

АТАКА	УДАР	АТАКА Вы атакуете безоружной атакой или оружием. КУ: вы наносите двойной урон	ПЕРЕСТАНОВКА	АТАКА АТЛЕТИКА vs СТОЙКОСТЬ - переместите существо на 5 (10) фт. Цель должна оставаться в зоне досягаемости. КП: цель перемещает вас на 5 фт.
	ФИНТ	МЕНТАЛЬНЫЙ ОБМАН (ИЗУЧЕННЫЙ) - цель достигнута <i>врасплох</i> против вашей след. ближней атаки в этом ходу. КУ: противник <i>застигнут врасплох</i> для всех ваших ближних атак до конца вашего следующего хода КП: эффект КУ , но с инвертированными целями		
	ОСВОБОЖДЕНИЕ	АТАКА БЕЗОРУЖ.АТАКА / АКРОБАТИКА / АТЛЕТИКА vs СЛ АТЛЕТИКИ / ВОРОВСТВА / ЗАКЛИНАНИЯ - освободитесь от <i>обездвиженности, неподвижности</i> или <i>захвата</i> . КУ: успех + перемещение на 5 фт КП: нельзя пробовать снова до вашего след. хода		
	ЗАХВАТ	АТАКА АТЛЕТИКА vs СТОЙКОСТЬ - схватите существо или объект или удерживайте <i>захват</i> . П: цель не захвачена, и освобождается от <i>захвата</i> или <i>обездвиженности</i> КП: эффект КУ , но с инвертированными целями КУ: цель <i>обездвижена</i>		
	ТОЛЧОК	АТАКА АТЛЕТИКА vs СТОЙКОСТЬ - толкните существо на 5 (10) фт. от себя. Вы можете последовать за ним. КП: вы <i>расплаваны</i>		
	СБИТЬ С НОГ	АТАКА АТЛЕТИКА vs РЕАКЦИЯ - повалите существо на землю. КУ: дополнительно нанесите 1д6 дробящего урона КП: вы <i>расплаваны</i>		
РАЗОРУЖЕНИЕ	АТАКА АТЛЕТИКА (ИЗУЧЕННАЯ) vs РЕАКЦИЯ - цель получает сит. штраф -2 на проверки, связанные с объектом и +2 сит. бонус к дальнейшим проверкам Разоружения, пока не выполнит Взаимодействие. КУ: цель роняет объект КП: вы <i>застигнуты врасплох</i> до начала вашего след. хода			

МАГИЯ	СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ	МАНИПУЛЯЦИЯ / КОНЦЕНТРАЦИЯ Сотворите фокус, фокальное заклинание, подготовленное заклинание или заклинание из вашего репертуара. Применяется ШЗПА-штраф, если заклинание имеет дескриптор Атака	
	ПРЕКРАЩЕНИЕ	КОНЦЕНТРАЦИЯ Вы прекращаете один эффект заклинания или магического предмета. В описании эффекта должно быть указано, что вы можете это сделать.	
	ПОДДЕРЖКА	КОНЦЕНТРАЦИЯ Нет состояния <i>усталость</i> . Длительность поддерживаемого эффекта увеличивается до конца вашего следующего хода. Применяются эффекты поддержки, если они указаны в описании эффекта.	
	ОПОЗНАНИЕ МАГИИ	КОНЦЕНТРАЦИЯ НАВЫК МАГИЧЕСКОЙ ТРАДИЦИИ (ИЗУЧЕННЫЙ) - вы заметили, как кто-то творит заклинание и пытаетесь его опознать с помощью действия «Вспомнить информацию». КП: вы принимаете заклинание за другое по выбору ведущего	
ОПОЗНАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ	КОНЦЕНТРАЦИЯ (ЧЕРТА): НАВЫК МАГИЧЕСКОЙ ТРАДИЦИИ (ИЗУЧЕННЫЙ) - опознайте заклинание, которое творит существо на линии видимости. КУ: +1 бонус к спасброску против заклинания КП: вы принимаете заклинание за другое по выбору ведущего		

ЗАЩИТА	ОТВЕДЕНИЕ ВЗГЛЯДА	Вы получаете ситуативный бонус +2 к испытаниям против способностей с дескриптором «зрение», требующих, чтобы вы смотрели на существо или объект. Эффект действует до начала вашего следующего хода.	
	УКРЫТИЕ	Вы получаете сит. бонус укрытия +2 к КБ, испытаниям Реакции против эффектов с областью, а также к проверкам Скрытности при попытках Спрятаться. Если у вас уже есть укрытие, то бонус увеличивается до +4 надежное укрытие.	
	ПОДНЯТИЕ ЩИТА / ПАРИРОВАНИЕ	Вы прикрываете себя щитом (+ КБ щита, обычно +2) или оружием с дескриптором «парирующее» (+1 КБ) до начала вашего следующего хода.	
	БЛОК ЩИТОМ	(ЧЕРТА) - уменьшите урон от физической атаки на значение прочности щита. И вы и щит получаете оставшийся урон. Объекты сломаны при половине ПЗ и уничтожены при 0.	

ДВИЖЕНИЕ	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ / ПОЛЁТ / РЫТЬЁ	ДВИЖЕНИЕ Переместитесь на расстояние не более своей скорости.	ПОЛЗАНИЕ	ДВИЖЕНИЕ Передвиньтесь на 5 фт. будучи <i>распластанным</i> (ваша скорость должна быть не менее 10 фт.).
	ШАГ	ДВИЖЕНИЕ Передвиньтесь на 5 футов не провоцируя ответных действий.	РАСПЛАСТЫВАНИЕ	ДВИЖЕНИЕ Вы <i>расплаваны</i> .
	ПЕРЕКАТ	ДВИЖЕНИЕ АКРОБАТИКА vs РЕАКЦИЯ - переместитесь на расстояние не более своей скорости, пытаясь пройти через клетки одного вражеского существа, они считаются трудной местностью. П: перемещение завершается, вы провоцируете ответные действия, как если бы покинули клетку, с которой начали Перекат		
	КРАСТЬСЯ	ДВИЖЕНИЕ ! Передвиньтесь на половину своей скорости став или оставаясь <i>необнаруженным</i> . П: ваше присутствие обнаружено, но вы остаётесь <i>спрятанным</i> для существа КП: вас заметили! Вы становитесь <i>видимым</i> для существа		
	ПРЫЖОК	ДВИЖЕНИЕ Если ваша скорость > 15 фт., вы можете прыгнуть на 10 или менее фт. в длину, а если ваша скорость > 30 фт. – на 15 или менее. Также можно подпрыгнуть на высоту до 3 фт., преодолев при этом до 5 фт. в длину, чтобы забраться на возвышенность.		
	ПРЫЖОК В ВЫСОТУ	ДВИЖЕНИЕ АТЛЕТИКА vs СЛ 30 - переместитесь на 10 фт. и прыгните на 5 фт. (8 фт. / 3 фт.) в высоту. КУ: высота прыжка 8 фт. ИЛИ высота 5 фт + длина 10фт. П: обычный прыжок КП: не прыгнули и <i>расплаваны</i>		
	ПРЫЖОК В ДЛИНУ	ДВИЖЕНИЕ АТЛЕТИКА vs РАССТОЯНИЕ В ФУТАХ - переместитесь на 10 фт. и прыгните на всю длину. П: обычный прыжок КП: обычный прыжок и затем <i>расплаваны</i>		
	ПЛАВАНИЕ	ДВИЖЕНИЕ АТЛЕТИКА - переместитесь на 10 фт. (15 фт.) в воде. Если вы завершаете свой ход в воде и в этом раунде не совершили успешного Плавания, вы уходите под воду на 10 футов или вас относит течением. КП: запас воздуха уменьшается на 1 раунд		
	ЛАЗАНИЕ	ДВИЖЕНИЕ АТЛЕТИКА - вы влезаете, спускаетесь или переползаете по наклонной поверхности на 5 фт. (10 фт.) КП: вы падаете и <i>расплаваны</i>		
	УДЕРЖАНИЕ РАВНОВЕСИЯ	ДВИЖЕНИЕ АКРОБАТИКА - вы можете перемещаться по узким или неровным поверхностям. Находясь на такой поверхности, вы считаетесь <i>застигнутым врасплох</i> . КУ: местность не считается для вас трудной КП: вы падаете и ваш ход завершается		
	ХВАТАНИЕ ЗА УСТУП	МАНИПУЛЯЦИЯ РЕАКЦИЯ vs СЛ ХВАТА - падая, вы хватаетесь за подходящий объект, уменьшая урон от падения на 20 фт. КУ: вам не требуется свободная рука, урон уменьшается на 30 фт. КП: если пролетели > 20 фт., то от удара получаете 10 др. урона за каждые 20 фт.		
	МЯГКОЕ ПРИЗЕМЛЕНИЕ	ДВИЖЕНИЕ АКРОБАТИКА vs СЛ 15 - если у вас есть скорость полёта, то вы не получаете урон от падения.		
	МАНЕВРИРОВАНИЕ В ПОЛЁТЕ	ДВИЖЕНИЕ АКРОБАТИКА (ИЗУЧЕННАЯ) - вы выполняете сложный манёвр во время полёта. П: остаётесь на месте, или более неприятные последствия КП: как провал, но более худшие последствия		

МЕДИЦИНА	ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ	МАНИПУЛЯЦИЯ МЕДИЦИНА vs СЛ ВОССТАНОВЛЕНИЯ + 5 - цель теряет состояние «при смерти». КУ: +1 «при смерти» КП: наносите урон от кровотечения	
	МЕДИЦИНА В БОЮ	МАНИПУЛЯЦИЯ / ЛЕЧЕНИЕ МЕДИЦИНА (ЧЕРТА) - лечение в бою, аналогично лечению ранений. КУ: кулдаун 24ч КП: наносите 1д8 урона	
	ЛЕЧЕНИЕ РАНЕНИЙ (10 мин)	МАНИПУЛЯЦИЯ / ЛЕЧЕНИЕ МЕДИЦИНА (ИЗУЧЕННАЯ) - цель исцеляет ПЗ и теряет состояние «Ранение». СЛ 15: 2д8 (4д8) ПЗ, ЭКСПЕРТ СЛ 20: +10 ПЗ, МАСТЕР СЛ 30: +30 ПЗ, ЛЕГЕНДА СЛ 40: +50 ПЗ. У: потратите 1ч, чтобы удвоить исцеляемые ПЗ КУ: кулдаун 1ч КП: наносите 1д8 урона	
	ЛЕЧЕНИЕ ОТРАВЛЕНИЯ	МАНИПУЛЯЦИЯ МЕДИЦИНА (ИЗУЧЕННАЯ) - цель получает сит. бонус +2 (+4) к следующему испытанию против яда. КП: цель получает сит. штраф -2	
ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНИ (8 часов)	МАНИПУЛЯЦИЯ МЕДИЦИНА (ИЗУЧЕННАЯ) - цель получает сит. бонус +2 (+4) к следующему испытанию против болезней. КП: цель получает сит. штраф -2		

АТАКА	Учитывают штраф за последовательные атаки (ШЗПА)	!	Требуется* наличие соответствующих инструментов.	+2 (+4 / +1)	КУ: Критический Успех
ДВИЖЕНИЕ / МАНИПУЛЯЦИЯ / КОНЦЕНТРАЦИЯ	Условия для ответных действий, состояний и т.д.	!	Тайный бросок, совершается Ведущим	Бонус за результат	У: Успех
ЯЗЫК	Цель должна понимать язык	!	Требуется* свободная рука	Состояние	П: Провал
СЛУХ / ЗРЕНИЕ	Не влияют на существ, которые не видят и/или слышат	!	* - обычно / требуется уточнение		КП: Критический Провал

ШПИОНСКИЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ	ПОИСК → * КОНЦЕНТРАЦИЯ ! ВНИМАНИЕ - вы изучаете область (30 фт. конус или 15 фт. взрыв), стараясь отыскать существ или объекты. КУ: необнаруженное -> видимое
	УКАЗАНИЕ → МАНИПУЛЯЦИЯ СЛУХ ЗРЕНИЕ Вы информируете союзников о местоположении существа, оно считается для них <i>спрятанным</i> , а не <i>необнаруженным</i> .
	СПРЯТАТЬСЯ → ! СКРЫТНОСТЬ vs ВНИМАНИЕ - вы скрываетесь за укрытием, надёжным укрытием или в области плохой видимости, чтобы стать <i>спрятанным</i> вместо <i>видимого</i> , или сохранить состояние <i>спрятанный</i> или <i>необнаруженный</i> .
	СПРЯТАТЬ ОБЪЕКТ → МАНИПУЛЯЦИЯ ! СКРЫТНОСТЬ vs ВНИМАНИЕ - вы прячете на себе или где-то небольшой объект.
	НЕЗАМЕТНОЕ ПОДБИРАНИЕ → МАНИПУЛЯЦИЯ ! СКРЫТНОСТЬ vs ВНИМАНИЕ - вы незаметно подбираете и прячете в ладони небольшой бесхозный объект. П: вы подбираете объект, но вас заметили
	КРАЖА → МАНИПУЛЯЦИЯ ! СКРЫТНОСТЬ vs ВНИМАНИЕ - вы незаметно воруете небольшой объект незначительного веса (Л) у другого существа. П: попытка кражи замечена, если это владелец объекта, то кража неудачна, иначе вы украли объект
	ЛОЖЬ → → * КОНЦЕНТРАЦИЯ СЛУХ МЕНТАЛЬНЫЙ ЯЗЫК ! ОБМАН vs ВНИМАНИЕ - вы дурачите кого-то ложью, тратя минимум 1 раунд. П: цель вам не верит и получает сит. бонус +4 против вашей лжи, её отношение понижается
ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ → КОНЦЕНТРАЦИЯ ! ВНИМАНИЕ vs СЛ ОБМАНА / МЕНТАЛЬНОГО ЭФФЕКТА / ДРУГОЕ - вы пытаетесь понять, нет ли в поведении существа чего-то необычного. КУ: определяете истинные намерения и ментальную магию КП: вы неверно трактуете намерения существа	

ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ОБЪЕКТАМИ	ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ → МАНИПУЛЯЦИЯ Схватите предмет (П), откройте дверь, достаньте (П) из сумки, поменяйте (П) в руке на другой, и.т.п действия. ОТПУСКАНИЕ → МАНИПУЛЯЦИЯ Отпустите предмет, который вы держите, не провоцируя ответных действий.
	АКТИВАЦИЯ МАНИПУЛЯЦИЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ Активируйте предмет, потратив количество действий, указанное в его блоке параметров. Предмет с дескриптором «настроенность» можно активировать лишь в случае, если вы на него настроились.
	ОБМАН МАГ. ПРЕДМЕТА → МАНИПУЛЯЦИЯ (ЧЕРТА) НАВЫК МАГИЧЕСКОЙ ТРАДИЦИИ (ИЗУЧЕННЫЙ) - временно получите способность использовать магический предмет соответствующий магической традиции. КП: вы не можете активировать предмет повторно до следующей ежедневной подготовки
	НАСТРОЙКА НА ПРЕДМЕТ → * МАНИПУЛЯЦИЯ Вы питаете предмет частичей своей энергии. Вы получаете преимущества его постоянных магических способностей, если удовлетворяете остальным его требованиям, пока вы не снимете предмет.
	ОТКЛЮЧЕНИЕ УСТРОЙСТВА → → * МАНИПУЛЯЦИЯ ВОРОВСТВО (ИЗУЧЕННОЕ) - обезвредьте ловушку или иное механическое устройство. Получите 1 успех, если устройство требует несколько успехов. КУ: 2 успеха, не оставляете следов взлома КП: устройство срывается
	ВЗЛОМ ЗАМКА → → * МАНИПУЛЯЦИЯ ВОРОВСТВО (ИЗУЧЕННОЕ) - вы взламываете замок. КУ: 2 успеха, не оставляете следов взлома КП: вы ломаете инструменты вора
	ЛОМАНИЕ → АТАКА АТЛЕТИКА - вы ломаете дверь, окно или контейнер. штраф предмета -2, если вы не используете лом КУ: вы не повредили объект КП: сит. штраф -2 на последующие попытки

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ	ВЫЖИДАНИЕ → В начале вашего хода вы покидаете порядок инициативы и возвращаетесь в него, совершив свободное действие в конце хода любого другого существа. Все эффекты касающиеся «вашего хода» происходят немедленно перед выполнением выжидания.
	ПОДГОТОВКА ДЕЙСТВИЯ → → + КОНЦЕНТРАЦИЯ Подготовьте 1 действие / свободное действие, чтобы выполнить его как ответное действие в ответ на заданное вами условие. применяется штраф за последовательные атаки
	ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЁВР → МЕНТАЛЬНЫЙ СЛУХ МАНИПУЛЯЦИЯ ЯЗЫК ОБМАН vs ВНИМАНИЕ - вы отвлекаете существо(а), чтобы стать для них <i>спрятанным</i> . цель получает сит. бонус +4 против ваших отвлекающих манёвров на 1 минуту
	ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ → КОНЦЕНТРАЦИЯ ЭМОЦИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ (СЛУХ СТРАХ) ЗАПУГИВАНИЕ vs ВОЛЯ - вы понижаете боевой дух противника в пределах 30 фт., Цель получает состояние <i>испуг 1 (2)</i> . сит. штраф -4, если цель не понимает язык цель невосприимчива к вашей Деморализации на 10 минут
	ПОМОЩЬ ТОВАРИЩУ → * СЛ 15+ - вы помогаете товарищу и даете ему сит. бонус +1 к проверке. КУ: +2, Мастер +3, Легендарный +4 КП: сит. штраф -1
	ВСПОМНИТЬ ИНФОРМАЦИЮ → КОНЦЕНТРАЦИЯ ! Вы вспоминаете частичку информации по какой-то теме (существо, объект, место итд.) Задайте один вопрос Ведущему и предложите навык для проверки. КУ: вспоминаете больше информации КП: вспоминаете ложную информацию
	ПРОСЬБА → КОНЦЕНТРАЦИЯ СЛУХ МЕНТАЛЬНЫЙ ЯЗЫК ДИПЛОМАТИЯ - вы просите дружелюбное или готовое помочь существо сделать что-то для вас. У: цель соглашается, но может изменить условия КУ: цель безоговорочно соглашается П: отказ, но может предложить альтернативу КП: отношение цели к вам понижается
	ВЫСТУПЛЕНИЕ → КОНЦЕНТРАЦИЯ ИСПОЛНЕНИЕ - вы совершаете короткое выступление. КУ: публика впечатлена КП: публика впечатлена вашей некомпетентностью
	КОМАНДА ЖИВОТНОМУ → * КОНЦЕНТРАЦИЯ СЛУХ ПРИРОДА vs ВОЛЯ - вы отдаёте приказ не враждебному и не недружелюбному животному, например Вставание, Перемещение, Поиск, Прыжок, Распластывание и Удар. КП: животное понимает вас неверно
	ПОСАДКА / СПЕШИВАНИЕ → ДВИЖЕНИЕ Оседлайте или слезьте с животного больше вас по размеру, которое согласно быть вашим скакуном.

ЧАСТЬЕ ЗАНЯТИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ	ЗАЩИТА Перемещайтесь с поднятым щитом с 1/2 скорости. НЕЗАМЕТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СКРЫТНОСТЬ - незаметно перемещайтесь с 1/2 скорости. СПЕШКА ДВИЖЕНИЕ Перемещайтесь скоростью x 2, но не более 10 мин x ВВН времени.
	ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ КОНЦЕНТРАЦИЯ Перемещайтесь с 1/2 скорости, при этом регулярно сотворяя обнаружение магии. РАЗВЕДКА КОНЦЕНТРАЦИЯ Перемещайтесь с 1/2 скорости, вся группа получает сит. бонус +1 к проверкам инициативы.
	СЛЕДОВАНИЕ ПРИМЕРУ КОНЦЕНТРАЦИЯ ЗРЕНИЕ СЛУХ Выберите союзника, совершающего периодическую проверку навыка (мин. Эксперт) во время исследования. Совершая проверки этого навыка вы добавляете свой уровень, если навык неизучен, а также бонус от умения союзника: +2 (3), +3 (М), +4 (Л).
	ОБЫСК КОНЦЕНТРАЦИЯ ! ВНИМАНИЕ - вы ищете потайные двери, скрытые опасности и.т.п., двигаясь не более 150 фт. / мин. ОСМОТР КОНЦЕНТРАЦИЯ ! ВНИМАНИЕ - изучите окружение, двигаясь с 1/2 скорости, пытаясь Вспомнить информацию и найти улики.
	ОРИЕНТИРОВАНИЕ ! ВЫЖИВАНИЕ - определяете примерное (<i>точное</i>) местоположение и направление сторон света. ПРОТИСКИВАНИЕ ДВИЖЕНИЕ АКРОБАТИКА (И) - вы протискиваетесь через узкое место со скоростью 5 (10) фт. в минуту. КП: вы застряли на 1 мин.
	ВЫСЛЕЖИВАНИЕ КОНЦЕНТРАЦИЯ ДВИЖЕНИЕ ВЫЖИВАНИЕ (И) - вы идёте за целью до 1ч. с 1/2 скорости. УЛУЧШЕНИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ СЛУХ МЕНТАЛЬНЫЙ ЯЗЫК ДИПЛОМАТИЯ vs ВОЛЯ - общаетесь не менее 1 минуты, чтобы изменить отношение цели на +1 (+2 / -1) ступень.
	ЗАМЕТАНИЕ СЛЕДОВ КОНЦЕНТРАЦИЯ ДВИЖЕНИЕ ВЫЖИВАНИЕ (И) - вы перемещаетесь с 1/2 скорости, замечая следы. ПОВТОР ЗАКЛИНАНИЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ Перемещайтесь с 1/2 скорости, при этом регулярно сотворяя заклинание (время каста <= 2 действия), обычно фокус.
	СБОР ИНФОРМАЦИИ ! ДИПЛОМАТИЯ - Вы опрашиваете людей о какой-то теме или личности (2 часа). КП: ложные сведения МАСКИРОВКА (10мин) КОНЦЕНТРАЦИЯ МАНИПУЛЯЦИЯ ! ОБМАН - вы выдаёте себя за кого-то или что-то другое. П: вас раскрыли КП: вас опознали
	УГРОЗА КОНЦЕНТРАЦИЯ СТРАХ ЯЗЫК ЭМОЦИЯ СЛУХ ЗАПУГИВАНИЕ vs ВОЛЯ - вы угрозами (не менее минуты) заставляете сделать существо то, что вам нужно, но цель становится <i>недружелюбна</i> (<i>через 1 день</i>) и может (<i>не может</i>) тут же навредить. КП: отказ, цель становится враждебной, и не может быть запугана в течение минимум 1 недели
	ПОЧИНКА (10мин) МАНИПУЛЯЦИЯ ! РЕМЕСЛО - используя ремонтный набор вы восстанавливаете предмету 5 (10) ПЗ + ПЗ за ур. умения ИЗУЧЕН: 10 (20) ЭКСПЕРТ: 15 (30) МАСТЕР: 20 (40) ЛЕГЕНДА: 25 (50) уничтоженный предмет починить нельзя КП: 2дб урона, с учетом твердости
	ОПОЗНАНИЕ МАГИИ (10мин) КОНЦЕНТРАЦИЯ ! НАВЫК МАГИЧЕСКОЙ ТРАДИЦИИ (ИЗУЧЕННЫЙ) - вы опознаете магические свойства предмета, места, или эффекта. КУ: вы узнаете все особенности, а также распознаете проклятия П: повтор через 1 день КП: вы принимаете природу магии за что-то другое