

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 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 замечаете, 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 (ЧЕРТА) 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 подвешивающийся 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.	ЯЗЫК	Цель должна понимать язык	МЕНТАЛЬНЫЙ ЭМОЦИЯ СТРАХ	Иммунитеты	СЛУХ ЗРЕНИЕ	Не влияет на существ, которые не видят и/или слышат	Требуется* наличие соответствующих инструментов.	+2 (+4 / +1) Бонус за результат	КУ: Критический Успех	
!	Тайный бросок, совершается Ведущим	!	Требуется* свободная рука	!	Состояние	!	обычно / требуется уточнение	!	КП: Критический Провал	!	У: Успех	!	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 <i>Необнаруженное -> Спрятанное -> Видимое.</i>
	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 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 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 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 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 ВНИМАНИЕ - 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 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 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 (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, пытаясь 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 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 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 магию за что-то другое