EZY: FANTASY



СТАНЦИЯ РОЗЕВАЛ
ОБРАЗЕЦ

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

СТАНЦИЯ ПОЛЯВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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:

Altodafe	Levapold	Денис Silverhand
Amoriada	lorem ipsum	Евгений
Antyton	MakDunkan	Зайкон
ArcVoron	Neesoglasnaja	Игорь Луняков
arkanium77	Pitarka	Капитан Shtepser
Barbosh	Rictograf	Кида
bobah	ShiM0ri	Коллеганов Алексей
Boojum Snark	Stirbjorn	Лапшов Илья
Burik	Александр Даниловский	Липтол
Coolfox_	Александр «Nyrilin» Мосеев	Николай Шевченко
Drosan	Алька	Павлюк Михаил
dunk_posral	Анкудинов Андрей	Пигашев Кирилл Сергеевич
F/S	Брагин Василий	Слава (Darkenik) Никитин
Geell	Василий Кузьмин	Сыскаев Андрей
Illuminatik	Великолепный YAY!	Тоня хомяк
KateHoshimiya	Вячеслав Верещак	Ярослав Кипенко

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Автор игры, редактор, дизайн и вёрстка
Евгений Дорожинский



Обложка, карта Княжества Ленора и некоторые иллюстрации
Мария Иконникова

Арты народов Всемирья, карта Всемирья и лист персонажа
Линдана Бальтер aka HakuMaru

Прочие иллюстрации
Роман Разумовский
Она не хочет в титры

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», «учёность», «рассудительность»), которую Изи повстречала в лаборатории С-27 в *EZY: Cyber*, 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 Всплеска они приобрели новые свойства и стали восприниматься обитателями мира как магические камни.

ОБРАЗЕЦ
СТРАНИЦА ПОЛЕВАЯ

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 Яроградa, 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 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОТРАЗЕЛЬ

Содержание

Вступление 6

Что такое Настольная Ролевая Игра? 8
Как работает система EZY: 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
ЛИКАНЫ 42
НИВОРИ 44
САЙГОНЫ 46
Карта мира 48
Всецарство 48
Южный Союз 51
Государства Союза 52
Независимые земли 54
Интересные поселения **56**
Барьерные земли 66
Необитаемые территории 67

Правила выживания 72

Броня 72
Взрывы и их последствия 73
Стиль и подозрения 73
Классификация брони 74
Титаническая броня 75
Щиты 76
Магические щиты 77
Живые щиты 79
Виды перемещений 79
Укрытия 81
Почему мне больно? 83
Я просто хочу жить 87
Как избежать смерти? 88
Смерть 88
Жизнь вместо смерти 88
Быть нежитью 88

Бой и Защита 90

Инициатива 90
Боеприпасы 94
Дополнительные действия ближнего боя 98
Статусы и состояния 99
Боевые искусства 100
Боевые стойки 106
Засады и скрытность 108
Какие ещё есть способы покалечиться? 110

Котомочка 111

Вещички и предметы 114
Предметы для ритуалов 122
Сумки и кармашки 123

Океан и Магия 124

Стихии магии 125
Взаимодействие стихий 126
Процесс создания и применения заклинания 126
Предметы для сотворения 129
Негативные эффекты от заклинания 130
Свитки магии 132
Магическое безумие 133
Борьба с безумием 133
Изменение внешнего вида 134
Утонуть в безумии 135
Магические камни 136
Активные и неактивные предметы 140
Ритуалы 141
Как ещё вернуть Осознанность? 142
Дарованные Навыки 143
Алхимия 143
Яды 147

Профессии и Навыки 149

Следопыт 151
Чародей 152
Мастеровой 153
Опричник 155
Хранитель 156
Глашатай 157
Расхититель 158
Характеристики и Навыки 160
Врождённые Характеристики 160
Список характеристик 161
Навыки 165

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Рождение Персонажа 173

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

Имущество 194

Транспорт *194*
Правила и хитрости на транспорте *200*
Железная дорога Пивогорск — 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*
Слеполоз *309*
Гремучник *309*
Ужасный удав *310*
Болотный крокодил *310*
Волчий пастырь *310*
Волк стаи *310*
Пестряк-клыкач *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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 микромирке 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 УТПН-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 холоднючей 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.

ОЗНАЧЕНА РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

— 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.*

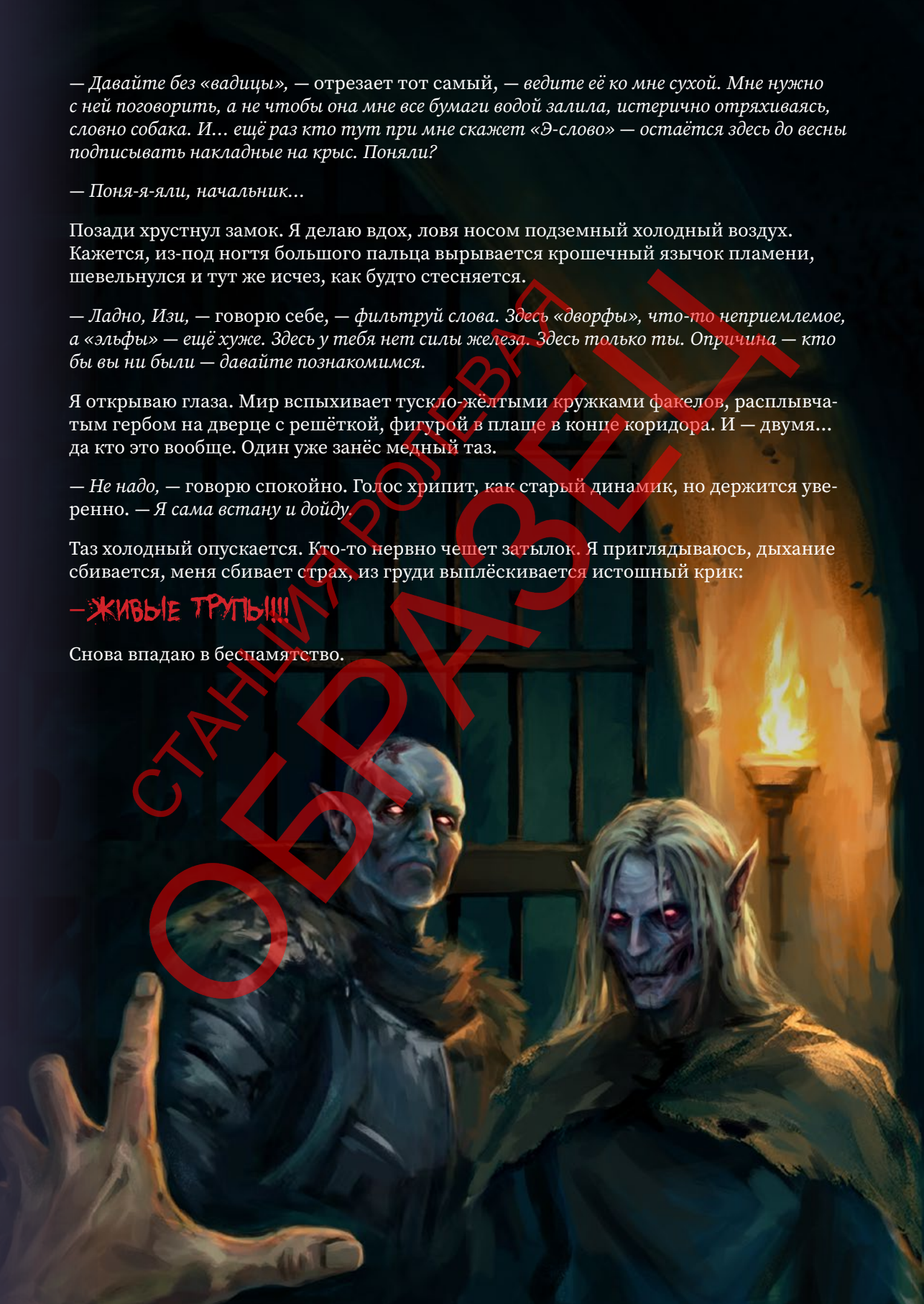
Я открываю глаза. Мир вспыхивает тускло-жёлтыми кружками факелов, расплывчатым гербом на дверце с решёткой, фигурой в плаще в конце коридора. И — двумя… да кто это вообще. Один уже занёс медный таз.

— 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.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 игральных 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:

Навык + Характеристика + 2d6 = Результат

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ