

# EZY: FANTASY



**18+**

на всякий случай,  
а то вдруг там насилие,  
и кто-то запустит петицию

# EZY: FANTASY

## ЕВР-версия

(ЕЩЁ В РАБОТЕ)

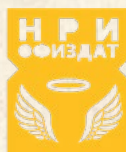
Привет!

Ты, ну то есть вы, видите версию EZY: Fantasy, которая находится в завершающей стадии разработки. Все механики оттестированы (в разной степени), но всё равно сломаны. В игре есть некий баланс, но как и в любой другой НРИ он хрупок и легко ломается даже студентами первокурсниками математического факультета.

Сейчас в этом документе пока ещё есть картинки, сгенерированные нейронкой, но их сразу видно. В финальной книге их не будет. А каких-то артов сейчас вообще нет, эти места выглядят, как синие прямоугольники.

Здесь огромное количество опечаток! Но и вычитки ещё совсем не было. Она обязательно будет двухуровневая перед выходом финальной релизной версии.

Поддержи выход игры на [краудфандинге](#):





## ОТ АВТОРА ОБ ИГРЕ И ЕЁ МИРЕ

### СПОЙЛЕРЫ!

(вернись сюда, если останется что-то непонятно из истории)

Привет. Меня зовут Евгений Д., я автор вселенной «EZY», и сейчас я кратко введу тебя в курс дела.

Скажу прямо: я пытался передать эту информацию через нарратив книги, но это ну никак не работало. Возникал сильный нарративный диссонанс, ведь Персонажи внутри истории по логике не могли знать то, о чём им приходилось бы рассказывать читателю. Поэтому вместо этого держи концентрированный блок мета-информации, который поможет лучше понять авторский замысел и происходящее в мире. Почему всё оказалось именно так? Ответ будет дан в запланированных четырёх играх по «EZY». Но ты, вероятно, хочешь понимать происходящее уже сейчас, а не в 2029 году, верно?

#### ➤ Итак, вот где вы оказались.

Примерно сто тысяч лет назад. А может — сто лет. А может — на прошлой неделе. Никто этого точно не знает. Общего летоисчисления нет, источники противоречат друг другу, а память искажена. Известно лишь одно. Когда-то настолько давно, что это уже никто не может досконально посчитать, а Ярослав и не расскажет, произошло нечто, что полностью перевернуло реальность.

#### Это событие известно как «Всплеск Океана».

Произошёл прорыв Океана в физический мир, из-за чего сама реальность была повреждена и искажена. В мир вошли магия и случайность, как фундаментальные явления которых ранее здесь не существовало. Почему это произошло — подробно будет разобрано в четвёртой части. Пока же вот краткая версия событий.

Некая Критсада Ахунай (тайское мужское имя, по неизвестной причине данное девушке в Европе, связанное со значениями «мудрость», «учённость», «рассудительность»), которую Изи повстречала в лаборатории С-27 в EZY. Судя, будучи старшим научным сотрудником Научно-Исследовательского Института Добычи и Передовых Исследований Энергетики (НИИ ИДПИЭ) Соединённого Королевства Германии, Великобритании и Ирландии (так называемый Великогерландский район) центрального региона Земли (пока не углубляйся в это), примерно в 3350 году по нашим временным меркам Критсада проводила эксперимент по добыче энергии методом погружения **гафниевых аккумуляторов** (ГА) в Океан. Для этого использовалось устройство под названием «ПИП — Проникающая Инструментальная Платформа», способное создавать микроразлом между физическим миром и так называемым Океаном. Океан до этого момента считался виртуальной областью существования виртуальных частиц — объектов, возникающих из-за квантовых флуктуаций вакуума, существующих крайне короткое время и не поддающихся прямому наблюдению, которые пока не было возможности достоверно фиксировать в классическом физическом мире.

*Уровень физики, о котором идёт речь, для неподготовленного человека практически неотличим от магии.*

Помощником Критсады был Ярослав — вчерашний студент, амбициозный, блестящий теоретик, лучший на кафедре, обладатель нескольких патентов в свои 23 года. И при этом он был полностью некомпетентен в реальной научной практике.

Во время эксперимента Ярослав допустил критическую ошибку. Из-за самоуверенности, попытки показать себя перед Критсадой и неверного решения он запустил цепную реакцию, которая разрушила структуру реальности. Мир был буквально «свёрнут» в единый лоскут. Разумные существа (как ты мог понять, люди) начали мутировать и меняться. Их тела скручивались, воспоминания переписывались, формы искажались в соответствии с их внутренними жизненными принципами. Технологическое развитие откатилось к уровню каменного века.

Ярослав же сохранил свою форму, поскольку находился в эпицентре события. Однако, чтобы не распасться на виртуальные частицы (это, кстати, реальный физический термин), он был вынужден постоянно подпитывать себя теми самыми гафниевыми аккумуляторами. После Выплеска они приобрели новые свойства и стали восприниматься обитателями мира как магические камни.



На протяжении долгих лет Ярослав выстраивал новое общество, постепенно вытаскивая его из каменного века к примитивной, но работающей технологичности. При этом у него сформировалась сильная фобия «сверхнаучной физики», которую в новом мире начали называть магией.

Но не все существа приняли этот путь. Часть из них ушла за Барьерные горы, которые долгое время считались непреодолимыми, где стали строить планы по другому пути развития мира и свержению Ярослава. Для этого нужно всего-то выманить Ярослава из дворца на реальное поле битвы и одолеть его!

Однако Царь Ярослав не может покинуть свой дворец по двум поистине реальным причинам.

**Первая:** в нём расположено огромное хранилище магических камней (тех самых ГА), которые он вынужден постоянно потреблять, чтобы не распасться.

**Вторая:** он физически связан с этим местом, так как именно здесь раньше находилась лаборатория Критсады. Чем дальше он от неё, тем выше его нестабильность и тем больше требуется подпитки. По этой же причине Ярослав является сильнейшим чародеем во Всемирье, но при этом фактически прикован к своему дворцу.

Естественно, его солдаты не понимают, почему царь не ведёт войска лично, а лишь отдаёт приказы из Ярограда, что сильно их демотирует и удерживает от полноценной войны с югом. Чем дальше от столицы, тем ниже дисциплина и желание подчиняться ему. Именно поэтому была создана Опричина — как инструмент удержания порядка и власти.

И сейчас мир находится в состоянии своеобразного интербеллума. Одна война уже закончилась по восприятию лет 10 назад — безуспешно и без значимого результата. Нивори укрепились на Барьерных скалах. Инкулины и сайгоны полностью отказались от участия в мировом конфликте и политике, постепенно формируя собственные независимые государства.

Одновременно с этим из дальних разведывательных экспедиций приходит всё больше сведений о том, что Всемирье — не единственный континент, существующий на планете. Что ждёт мир дальше, пока неясно. Ясно лишь одно — точно ничего хорошего.

Игроки же своими Персонажами просто живут в этом мире. Они пытаются разбогатеть, основать собственный клан или вмешаться в политику, балансируя между двумя сторонами огромного конфликта. Либо выбирают путь исследователей и отправляются к дальним берегам в поисках новых континентов.

И, наконец, важное замечание. *EZY: MechaSci-Fi* не был бы возможен без поддержки на краудфандинге, поскольку именно история Изи открывает человечеству путь к использованию тех технологий, которые будут подробно описаны в третьей части истории. Однако не закрывает арку событий в *EZY: Fantasy*.

*P.S. Магические камни — это камни с магической эссенцией, которая ранее содержалась в живом существе, но оно было страшным образом иссушено и сжато до камня размером с кулак или меньше — так делает Ярослав с чародеями-преступниками. Та самая эссенция имеет необъяснимое происхождение, но у каждого камня она своя и проявляется в своей особой личности, которая наделяет его волшебным эффектом. Все магические камни — это бывшие люди, которые не пережили эксперимент, но всё равно застряли тут.*



# СОДЕРЖАНИЕ

## ВСТУПЛЕНИЕ 6

Что такое Настольная Ролевая Игра? .....	8
Как работает система EYZ: Fantasy .....	8
Расстояния .....	9
Мастер игры .....	10
Таблица базовых Сложностей .....	10
Результаты проверок .....	11
Экономика .....	12

## ЧТО ЭТО ЗА МЕСТО? 13

История мира .....	13
Всемирье .....	15

## ВСЕМИРЬЕ 17

АЛЬВЕНЫ .....	18
ГРУВАЛЬКИ .....	20
ХАШ'САЛЫ .....	22
ФЕРРАРИИ .....	24
АРБОРИ .....	26
ВЕЛОРИ .....	28
КАЙТАРИ .....	30
КВАКЛИНГИ .....	32
ЭШ'КИ .....	34
ДРАКОНИДЫ .....	36
ИНКУЛИНЫ .....	38
Шагающие дома инкулинов .....	40
Модули для шагающих домов .....	40
ЛИКАНЫ .....	42
НИВОРИ .....	44
САЙГОНЫ .....	46
Карта мира .....	48
Всецарство .....	48
Южный Союз .....	51
Государства Союза .....	52
Независимые земли .....	54
Барьерные земли .....	56
Необитаемые территории .....	57

## ПРАВИЛА ВЫЖИВАНИЯ 62

Броня .....	62
Взрывы и их последствия .....	63
Стиль и подозрения .....	63
Классификация брони .....	64
Титаническая броня .....	65
Щиты .....	66
Магические щиты .....	67
Живые щиты .....	69
Виды перемещений .....	69
Укрытия .....	71
Почему мне больно? .....	73
Я просто хочу жить .....	77

Как избежать смерти? .....	78
Смерть .....	78
Жизнь вместо смерти .....	78
Быть нежитью .....	78

## БОЙ И ЗАЩИТА 80

Инициатива .....	80
Боеприпасы .....	84
Дополнительные действия ближнего боя .....	88
Статусы и состояния .....	89
Боевые искусства .....	90
Боевые стойки .....	96
Засады и скрытность .....	98
Какие ещё есть способы покалечиться? .....	100

## КОТОМОЧКА 101

Вещички и предметы .....	104
Предметы для ритуалов .....	112
Сумки и кармашки .....	113

## ОКЕАН И МАГИЯ 114

Стихии магии .....	115
Взаимодействие стихий .....	116
Процесс создания и применения заклинания .....	116
Предметы для сотворения .....	119
Негативные эффекты от заклинания .....	120
Свитки магии .....	122
Магическое безумие .....	123
Борьба с безумием .....	123
Изменение внешнего вида .....	124
Утонуть в безумии .....	125
Магические камни .....	126
Активные и неактивные предметы .....	130
Ритуалы .....	131
Как ещё вернуть осознанность? .....	132
Дарованные Навыки .....	133
Алхимия .....	133
Яды .....	137

## ПРОФЕССИИ И НАВЫКИ 139

Следопыт .....	141
Чародей .....	142
Мастерской .....	143
Опричник .....	145
Хранитель .....	146
Глашатай .....	147
Расхититель .....	148
Характеристики и Навыки .....	150
Врождённые Характеристики .....	150
Список характеристик .....	151
Навыки .....	155



## РОЖДЕНИЕ ПЕРСОНАЖА 163

Заполнение листа Персонажа.....	164
Но как стать сильнее? .....	180

## ИМУЩЕСТВО 184

Транспорт .....	184
Правила и хитрости на транспорте.....	190
Железная дорога Пивогоorsk — Яроград .....	192
Коммерческая недвижимость и торговля .....	193
Типы лавок .....	194
Личная недвижимость .....	196

## НЕБЫЛИЦЫ 199

## СЛУЧАЙНОСТИ 202

Случайные встречи .....	202
Региональные события .....	218
Случайные локации .....	231
Добрая сотня бесполезных предметов .....	249

## ПЯТИСОТЛЕТНИЙ ЧЕЛОВЕК

254

Перенос из EZY: Cyber .....	265
-----------------------------	-----

## ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО

## ЖИВНОСТИ 294

Гигантский паук.....	298
Паучий хор .....	298
Прядильщик.....	299
Слепозлоз .....	299
Гремушник .....	299
Ужасный удав .....	300
Болотный крокодил .....	300
Волчий пастырь .....	300
Волк стаи .....	300
Пестряк-клыкач.....	301
Кошка.....	301
Собака .....	301
Крыса .....	302
Лошадь .....	302
Медведь .....	302
Медвежонок .....	302
Сверхмассивная свинья.....	303
Бык.....	304
Орёл .....	304
Курица.....	304
Дьявольская курица .....	304
Сомовый филин .....	305
Болотная коза .....	305
Чёрный лось .....	305
Огромный геккон .....	305

Электрораб.....	306
Краб-паук .....	306
Огромный краб-паук.....	307
Дельфин.....	308
Гигантский кальмар.....	308
Касатка .....	308
Осьминог .....	309
Акула-пила .....	309
Слизюк .....	310
Визгун .....	311
Вибранты.....	311
Гнилки.....	312
Древний голем.....	312
Древний .....	313
Леший .....	313
Призраки предтеч.....	314
Скребни .....	314
Мавка.....	315
Полуденница.....	315
Куклоны .....	316
Озёрный фантом.....	316
Камнетёс .....	317
Коллекционер шкур .....	318
Красный черт .....	319
Чёрный черт.....	319
Лиловая лилия .....	320
Дитя пепельное.....	321
Курганник.....	322
Оттенеч .....	323
Ловец крика .....	324
Стеклоногий.....	324
Грибо-бум .....	325
Сквозняк .....	325
Блуждающая молния .....	326
Стеклянные волны.....	326
Как создать Простого Персонажа .....	327
Примеры Простых Персонажей .....	329
Ап Чхи (Грувальк, шахтёр) .....	329
Ликура (Эш'ки, посыльная) .....	329
Вейрам (Нивори, Стражник) .....	330
Козорёл .....	330
Жаб Бо (Кваклинг, Глашатай) .....	330

## СПИСОК ЖИВНОСТИ 331

## ЛИСТ ПЕРСОНАЖА 332

Это было больно. Боль тянется от висков к ключицам, расползается под рёбрами. Я помню их: низкорослые, плечистые, пивной перегар и гогот, когда я, дура, спросила: «Вы что, дворфы?» — и всё пошло наперекосяк. В их песенке звучало слово «эльфы», значит они шарят же за фентэзи. Я не успела понять, почему они взорвались. Успела заметить только их кулаки.

Подо мной — холодный камень будто его всю ночь держали в морозилке, а на улице было тепло. Запах сырости, плесени, жира. Я шевелюсь и чувствую рваную боль по телу, но пугает другое. Единственное тёплое в этом микромире сейчас — моя правая кисть. Там всегда был металл. Холодный, но надёжный металл, к которому привыкла. А теперь там плоть. Живая. И внутри неё — огонь, будто мне в руку кто-то сунул раскалённый прут и сказал: держи. Я пытаюсь отнять воображаемые пальцы от раскалённого алюминиевого шестка — и не могу. Жар идёт не снаружи. Он внутри.

Где-то позади стукнули затворы ржавых засовов.

— И что, вы её избили только из-за этого?! — голос режет, как нож по стеклу, резкий и негромкий одновременно. От него вибрирует в голове.

— Ну вы видели, что с рукой! Она же эльф! А эльфы не могут использ... — звук шлепка. Резкий, воспитательный.

— Во-первых, — голос из резкого сменился на шипение, холодное и очень раздражённое, — я запрещаю выражаться при мне. Во-вторых, с этим должна разбираться Опричина, а не два бухающих шахтёра в отпуске. Вы сейчас платите штраф за ложное содержание и обслуживание заключённой в темнице в течение двух суток и проваливаете отсюда, если не хотите заполнять форму УГПН-274.7 ближайший месяц. Нет денег? Возьмите в долг у Царя. ХА-ХА-ХА.

Это «ха-ха-ха» выходит звонким, как монеты, брошенные на каменный пол. Я нутром чувствую, как его собеседники ёжатся. Кто-то промямлил «извиняйте». Шаги удаляются. В нос сквозняк принёс запах чернил? Как будто где-то рядом стоят письменные приборы и нежатся свечи из воска и жира. Мы делали такие в детстве на свалке из солидола, парафиновой смазки и объедков.

— Эй, вы двое, — тот же голос, но уже как будто зевает, — как эта в третьей проснётся, ведите её ко мне.

«В третьей» — это наверное я. Вторят капли, нащелкивая свою простую арифметику: раз, два, три, пауза. Я в темнице. Слово мягкое, по факту — страшное. Здесь у меня нет ничего, кроме собственного дыхания и памяти. Предстоит очень непростое время, к такому меня не готовили. Задача одна — выжить! Ник. Если бы ты был здесь... Но ты не здесь. Ты остался там, а я... шевелю пальцами — кожа тянется, как перчатка. Тепло под ней отвечает тихим покалыванием. Стоит ли открывать глаза сейчас?

— Начальник, — шепчет кто-то у самой двери, из тех, — она эта, уже ну, вон шивилица. Ща мы её холоднучей вадицей огреем из таза-унитаза, сама подскочет быстра-быстра!

Потрясающе. Прекрасный план. Я едва сдерживаю истерический смех — и тут же вздрагиваю, спазм отдал в ребро. Почему я такая слабая? Где-то слева скребёт мышь. Я пробую поднять руку — и не могу: ремень, который я не заметила, удерживает запястье на бедре.



— Давайте без «вадицы», — отрезает тот самый, — ведите её ко мне сухой. Мне нужно с ней поговорить, а не чтобы она мне все бумаги водой залила, истерично отряхиваясь, словно собака. И... ещё раз кто тут при мне скажет «Э-слово» — остаётся здесь до весны подписывать накладные на крыс. Поняли?

— Поня-я-яли, начальник...

Позади хрустнул замок. Я делаю вдох, ловя носом подземный холодный воздух. Кажется, из-под ногтя большого пальца вырывается крошечный язычок пламени, шевельнулся и тут же исчез, как будто стесняется.

— Ладно, Изи, — говорю себе, — фильтруй слова. Здесь «дворфы», что-то неприемлемое, а «эльфы» — ещё хуже. Здесь у тебя нет силы железа. Здесь только ты. Опричина — кто бы вы ни были — давайте познакомимся.

Я открываю глаза. Мир вспыхивает тускло-жёлтыми кружками факелов, расплывчатым гербом на дверце с решёткой, фигурой в плаще в конце коридора. И — двумя... да кто это вообще. Один уже занёс медный таз.

— Не надо, — говорю спокойно. Голос хрипит, как старый динамик, но держится уверенно. — Я сама встану и дойду.

Таз холодный опускается. Кто-то нервно чешет затылок. Я приглядываюсь, дыхание сбивается, меня сбивает страх, из груди выплёскивается истошный крик:

— ЖИВЫЕ ТРУПЫ!!!

Снова впадаю в беспамятство.





# ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Настольная ролевая игра — это не просто набор правил, кубиков и листов Персонажей. Это живая история, которую вы проживаете вместе с другими. Один из участников становится Мастером — он описывает мир, создаёт сцены, играет за всех встречных существ и решает, к чему приведут ваши поступки. Остальные играют за Персонажей — смельчаков, авантюристов, колдунов, подмастерьев, наёмников, паломников или отщепенцев.

Вы описываете, что хотите сделать, а Мастер говорит, что из этого может получиться. Если исход неочевиден — вы бросаете кости. Удалось ли вскрыть засов? Убедили ли трактирщика? Сумеете ли выстоять в поединке? Ответ зависит от того, насколько хороши ваши навыки, характеристики — и какое значение судьба указала на костях.

В **EZY: Fantasy** поощряется игра с миниатюрами и картой — это помогает точнее представлять сцены, контролировать расстояния, видеть, кто где находится. Но если у вас нет фигурок, достаточно будет листа в клетку и нескольких жетонов — или даже просто воображения. Правила одинаково работают и в нарисованной на бумаге пещере, и в вашей голове.

Настольная ролевая игра — это не про победу. Это игра про путь, в котором каждый выбор может привести вас к славе, беде или неожиданной правде. И ни один бросок не бывает последним.

## КАК РАБОТАЕТ СИСТЕМА EZY: FANTASY

У **EZY: Fantasy** есть своя система, построенная на взаимодействии игроков с предметами, навыками и определением успешности посредством броска костей. Звучит вполне обыденно и ничего пугающего, верно?

Система называется просто — **EZY-System**.

У Персонажей существует список **Навыков** и **Врождённых Характеристик**, которые прибавляются к броску. Для игры вам понадобится стандартный пул игровых костей: d4, d6, d8, d10, d12 и d20. D4 и d6 желательно иметь несколько штук. D20 используется в исключительных редких случаях.

Также у каждого игрока есть лист его Персонажа — описание его авантюриста, следопыта, ведьмака или другого альтер-эго. В нём отмечена вся важная информация: умения, прошлое, здоровье, магические способности и носимый скарб. А на столе обычно лежит карта земель, по которой происходит действие игры.

Все проверки навыков проходят по формуле:

$$\text{Навык} + \text{Характеристика} + 2d6 = \text{Результат}$$

Любую **Сложность (СЛ)** нужно превзойти, то есть если **СЛ** равна 15, то при проверке необходимо получить 16 и более.

При спорных бросках, если выпала ничья, побеждает защищающийся, или Персонаж, на которого оказывается воздействие.

Отыгрыш и события контролируются **Правилом Нарратива**. Если что-то невозможно или слишком просто по логике Мастера и игрока — это не требует броска. Если ваш план настолько хорош, что не вызывает сомнений — вы добиваетесь успеха без броска или проверок.

**Если вам когда-то что-то нужно округлять — округляйте в большую сторону, если прямо не указано иное.**

## РАССТОЯНИЯ

Одно **Пространство** — это круг с радиусом в 1 метр (то есть диаметр 2 метра). Соответственно, если вы используете карты, то подойдёт любая формация — сота, квадрат или даже обычная рулетка. Если в таком пространстве стоит Персонаж, оно считается **Контролируемой зоной**. Два Персонажа на соседних пространствах соприкасаются этими зонами.

Персонаж может во время хода войти в то же Пространство, где уже стоит другой Персонаж — это называется дистанция **«вплотную»**. Однако завершить ход в этом же пространстве нельзя — существо должно закончить движение на любом соседнем пустом Пространстве, иначе окажется сбитым с ног.

Существа могут проходить сквозь чужие Контролируемые зоны, но если вы прорываетесь через враждебного персонажа (или просто какого-нибудь раздражённого громилу в толпе), тот может нанести бонусный удар за *«вторжение в личное пространство»*, нанося только один удар — кулаком, крагой, плечом лука, ударом щита, пинком или даже унижительным плевком в лицо, но не магией и не выстрелом из стрелялы.

Если вы подошли вплотную для Захвата, то цель всё равно получает право на бонусный удар, если вы от неё отходите. Поэтому атаковать лучше из соседнего пространства, а не вплотную.

Если два Персонажа из примыкающих зон просто отходят друг от друга или проходят мимо — никаких дополнительных взаимодействий не происходит.

Если вы используете обычные измерительные приборы, вроде рулетки, считайте, что 2,5 см (1") = 1 пространство.

### ЗАЧЕМ ИГРАТЬ С РУЛЕТКОЙ?

Чтобы ваша фигурка лесного стрелка на вершине разрушенной башни (банка с освежителем воздуха) могла обстреливать врагов, стоящих на площади у храма (коврик для мыши, которым вы обозначили площадь). Какая в таком случае сетчатая карта? Бери рулетку — и вперёд! Любая пещера, таверна или сторожка у дороги — это поле битвы для отважных авантюристов.

