

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 застигнута врасплох против вашей след. ближней атаки в этом ходу.	КУ: противник застигнут врасплох 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 обездвиженности, неподвижности или захвата.	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 захват.	П: цель не захвачена, и освобождается от захвата или обездвиженности	КУ: цель обездвижена	КП: эффект КУ, но с инвертированными целями
	ТОЛЧОК	АТАКА АТЛЕТИКА vs СТОЙКОСТЬ - толкните существо на 5 (10) фт. от себя. Вы можете последовать за ним.		КП: вы расластаны	
	СБИТЬ С НОГ	АТАКА АТЛЕТИКА vs РЕАКЦИЯ - повалите существо на землю.	КУ: дополнительно нанесите 1d6 дробящего урона	КП: вы расластаны	
РАЗОРУЖЕНИЕ	АТАКА АТЛЕТИКА (ИЗУЧЕННАЯ) vs РЕАКЦИЯ - цель получает сит. штраф -2 на проверки, связанные с объектом + 2 сит. бонус к дальнейшим проверкам Разоружения, пока не выполнит Взаимодействие.	КУ: цель роняет объект	КП: вы застигнуты врасплох 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 усталость. Длительность поддерживаемого эффекта увеличивается до конца вашего следующего хода. Применяются эффекты поддержания, 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 расластным (ваша скорость должна быть не менее 10 фт.).
	ШАГ	ДВИЖЕНИЕ Передвиньтесь на 5 футов не провоцируя ответных действий.	РАСПЛАСТЫВАНИЕ	ДВИЖЕНИЕ Вы расластаны.
	ПЕРЕКАТ	ДВИЖЕНИЕ АКРОБАТИКА vs РЕАКЦИЯ - переместитесь на расстояние не более своей скорости, попытайтесь 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 необнаруженным.	П: ваше присутствие обнаружено, но вы остаётесь спрятанным для существа	КП: вас заметили! Вы становитесь видимым 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 10 фт.	П: обычный прыжок КП: не прыгнули и расластаны
	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 расластаны
	ПЛАВАНИЕ	ДВИЖЕНИЕ АТЛЕТИКА - переместитесь на 10 фт. (15 фт.) в воде. Если вы завершаете свой ход в воде и в этом раунде не совершали 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 расластаны
	УДЕРЖАНИЕ РАВНОВЕСИЯ	ДВИЖЕНИЕ АКРОБАТИКА - вы можете перемещаться по узким или неровным поверхностям. Находясь на такой поверхности, вы считаетесь застигнутым врасплох.	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 подвешенный 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».	КП: +1 «при смерти»	
	МЕДИЦИНА В БОЮ	МАНИПУЛЯЦИЯ ЛЕЧЕНИЕ МЕДИЦИНА (ЧЕРТА) - лечение в бою, аналогично лечению ранений.	кулдаун 24ч КП: наносите 1d8 урона	
	ЛЕЧЕНИЕ РАНЕНИЙ (10 мин)	МАНИПУЛЯЦИЯ ЛЕЧЕНИЕ МЕДИЦИНА (ИЗУЧЕННАЯ) - цель исцеляет ПЗ и теряет состояние «Ранение».	У: потратите 1ч, чтобы удвоить исцеляемые ПЗ	кулдаун 1ч КП: наносите 1d8 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)	ДВИЖЕНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ	Условия для ответных действий, состояний и.т.д.	!	Требуется* наличие соответствующих инструментов.	+2 (+4 / +1) Бонус за результат	КУ: Критический Успех
ЯЗЫК	Цель должна понимать язык	МЕНТАЛЬНЫЙ ЭМОЦИЯ СТРАХ	Иммунитеты	!	Тайный бросок, совершается Ведущим	Состояние	У: Успех
СЛУХ ЗРЕНИЕ	Не влияет на существ, которые не видят и/или слышат			!	Требуется* свободная рука	* - 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: не обнаруженное -> видимое
	УКАЗАНИЕ → МАНИПУЛЯЦИЯ СЛУХ ЗРЕНИЕ Вы информируете союзников о местоположении существа, оно считается для них спрятанным , а не необнаруженным .
	СПРЯТАТЬСЯ → ! СКРЫТНОСТЬ vs ВНИМАНИЕ - вы скрываетесь за укрытием, надёжным укрытием или в области плохой видимости, чтобы стать спрятанным вместо видимого , или сохранить состояние спрятанный или необнаруженный .
	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 владеец 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 спрятанным . 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 испуг 1 (2) . сит.штраф -4, если цель не понимает язык цель невосприимчива к вашей Деморализации на 10 минут
	ПОМОЩЬ ТОВАРИЦУ → * 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 П: отказ, но может предложить альтернативу КУ: цель безоговорочно соглашается 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 отдаете 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.

ЧАСТЬ 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 ВыИ 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 (З), +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, пытайтесь вспомнить информацию и найти улики.
	ОРИЕНТИРОВАНИЕ ! ВЫЖИВАНИЕ - определяете примерное (точное) 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, заметая 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 МЕНТАЛЬНЫЙ ЭМОЦИЯ СЛУХ ЗАПУГИВАНИЕ vs ВОЛЯ - вы угрозами (не менее минуты) заставляете сделать существо то, что вам нужно, но цель становится недружелюбна (через 1 день) и может (не может) 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: 2д6 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