по цели в свой ход; нельзя вместе с «Двойным выстрелом» — СЛ 18: дополнительный успешный выстрел в НОВУЮ цель в 6 пространствах от первой. ЭП: попади в ближайшего к цели союзника; если его нет — в себя.

Град стрел. Не менее 3 врагов в радиусе 2 пространств от цели; не чаще 1 раза за раунд. Нужно 10 стрел — СЛ по таблице попадания до ближайшей цели: потратить 10 стрел, атакуй всех в квадрате 5×5 с целью в центре; всем одинаковый урон. ЭП: любое твоё Действие имеет +2 СЛ до конца боя.

Болотная Подлость

Нужно Лёгкое/Среднее одноручное ОББ. Если цель не видела тебя в начале хода, приёмы имеют -2 СЛ. Против поражённой ядом цели приёмы наносят +1d6 урона. Эти искусства доступны любым народам.

Едкий укол. Цель не видела тебя до атаки — СЛ 16: удар полностью игнорирует броню. Яд на оружии действует немедленно и с максимальной силой. ЭП: цель получает +4 к следующей связанной с тобой защите или атаке.

Трупное облако. Окружили 2 или больше врагов — СЛ 18: облако действует на всех рядом, кроме тебя; 2d6 урона прямо в ПЗ и потеря зрения на 1 раунд. ЭП: ты тоже попадаешь под эффект.

В зрачок. Успешная прицельная атака в голову — СЛ 18: урон прямо в ПЗ, игнорируя всю броню и другие защитные эффекты; травма «Потеря глаза». ЭП: обычный урон, оружие застряло в цели, ты безоружен.

Честь и Отвага

Нужно Очень тяжёлое клинковое ОББ и перемещение хотя бы на 5 пространств в свой ход. Нанеси 1 удар в начале хода, затем двигайся между врагами, нанося одинаковый урон всем по пути.

Рассечение на ходу. Прошёл минимум 5 пространств и вернулся туда, где начал — после движения СЛ 16: одна дополнительная атака по любой цели рядом с траекторией. ЭП: все цели, мимо которых прошёл, контратакуют; ты не можешь уклониться.

Хвост шторма. Атаковал в этот ход, но ещё не перемещался — СЛ 18: немедленно переместись на свою СКО по прямой и ещё раз ударь НОВОГО врага. ЭП: не можешь атаковать в следующий ход.

Вспышка стали. Не менее 3 врагов в пределах 4 пространств от тебя — СЛ 20: быстро переместись между всеми доступными целями, по одной атаке с обычным уроном каждой. ЭП: ты Сбит с ног, оружие отлетело на d6 пространств.

Стойки и Захват

Одна стойка, бесплатно в начале хода, смена не чаще раза за ход. Нужно ОББ в руках. Потеря оружия, сознания или сбивание прекращают стойку. С ОДБ и эффектами искусств не совмещается.

Стойка	Эффект
Молота · 2 руки	+1 попаданию, -1 Уклонению.
Размаха · 2 руки	Одна атака по соседним целям, -1d6 урона оружия.
Скалы · 2 руки	-3 СКО; иммунитет к толчку/сбиванию/отбрасыванию.
Черепахи · меч+щит	Дальние атаки в щит; -1 СКА, минимум 1.
Плети · меч+щит	Защитился щитом → раз/раунд свободная контратака; следующий ход без движения.

Стойка	Эффект
Сдерживания · меч+щит	Ближний промах врага → в свой следующий ход автоматическое попадание по нему.
Вихря · 2 ОББ	Два удара по одной цели без +6 СЛ второго; первый промах - оба мимо.
Убийцы · 2 ОББ	Нет +6 СЛ в часть тела; -4 СКО/Уклонению. +8 в голову сохраняется.
Шакала · 2 ОББ	После попадания второе оружие в то же место, кости вместе; -4 Уклонению.

Захват: свободная рука, обе стороны Ближний бой +ЛВК +2d6; удержание даёт обоим -2 Действиям, цель не движется сама. Отпустить свободно; вырваться - встречный Захват Действием.

Бросок: ТЕЛО+2d6 прямо в ПЗ, без разрушения брони; цель Сбита с ног. В ход Захвата бесплатно, позже Действием. Удушение Действием - ТЕЛО в ПЗ; три раунда подряд выключают на d4 раунда.

Магия: стихии и сила

Основа + поддержка + дополнительный эффект. Можно одну стихию трижды. Конфликт запрещён без народного исключения; дополнительный эффект не наносит урон.

Стихия	Усиливает	Угасает из-за
Огонь	Воздух, Порча, Эфир	Вода, Земля, Реальность
Вода	Природа, Реальность, Земля	Огонь, Порча, Эфир
Земля	Природа, Реальность, Вода	Воздух, Эфир, Огонь

Стихия	Усиливает	Угасает из-за
Воздух	Огонь, Эфир, Порча	Земля, Реальность, Природа
Порча	Огонь, Воздух, Эфир	Вода, Природа, Реальность
Природа	Вода, Земля, Реальность	Огонь, Порча, Эфир
Эфир	Огонь, Воздух, Порча	Вода, Земля, Реальность
Реальность	Земля, Вода, Природа	Огонь, Воздух, Эфир

Сила	Область	Кость	СЛ	ПО
Минорная	1×1	d4	-	d4
Небольшая	1 (2×1)*	d6	15	d6
Средняя	3×3	d8	19	d12
Сильная	5×5	d10	23	2d6
Эпическая	10×10	d20	27	2d12

*Размер Небольшой уточни по с. 128; там же Немыслимая магия. Область в пространствах. ПО - потеря Осознанности.

Эффект: 1 кость +1 за каждые 3 уровня Врождённой магии. ПО отдельно.

Заклинание, свиток, камень

Сотворить

Выбери форму/силу и три атрибута: основной весомый, остальные могут быть вставками. Расходуемый атрибут исчезает. Для Реальности нужна немагическая вещь.

УМ + Чародейство +2d6. Одна живая цель может защищаться: ВОЛЯ +Защита от магии +2d6, даже от лечения. Площадь, группа или предмет - СЛ категории. В дуэли оба могут использовать Чародейство +УМ.

Запиши ПО. При провале: один побочный эффект, если все стихии усиливаются; два, если есть нейтральное сочетание. Таблица d66 - с. 130-131. «Внутри существа» не обходит защиту существа.

Помнишь число заклинаний по Врождённой магии; смена подготовленных - сутки. Формул в книге может быть сколько угодно; разработка требует времени.

Прочитать свиток

Может любое существо. Брось d4: на 1 теряется заряд. Эффект срабатывает без проверки попадания; **ПО платится каждый раз.** Последний заряд уничтожает носитель. Защита от магии СЛ 15. Оpozнание свитка - Чародейство СЛ 18.

Создатель со Врождённой магией 2+: испытать формулу около 5 раз, подготовить носитель и время. Заряды и число одновременно действующих созданных свитков - по уровню.

Включить камень

Инкрустируй в предмет. Активация/выключение Действием либо условием; длится сцену или до выключения. Максимум **два разных эффекта на предмет за сцену**; одинаковые не складываются. Активный извлекают Техникой/Чародейством СЛ 20 с риском разрушения.

Ритуалы

Ритуалы +2d6, без УМ. Круг, покой, три расходуемых компонента. Если все подходят, СЛ -1 за весь комплект. Минимум час; каждый час СЛ -1 и +1d6 ПО ведущему. Отвлечение прерывает обряд. Число в день - по навыку.

Обряд	СЛ	Краткий эффект
Исцеление	13	Все ПЗ.

Обряд	СЛ	Краткий эффект
Заживление	13	Одна критическая травма за час.
Вытягивание энергии	15	ПЗ существа в круге - участникам поровну.
Очищение	15	Зависимость и эффекты яда.
Барьер	16	Барьер либо иллюзия места.
Наложение проклятия	16	Проклясть цель в круге.
Снятие проклятия	17	Снять одно.
Призыв	17	Дух/нежить на d6 дней; нужно пугало.
Духовное единство	17	Двое делят урон/ПО пополам на любом расстоянии.
Кровавый ритуал	18	ПЗ существа в круге чародею; убрать d6 мутаций, можно забрать облик.
Перенос души	20	Обмен душами живого и мёртвого в круге.

Свиток ритуала: любой персонаж выполняет его инструкцию и компоненты без проверки. Точный результат неизвестен; самостоятельно такие свитки не пишут.

Перед обрядом согласуй цель, компоненты, продолжительность, итоговую СЛ и ПО. Полные условия эффектов - с. 141.

Осознанность и развитие

Начать игру: опиши, чего хочешь добиться и как действуешь. Мастер назначит проверку, если исход неясен. Подготовь лист персонажа, карандаш, две d6 и кости урона. Полные описания и редкие ситуации — в основной книге.

После сцены с вредоносной врождённой магией Средней категории и выше - мутация: d20 по с. 134 или согласованный выбор. Уже имеющуюся перебрось.

Осознанность ≤0: сразу брось её кость, сначала d10. Если больше 1, уменьши d10 →d8 →d6 →d4. Повторяй при попытке действия, снижающего Осознанность; Удача разрешена.

Результат	Последствие
8-10	Чужие воспоминания; контроль остаётся.
5-7	Голос Океана; раз/день бесплатный переброс проверки/урона, новый результат обязателен.
2-4	Раз за сцену Мастер делает за тебя неожиданное Действие.
1	Личность стёрта; навсегда персонаж Мастера.

Ниже -10: окончательное уничтожение персонажа.

Восстановить Осознанность

Трубка: Действие, +d6 Осознанности, -1 ПЗ; нужен табак (с. 121).

Тоник: 50 зм, +d20; каждый приём за сутки -1 УМ до сна.

Медитация: раз/сутки вместо сна, ВОЛЯ +d6 за «уровень Чародея».

Камень концентрации: +2d20 раз/сутки. Термин «уровень Чародея» уточни с Мастером.

Опыт и обслуживание

Сохранённые 1+1: +15 ОО. Обычный навык: новый уровень ×5 ОО, ×2 удваивает цену, максимум 12.

Профессиональный: новый уровень РО, максимум 10.

Последовательно.

● **What is the purpose of the study?**