

EZY: FANTASY



СТАНЦІЯ КУЛЬТУРИ
ОБЕРЖУ

18+

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

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!

18+

ИГРА СОДЕРЖИТ:

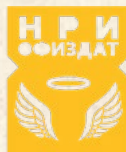
ЖЕСТОКОСТЬ,
ОРУЖИЕ,
ОТКРОВЕНИЯ,
БРАНЬ,
КУРЕНИЕ,
УПОМИНАНИЕ
НАРКОТИЧЕСКИХ
ВЕЩЕСТВ

Всё вышеперечисленное плохо, аморально, вредит физическому и ментальному здоровью. Воздержитесь от этого и ни за что не повторяйте сцены из игры в реальной жизни. Всё это незаконно и любая связь с вышеперечисленным влечёт установленную законодательством ответственность!

EZY: FANTASY

Игра стала реальностью благодаря вот этим чудесным людям:

Barbosh	Illuminatik	Пигашев Кирилл Сергеевич
Брагин Василий	Rictograf	Капитан Shtepser
Вячеслав Верещак	Лапшов Илья	F/S
bobah	Geell	MakDuncan
Boojum Snark	Липтол	ShiM0ri
Александр Даниловский	Stirbjorn	Сыскаев Андрей
Antyton	Pitarka	Altodafe
Евгений	ArcVoron	Великолепный YAY!
Игорь Луняков	Александр «Nyrilin» Мосеев	Зайкон
Amoriada	Слава (Darkenik) Никитин	Тоня хомяк
Алька	Кида	dunk_posral
Коллеганов Алексей	Павлюк Михаил	Neesoglasnaja
Василий Кузьмин	Joem ipsum	



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, попытку 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 распастись 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 демотивирует 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 чародейми-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	Как избежать смерти?	88
Что такое Настольная Ролевая Игра?	8	Смерть.....	88
Как работает система EZY: Fantasy	8	Жизнь вместо смерти.....	88
Расстояния.....	9	Быть нежитью.....	88
Мастер игры.....	10		
Таблица базовых Сложностей	10	Бой и Защита	90
Результаты проверок.....	11	Инициатива.....	90
Экономика.....	12	Боеприпасы.....	94
		Дополнительные действия ближнего боя.....	98
ЧТО ЭТО ЗА МЕСТО?	13	Статусы и состояния.....	99
История мира	13	Боевые искусства	100
Всемирье.....	15	Боевые стойки	106
		Засады и скрытность.....	108
ВСЕМИРЬЕ	17	Какие ещё есть способы покалечиться?.....	110
АЛЬВЕНЫ.....	18	КОТОМОЧКА	111
ГРУВАЛЬКИ	20	Вещички и предметы	114
ХАШГСАЛЫ	22	Предметы для ритуалов	122
ФЕРРАРИИ	24	Сумки и кармашки	123
АРБОРИ	26		
ВЕЛОРИ	28	ОКЕАН И МАГИЯ	124
КАЙТАРИ	30	Стихи магии	125
КВАКЛИНГИ	32	Взаимодействие стихий	126
ЭШГКИ	34	Процесс создания и применения заклинания.....	126
ДРАКОНИДЫ.....	36	126	
ИНКУЛИНЫ	38	Предметы для сотворения.....	129
Шагающие дома инкулинов	40	Негативные эффекты от заклинания	130
ЛИКАНЫ	42	Свитки магии.....	132
НИВОРИ.....	44	Магическое безумие	133
САЙГОНЫ.....	46	Борьба с безумием	133
Карта мира	48	Изменение внешнего вида	134
Всецарство	48	Утонуть в безумии	135
Южный Союз	51	Магические камни.....	136
Государства Союза	52	Активные и неактивные предметы.....	140
Независимые земли	54	Ритуалы	141
Интересные поселения	56	Как ещё вернуть Осознанность?	142
Барьерные земли	66	Дарованные Навыки.....	143
Необитаемые территории	67	Алхимия.....	143
		Яды	147
ПРАВИЛА ВЫЖИВАНИЯ	72		
Броня	72	ПРОФЕССИИ И НАВЫКИ	149
Взрывы и их последствия	73	Следопыт	151
Стиль и подозрения	73	Чародей	152
Классификация брони	74	Мастеровой.....	153
Титаническая броня.....	75	Опричник.....	155
Щиты	76	Хранитель.....	156
Магические щиты.....	77	Глашатай.....	157
Живые щиты.....	79	Расхититель.....	158
Виды перемещений.....	79	Характеристики и Навыки	160
Укрытия.....	81	Врождённые Характеристики	160
Почему мне больно?	83	Список характеристик	161
Я просто хочу жить.....	87	Навыки.....	165

РОЖДЕНИЕ ПЕРСОНАЖА 173

Заполнение листа Персонажа.....	174
Но как стать сильнее?.....	190

ИМУЩЕСТВО 194

Транспорт.....	194
Правила и хитрости на транспорте.....	200
Железная дорога Пивогоorsk — Яроград.....	202
Коммерческая недвижимость и торговля ..	203
Типы лавок.....	204
Личная недвижимость.....	206

НЕБЫЛИЦЫ 209**СЛУЧАЙНОСТИ 212**

Случайные встречи.....	212
Региональные события.....	228
Случайные локации.....	241
Добрая сотня бесполезных предметов.....	259

ПЯТИСОТЛЕТНИЙ ЧЕЛОВЕК 264

Перенос из EZY: Cyber.....	275
----------------------------	-----

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖИВНОСТИ 304

Гигантский паук.....	308
Паучий хор.....	308
Прядильщик.....	309
Слепозлоз.....	309
Гремучник.....	309
Ужасный удав.....	310
Болотный крокодил.....	310
Волчий пастырь.....	310
Волк стаи.....	310
Пестряк-клькяч.....	311
Кошка.....	311
Собака.....	311
Крыса.....	312
Лошадь.....	312
Медведь.....	312
Медвежонок.....	312
Сверхмассивная свинья.....	313
Бык.....	314
Орёл.....	314
Курица.....	314
Дьявольская курица.....	314
Сомовый филин.....	315
Болотная коза.....	315
Чёрный лось.....	315
Огромный геккон.....	315
Электрокраб.....	316
Краб-паук.....	316

Огромный краб-паук.....	317
Дельфин.....	318
Гигантский кальмар.....	318
Касатка.....	318
Осьминог.....	319
Акула-пила.....	319
Слизюк.....	320
Визгун.....	321
Вибранты.....	321
Гнилики.....	322
Древний голем.....	322
Древни.....	323
Леший.....	323
Призраки предтеч.....	324
Скребни.....	324
Мавка.....	325
Полуденница.....	325
Куклоны.....	326
Озёрный фантом.....	326
Камнетёс.....	327
Коллекционер шкур.....	328
Красный черт.....	329
Чёрный чёрт.....	329
Лиловая лилия.....	330
Дитя пепельное.....	331
Курганник.....	332
Оттенеч.....	333
Ловец крика.....	334
Стеклоногий.....	334
Грибо-бум.....	335
Сквозняк.....	335
Блуждающая молния.....	336
Стеклянные волны.....	336
Создание Простого Персонажа.....	337
Примеры Простых Персонажей.....	339
Ап Чхи (Грувальк, шахтёр).....	339
Ликира (Эш'ки, посыльная).....	339
Вейрамм (Нивори, Стражник).....	340
Козорёл.....	340
Жаб Бо (Кваклинг, Глашатай).....	340

СПИСОК ЖИВНОСТИ 341**ЛИСТ ПЕРСОНАЖА 342**

Это было больно. Боль тянется от висков к ключицам, расплзается 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 бухущих 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 наверно 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 мышшь. 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.