

автори:

Димо Грозев
Петър Рангелов**Няколко правила относно
настоящото приключение**

Първо, ако нямате оригиналните правила, ще е добре да си ги намерите. Те са поместени в приложението към предишния ни брой. Също така ще можете да ги прочетете и на нашия сайт в секцията "Приключение с меч и магия". Там ще можете да намерите и нужните ви статистики на оръжия, брони, предмети и др. А сега към специфичните условия на настоящото приложение...

Предполагаме, че предишното приключение ѝ е отнело доста време за подготвка (прочитане на правилата, създаване на героя и подреждане на картата), преди да го започнете. На нас ни отне 2 часа. Е, дръжте се сега, защото голяма част от новото приключение ще бъде създадена от Разказвача ви. Да, точно така - в това приключение вече е задължително да си имате Разказвач. А на него ще му се отвори доста работа. За какво става въпрос ли? Четете и ще разбереме...

1. Карти

Картите в това приключение са три вида, като някои от тях са ви познати от предишните приключения, а други ще видите сега. Подробности за всеки вид ще получите по-долу.

1.1. Пътини карти

Това са осем карти, които, наредени една до друга по определен начин, съставляват карта на настоящото приключение (вижте схемата). Ако вземете линийка и ги премерите, ще видите, че те са с размери 10x7 см. Някои от тях предварително са свързани. Не е задължително да свързвате всичките, защото едва ли ще се наложи да ползвате шест или повече от тях едновременно (освен ако не играете няколко героя или групи, които са тръгнали в различни посоки). Това са игрални карти, по които вие ще се движите. Как? Ами, ето така:

1.1.1. I-ви вариант - огромна подгответка, но бърза игра:

Както прегу - по нарисувани полета за движение. "А къде са те?" - ще попитате вие. В този епизод от приключението поставяното на пътеките е задача на Разказвача. Това, кое то ние му препоръчваме е да пресним тези карти в увеличен размер, най-добре четвърто

по-големи. Една карта ще се получи с размери 40x28 см (събира се на формат А3). След това Разказвача може да избере един от следните методи за разграфяване на картата:

"Да нарисува с молив върху копията мрежа от квадратчета, като едно поле за движение (квадратче) е с размери 1x1 см. Предимство на този вид разграфяване е свободата на движение, които получава героя (групата) при "разходките" си - може да ходи почти навсякъде. Това, всъщност е и недостатък - героят може спокойно да търчи в никаква безполезна зона и да блудява Разказвача.

"Вместо мрежа, Разказвачът рисува само избрани от него пътища (между които задължително трябва да присъстват официално установените пътища, нарисувани по картата). Квадратчето за движение е със същите размери - 1x1 см. Трябва да внимавате откъде минават пътищата (не е възможно да пресичат сълбоки езера или високи върхове). Освен това, когато свържете картите, пътищата, които

преминават от една карта в друга, трябва да съвпаднат. Предимство - пътищата са ограничени, героите не могат да ходят навсякъде и така играма върви по-бързо. Недостатък - игра е ограничена.

След като разграфи картата, Разказвачът трябва да избере и метод за придвижване:

"Първата възможност е по тези квадратчета да се върви по познатия вече начин - с едно зарче. По избор на Разказвача могат да се въведат следните правила (ние ги препоръчваме): когато върви по официално установен път или през равна местност, героят (групата) се движи с толкова точки, колкото е показал зара; ако се отклони от пътя и тръгне през гори или планини ще са нужни две точки, за да се премести на следващото квадратче; а ако реши да пресича река - три точки. Това не значи, че ако хвърли едно или две, героят ще изгуби хода си. Вместо да се мръдне, героят ще наптура тези точки като допълнителни за следващия си ход, ако пак не може да мръдне - всички точки оти-



бам като допълнителни за третия ход, и така гокато героят успее да се премести на следващото квадратче. Обаче задължително, щом получи възможност да се премести, той трябва да го направи.

"Другата възможност, която е много по-лесна за изпълнение е Разказвачът да вземе предвид показателя "Скорост" на героя (или на най-бавния от групата). Примерно - всеки ход героя да има толкова точки за вървене, колкото е половината от скоростта (т.е. 5 за елф и човек и 4 за джудже и варварин). Както виждате, в този случай правилата за вървене по трудни терени могат да се приложат без никакви проблеми. Този метод за движение, комбиниран с предварително нарисувани пътища, съставя най-бързия вариант за игра.

1.1.2. II-ри вариант - малка подготвка, но бавна игра

Опечатаните в приложението карти са в мащаб, при който 1 см от картата е равен на 10 km реално разстояние. Разстоянието трябва да се изрази във време според някой от следните методи:

"Всички герои (группи) се движат с еднаква скорост, например с 5 km/час. Това значи, че въпросните 10 km ще бъдат изминати за 2 часа. Всеки герой (или водач на групата) заявява докъде иска да отиде. Разказвачът премерва разстоянието по избран от него или от героя маршрут, след което съобщава за колко време ще бъде изминато това разстояние. Разказвачът трябва да си записва (или да помни, ако може) къде се намира всеки герой в даден момент. Това ще му послужи в случаите че маршру-

тите на гва или повече героя (группи) се пресичат - да провери дали героите няма да се срещнат.

"Втори метод - като първия, само че Разказвачът взима предвид показателя "Скорост" на героя (скоростта на най-бавния герой от групата). Например, героят върви с толкова километра в час, колкото е половината от скоростта му, т.е. 5 km/час за човек и елф, и 4 km/час за джудже и варварин. Това значи, че ако хората и елфите изминават 10 km за 2 часа, то на другите гве раси ще са им нужни 2 часа и 30 минути.

Ако желае да вземе предвид вида на терена, Разказвачът може да определи на каква по-ниска скорост на придвижване по някои терени. Например, във вода всички раси се движат с 1 km/час, освен ако героят не е разви СУ (Специално Умение) "Плуване", но това са подробности, описани в раздела за специални умения. При кампене по планински склон един човек ще се движи с 3 km/час, а при спускане може да увеличи скоростта си до 6 или дори 7 km/час. Всичко това се преценя от Разказвача (ха, да го видим колко добър математик е).

1.1.3. III-ти вариант - измислете си сами.

Независимо кой от вариантиите сте избрали, работата е изключително трудоемка (но и много приятна), затова се подгответе поне един ден преди да започнете играта. Един приятелски съвет към Разказвача: още сега отскочи до най-близката аптека и се запаси с по-рядъчни количества "аналгин" и "Валериан" - ние чудно да ти потрябват.

1.2. Карти на градовете

Приложени са карти на градовете, които можете да посетите. На тях са отбелязани разни специфични места (белите полета са обикновени жилищни райони на които може да не обръщате никакво внимание, но можете и да си измислите никакви приключения свързани с тях), където може да извършвате някои по-особени дейности. Картиите на градовете също са игрални карти. Ние, от FF, решихме да се потрудим и сами съставихме картиите на градовете - колко благородно от наша страна.

Ако играете на ходобе, първо трябва да уголемите градските карти поне гва пъти. Няма нужда да чертаете пътища - те са ви дадени. Придвижването в града става отново с един зар или постоянно число, определено от Разказвача, но 1 ход на пътната карта се разбива на 20 хода на градската карта. Това се налага, понеже мащаба на градските и пътните карти е различен и разстоянието, изминато на едините и другите трябва да се уедини. Значи, ако един герой е в града, а друг - на пътя, вторият ще трябва доспа да почака, докато първия хвърли 20 пъти и след това ще му дойде реда. И още нещо: ако героят, който е в града, излезе оттам, преди да са му свършили 20-те хода, той ще изгуби останалите си градски ходове (все едно, че е карал 20).

Ако играете по време, просто трябва да знаете, че мащаба на градската карта е груз. Там едно поле, или 1 см се разбива на 200 м реално разстояние. Придвижването става само по

улиците.

1.3. Бойни полета (БП)

Няма нищо ново за тях. Бумките се водят на нормално бойно поле (16x16 квадратчета със съответните препятствия и изходи), освен ако Разказвача не прецени друго. Всеки ход в битката се равнява на 10 секунди реално време.

2. Събития

В този епизод от приключението система за събитията е "леко" променена, за да се доближи все повече до реалната ролева игра. В какво състоят промените ще разберете от следващите редове.

ВНИМАНИЕ: Единствено Разказвача трябва да чете, измисля, разполага и разказва събитията! Така че тази информация е предназначена САМО ЗА НЕГО.

2.1. Произволни събития

2.1.1. Събития по пътните карти

Това са събития от тина на познатите ви бече произволни случаи от предишните приключения (горските и полските събития от втория епизод).

2.1.1.1. Кога се случват те?

Начините да се определи това са много. Ето няколко:

"Най-лесно, а и най-реално е събитията да бъдат разпределени на произволни места по картата и когато някой герой (група) мине оттам, събитието ще се случи. Местата трябва да се знаят единствено от Разказвача.

"Другата възможност е Разказвачът да "извади събитието от ръката си", така да се каже. С други думи, когато поиска, Разказвачът съобщава на играта (играчите), че нещо се случва и обяснява какво. Този метод дава огромна власт на Разказвача, затова той трябва да е безпристрастен и да преценя добре кога, на кого и какво събитие ще се случи. Ако Разказвачът е добър, той може да направи приключението много по-интересно, но ако е неопитен може да го съспие. Не се препоръчва на начинаещи Разказвачи!

"Третият начин е познатото ви от предишното приключение правило, а именно: когато при движението си героят хвърля определено число, ще му се случи събитие.

"След като играчът заяви къде иска да отиде, Разказвачът, вземайки предвид различни фактори (ължина на пътя, през какви местности минава и т.н.), определя колко събития можат да се случат. След това Играча или Разказвача (по споразумение) хвърля зар (заробе), за да види дали (или колко от тях) ще се случат. Оттам напитъкът Разказвачът решава кога да зададе събитията и какви да са те.

2.1.1.2. Какви събития ще се случват?

Разказвачът решава! Всъщност, повечето събития той трябва да измисли сам. Ние сме се опитали да ви предоставим примерни както универсални събития (такива, които могат да се случат всяка година и всяка година), така и събития, които могат да се случат само при определени условия (на морски бряг, в пътна пещера, при зазоряване и прочее). Но те все пак са произволни събития - едно речено събитие, например,



може да бъде поставено навсякъде по течение на която и да е река. Освен това едно и също събитие може да бъде поставено на много места (едно и също крайградско събитие може да се случва пред стените на различни градове).

Вие също трябва да си измислите събития, понеже написаните тук са недостатъчни. По този начин играта ще стане много по-разнообразна.

2.1.1.3. Събитието съврши, а сега какво?

Разказвачът преценя колко време или колко хода (ако играете със зар) е изгубил героя (группата), докато завърши събитието и какви са последствията от него. Всеки ход по време на битка трае по 10 секунди. Това не означава, че всички събития са битки. После приключението продължава.

2.1.2. Събития по градските карти

2.1.2.1. Кога се случват те?

Може да използвате абсолютно същите методи, които бях описани за пътните карти, а именно:

"Поставени на произволни полета по градската карта. Когато героят мине през събитието, то му се случва."

"Разказвачът решава какво събитие да се случи, докато героят се шляе из града."

"По устаночено правило - хвърляне на определено число, настъпване на определен час и др."

"Разказвачът предварително научава маршрута на героя и според това откъде мина (през куи квартали и улици) определя къде и какви събития да постави."

2.1.2.2. Какви събития ще се случват?

Отиваме същите на универсални и уловни. Някои градове си имат свои произволни събития, които не могат да бъдат поставени в други градове.

2.1.2.3. Събитието съврши, а сега какво?

Отговорът е същият, както при пътните карти.

2.2. Установени събития

Установените събития са поставени на точно определени места по картата или се случват в точно определено време. Установените събития са важни и много често са свързани с развитието на сюжета.

2.2.1. Кога се случват?

Когато героят попадне на мястото или води уреченото време (или едновременно да попадне на точно определено място в точно определено време). Някои установени събития изискват преди това героят да е съвршил нещо друго.

2.2.2. Какви събития се случват?

Всички установени събития са описани в приложението на настоящото приключение. Разказвачът има право (и даже се настърчава) да измисли и постави свои установени събития, стига те да не влизат в противоречие с наличната в приключението информация.

2.2.3. Събитието съврши, а сега какво?

Както при произволните събития - героят си понася последствията и продължава приключението.

3. Смяната на ден и нощ

Смяната на ден и нощ бе въведена още в предишното приключение. Тя е нужна и затова ще присъства и в настоящето, и в бъдещите приключения.

3.1. При движение по ходове може да използвате правило от предишното приключение - един ден продължава 5 хода, а една нощ - 3 хода.

3.2. При движение по време трябва да на малите скорости, с която героят се движи през нощта, например, тя га е 3 km/час за всички раси. За улеснение приемаме, че денят и нощта са равни - по 12 часа (ако някой Paskazvach желае, може да разтегли деня или нощта).

3.3. Влияние на смяната на ден и нощ - както преди, който не спи, че изгуби 1 точка ИЗ. Ако не спи втори пореден ден - 2 точки, трети пореден - 3 точки. Когато ИЗ съврши, героят припада от изтощение и спи докато не си възстанови поне една точка ИЗ - това означава 4 часа сън.

3.4. Лешоброене

От това приключение напомням една от важните задачи на Разказвача е да следи календара на Магланция. Налага се, защото някои събития (или задачи) могат да се случат (да бъдат зададени) на точно определена дата. Освен това по този начин се следи как се развива играта. Засега ще използвате обикновен, земен календар. Приключението започва на 10-ти Мај 482 година след войната на новите богове.

4. Задачи

Внимание: единствено Разказвача има право на достъп до пълния текст на задачите, описани в настоящото приключение! Той решава каква част от информацията да сподели с останалите играчи.

4.1. Видове задачи

В това приключение няма да имате Основна задача, поне не в смисъла, познат ви от преди. Затова пък има множество други задачи, задачки и задачици, които ще можете да (или не) изпълните. Те биват следните видове:

4.1.1. По начин на задаване:

"Произволни задачи"

Както произволните събития, и произволните задачи могат да бъдат зададени от всеки и от всяка къде. Разказвачът сам решава кой, къде, кога и каква произволна задача да получи. Отново най-лесният вариант е те да бъдат предварително разпределени и героят да ги получи, докато пристигне на мястото. Разказвачът сам решава дали да наложи ограничение за броя на поетите задачи. Ако желае, може да измисли свои произволни задачи.

"Установени задачи"

Тези задачи се взимат от точно определени места и НИП-ове (Не Игрови Персонажи). Написани са в приключението. Това често са важни задачи, които, както установените събития, имат пряко отношение към развитието на сюжета. Разказвачът също може да измисли и постави задачи от този тип.

4.1.2. По сложност

Накратко - най лесните задачи са от първа степен на сложност. Най-сложните в това приключение са от трета степен. В началото

на всяка задача е зададена сложността ѝ.

"Първа сложност - задачи от рода "занеси това на съседа", "нацепи сърба", убийство на същество от 1-во или 2-ро ниво и други задачи, които рисъкът е минимален.

"Втора сложност - убийство на повече същества, свързана с повече разкарване, промъкване на опасни места, убийство на особени личности и др. подобни.

"Трета сложност - задачи, които включват в себе си няколко подзадачи; често са свързани с сълги пътувания; могат да се развият по много различни начини. Рисъкът е огромен и досетливостта на героя е от голямо значение.

4.1.3. По ред на задаване

Някои НИП могат да зададат много задачи (типичен пример - лорд Вибус от Истрийския гарнizon). Това дали ще взимате задачите им една след друга или наведнъж зависи дали пише, че задачите се взимат последователно или паралелно. Това значи:

"Последователно - следващата задача се взима едва след завършване на предишната.

"Паралелно - персонажът може да зададе въпросната задача и без останалите, които е задал, да са завършени.

4.1.4. По брой на изпълняващите задачата лица - ако пише, че задачата е индивидуална, това значи, че героят, който я е поел, трябва да я изпълни сам, независимо дали е член на група (просто ще се отдели временно от групата). Съответно, наградите и опита, които получава от тази задача са само за него.

4.2. Завършване на задачи

Това вече би трябвало да го знаете. Накратко: взимате задача, изпълнявате я и се връщате за наградата си. Ако някоя задача се разбива по друг начин, това ще е изрично упоменато в описанието ѝ. В края на всяка задача пише колко Точки Onum (ТО) дава тя. Ако играете в група, зададените точки опит се разпределят поради между членовете на групата. Например, ако пише, че задачата дава 200 ТО, а групата е от четири героя, то всеки от тях ще получи 50 ТО.

5. Няколко препоръки

Ако Разказвачът е разделил предварително задачите и събитията по картите, тогава е за предпочитане да ги скрие от погледите на любопитните играчи. Вместо да ги отбележва по игралишне карти (там всеки ще може да види къде се намират и няма да има никакви изненади), Разказвачът може набързо да ги скрие на по-малки листчета и върху скриците да отбележи къде и кога задачи или събития са поставени. Тези скрици също при разказвача и останалите играчи нямат достъп до тях. Така няма да могат предварително да научават къде какво ще очаква.

Всички събития и задачи са написани в преразказан вид, т.е. в тях е обяснено на Разказвача какво трябва да разкаже на играчите, когато им се случи събитието или вземат задачата. Това значи, че Разказвачът, прочитайки написаното, трябва да използва свои думи, за да опише случката. В повечето случаи гори не са дадени цели събития, а само е обяснено какъв

Вид събития могат да се случат. Тогава Разказвачът трябва да импровизира и да измисли събитието "в движение". Препоръчва се, ако Разказвача може и желае, той да изиграе ролята на не игровите персонажи (НИП) при разговорите им с героя.

На сайта ще намерите таблици, схеми, допълнения, както и много помощни средства, с които Разказвача може да си улесни работата. Препоръчваме ви да ги разгледате или направо да ги използвате. Ако имате предложения, въпроси, забележки или оплаквания - пишете ни на нашия e-mail.

ПРИКЛЮЧЕНИЕТО ПРОДЪЛЖАВА...

Какво се случи в предишните приключения:

След като напусна Долно Липово, ти (или вие ако сте били група), без да губиш време се насочи на юг. Там, в края на гората и началото на едно обширно поле е построено малко градче, чието жители са толкова възлюбени в своята всекидневна работа, че дори не са се сетили да дават име на селището си. Според съведенятията на източния магьосник, по чиято инициатива се запозна със Соба, злият некромант, с помощта на последната си kanka магия, се е телепортира вътре в градчето, за да избяга от неминуема смърт. Но по-лостото, което също научаваш от магьосника, е, че Соба се опитва да освободи най-могъщото Зло в целия свят - самия бог Безименния, господарят на тъмнината и хаоса.

След известно скитане, прекарано в изпълнение на някои по-дребни задачки, ти получаваш шанс да съвршиш една важна задача, от която, освен дълбоки ранни, получаваш много опит и няколко специални награди. После се луташ още малко, докато напираш някой, който ти дава добра информация за Соба.

Вече е дошло време да продължиш, но си на кръстопът, понеже не ти е ясна новата посока, в която е поел преследвания. Едно е сигурно - че не се е върнал в Долно Липово. Доказват го мнозината разочаровани приключения, завърнали се оттам.

Ала въпросът "накъде?" си остава. Изборът е твой. Тръгваш от Полския град (карта №1).

ВНИМАНИЕ!!! Оттук нататък има право да чете само Разказвача. Всеки друг играч, който си позвали да надникне в следващия тектет, незабвявно да бъде наказан!!! Примерно наказание: настоящия му герой се отнема и му се дава нов герой - варварин-магьосник на първо ниво (Хаа-ха-ха!!!).

Разказвача, ролята която ще поемеш не е лека но е много приятна. Тъй като ролевите игри са нещо ново за България в края на това приложение сме задели и няколко реда съвети за теб - да придобиеш представа "що е туй разказвач и какво се очаква от него да прави?". Съветите са малко, за да не те обръкват, тъй като на позитив едва ли знаеш всичките въпроси, не сме дали и всичките отговори. В секцията "Съвети за Разказвача" ще намериши само "първи урок" за това как се веди едно приключение, но по-късно ще има и още... Ако ли

тък си бил вече разказвача, водейки приключение по някоя от множеството ролеви системи и може би си мислиш, че всичко ти е ясно, можеш и да не отдеяши особено внимание на нашите съвети, но въпреки това не е зле да им "хвърлиши еднооко".

Самото приключение е описано по доста различен от, предишния път начин. Сега няма да имаш специално зададени маршрути, нито ще имаш точно определен брой възможни действия и отговори. Играчите ще получат толкова свобода, колкото и м гадеш ти самия. В примерните задачи, често са описаны няколко възможни действия, но те са само малка част от това което могат да ти "докарат на главата", по-изобретателните играчи. Бъди готов да импровизираш във всеки един момент и не забравяй това е само игра и тя трябва да донесе удоволствие, както на теб така и на твоите играчи и всичко зависи от теб...

И таќа, Разказвачо, време е да развиши фантазията си. Оттук нататък ще намериши малки парченца от приключението, които ти трябва да сложиш и разделиши с помощта на собствените си думи. Няма да те обръкваш с никакви допълнителни съвети. Просто направи най-доброто, на което си способен! Нека да започнем. За начало ще ти е нужна...

...Информация

/забележка: през повечето време се говори за един герой, но трябва да се разбира група от герои. Това означава, че опита (ТО), описан в отделните задачи се разпределя поради между членовете на групата/

1. След Полския град възможните нови посоки са три:

1.1. На изток - Пътят води към неуправляемото градче Високо Било в неголяма планина, наречена Охлюва. Там се случват ненормални неща, а причината за това е могъщата религиозна секта, подчинена на полу-бог, създал от Безименния. Сектата няма нищо общо със Соба и не знае за него. Героят може да се присъедини към сектата или да се бие срещу нея. Крайната цел е той да тръгне към храма на сектата. Пред него приключението съвръща.

1.2. На юг - Пътят намира съвръщане на Соба.

След няколко разговора със случайни хора, героят научава, че човек, подобен на некроманта е виждан да върви на юг. Приключението завършва пред стените на Крим.

1.3. На югозапад - героят се насочва право към град Истрим. Ако е боец, това може да му е от голяма полза (погледни предишното приключение - Завършката на основната задача на боеца). Там героят се среща с местните мърдереци, от които може да научи много. Приключението завършва пред стениите на град Кастина.

Забележка: тези три маршрута са препоръчителни, не задължават никой да ги следва. Героите могат да ходят където си искал, но щом стигнат пред един от градовете Крим или Кастина, или пред Храма на Безименния, приключението съвръща. Те са трите крайни цели на настоящото приключение. Героят

трябва да направи това до 1-ви юли (Вече обясняваме за летоброенето). Ако закъснеш, няма право да продължи в следващото приключение (но може да изиграе това наново, разбира се с друг герой).

2. Обекти и местности по пътните карти

2.1. Градове

"**Полски град** - намира се в североизточната част на Карта №1. С него героите са се запознали в миналото приключение.

"**Ифе** - югоизточната част на Карта №1. По-разпространено му име е "Кръстопът" или шеговитото "Отпам-Натам". В него се събират няколко важни пътища. Основното препитание е кръчмарството. Около и в града може да се намерят както странджански, кръчми и бараци от всякакъв вид. Естествено, развитието на престъпността е облагородено, но големите и въсящи ужас банди не са на почит, защото гори през нощта по улиците има хора, много от които - пътуващи войници (градът няма собствена стража). Повечето крадци обичат да действат самостоятелно и незабелязано. А това не е много трудно сред хаоса на Ифе. Една подробност за картата на Ифе - в нея белите зони не са жилищни зони - те просто са осеняни с кръчми и гр. подобни. Обекти, обелязани на картата на града: 1-гробище; 2-каменоделец; 3-тървар; 4-складове; 5-магазии; 6-най-известни бардак; 7-Алфана; 8-конюшни; 9-голяма кръчма; 10-градски съвет; 11-ковач; 12-знахар; 13-сграда за наемници; 14-оръжейна; 15-занаятчици; 16-бедняшки квартал.

"**Горно Хълмово** - североизточния край на Карта №2. Той е най-северния град от Западния съзъс. Построен е между няколко високи хълма. Въпреки че е граничен град, той не е добре укрепен, защото единствената заплаха са хората-гущери от блатото. В града има постоянен военен гарнизон, който се гръжи слузестите твари да стоят далеч от мирните жители и същевременно изпълнява функциите на градска стража (което се налага изключително редко, но тък затова - убедително). Обекти по картата на града: 1-олтар; 2-магазин; 3-странджанска; 4-обор; 5-знахар; 6-гарнизон; 7-склад; 8-гробище; 9-ковач; 10-кей.

"**Преен пост** - югоизточния край на Карта №2. Град, построен с чисто военни цели, както показва и името му. Намира се в центъра на обширно равно поле, където изненадите са невъзможни. В него е разположена огромна армия, готова да действа при най-малки сигнал. Всекидневно тук пристигат коли с всяка вида стоки. За обикновения пътник цените са високи (около 150-200% повече от цените в табличите). Правостоието е бързо и строго - всяко доказано престъпление (независимо какво) се наказва със смърт. Обекти по картата на града: 1-казарми; 2-Храм на Салфий; 3-болници; 4-странджанска; 5-оръжейна; 6-конюшня; 7-магазии; 8-гробище; 9-вътрешна крепост.

"**Високо Било** - източния край на Карта №3. Вече беше споменат в точка 1.1. (първата възможна посока). Градската стража се състои

от силни, но глупави войници, които считат, че всеки непознат е член на страшната секта. Иначе градът не е под никакво влияние, по примера на един голям град, построен малко по-на-север. Оттам внасят нужните им стоки, а се прехранват от собствените си ферми, разположени в подножието на Охлюба. Обекти: 1-страноприемница; 2-кръчма; 3-тайната квартала на ordena; 4-къщата на преседателя на градския съвет; 5-градски съвет; 6-пазар; 7-кладенец; 8-гарнизон; 9-храм на местното божество, Великия бог на планината; 10-гробище; 11-складове; 12-дърводелец.

"Кастина - югозападния край на карта №24. Един от трите града, основоположници на Западния съюз (групите ги са Мелион и Тубрук). Разположен в подножието на планината Колосът. От него тръгват почти всички пътища, водещи към средните и източни територии на Съюза. Този град не участва в настоящото приключение. Подробна информация за него ще има в следващото.

"Истрим - северозападната част на карта №5. Тих, спокен и загадъчен град. Построен е в покрайнините на Гората на Столетниците и поради това е съборище на най-мъдрите и учени хора в западна Магланция. Оттук може да се събере всяка възможност и количества информация. В града има много забележителности, които заслужават внимание. Има малък гарнизон от добре обучени войници. Обекти: 1-стървар; 2-шилдия на Синовете на Глиндор; 3-складове; 4-гробище; 5-гарнизон; 6-къщата на стареца с двата косъма; 7-пазар; 8-домът на лорд Вибус; 9-палатката на мъдреците; 10-храм на Фанаар; 11-храм на Алфана; 12-страноприемница; 13-кей; 14-кръчма; 15-захар; 16-ковач; 17-конюшня.

"Перст - източната част на карта №6. Построен е на южната брега на река Млека. Малцина могат да кажат нещо определено за този град. Почти колкото хора са минали през него, толкова мнения могат да се чуят. Там има от всичко по малко. Обекти: 1-гробище; 2-гарнизон; 3-магьосник; 4-оръжейна; 5-ковач; 6-кръчма; 7-къщата на лорда; 8-храм на Алфана; 9-дърводелец; 10-захар; 11-страноприемница; 12-магазин; 13-кей.

"Вортан - югозападния край на карта №5. Забележителен град, съборище на всички личности и събития. Тук се намират всички забавления. Цяла година тук има панаир. Най-голямата атракция е в дните от 1.V до 10.V, когато се провеждат различни съревнования с големи (ама много големи) награди. Но и през османалото време шоуто не спира и винаги може да се случи нещо интересно. Обекти: 1-храм на Алфана; 2-страноприемница; 3-занаятчи; 4-лечител, 5-кръчма; 6-Глиндор; 7-дърводелец; 8-магазини; 9-склад; 10-стrelбище; 11-ринг; 12-лодрум; 13-гадатели; 14-гробище; 15-гарнизон; 16-ковач.

"Крим - югозападния край на карта №8. Вторият по големина морски град в Западния съюз след Мелион. Има най-голямото пристанище. Този град не участва в настоящото приключение, но в следващото ще го разуши много добре.

"Села - има ги навсякъде, по всички карти.

Разпознават се по въпросителния знак, поставен над тях. Той е там, защото нико едно от селата няма собствено име, нито съставена карта. Ти трябва да измислиш имената и картичките, а ако имаш желание и възможност, да ни ги изпратиш. Ние ще обсъдим предложението, изпратени от всички Развказачи и ще изберем име и вид за всяко село. После ще можеш да се похвалиш, че си участвал в създаването на Магланция.

2. Гори

"Дъждовната гора - част от нея се вижда на Карти №1 и №2 (на север). Сравнително спокойно място, като изключим честите набези на хора-гущери от Блатото и безпричинните валежи. Именно от тази гора е започнало приключението - Долно Липово се намира в югозападния край. Малко по-на-юг е Полският град, от който започва настоящото приключение.

"Гора на Столетниците - цялата северна част на карта №4 и северозападната на карта №5. Наречена е така, поради множеството вековни дървета, растящи навсякъде из нея. Дърварите ги считат за духове на велики магьосници и мъдреци, живели тук още преди разделението на континентите. Затова тези дървета не познават допира на брадбата, а растат спокойно, уძъжавайки и без това дългия си живот. Що се отнася до фауната, тук изобщества от живот.

"Чудната гора - заема огромна част от карти №5, 6, 7 и 8. Наречена така, поради неясните явления, случващи се там. Пример за това е следното събитие: Започнало прокарването на дълъг път през гората, съвръзващ Истрим с югоизточните ѝ покрайнини. Огромно било учудването на дърварите, когато след тежка работа и отморяваш сън установявали, че повечето от дърветата отново си били на местата, здрави и непокътнати. По-късно започнали инциденти (дървар, премазан от дърво, пазач, изяден от вълк и пр.). Проектът бил изоставен. Така и не се разбрала каква е тази сила, която закриля гората. Внимание (отново предупреждаваме, че ако случайно сте само играч, а не Развказач, четенето на тези редове само би развалило удоволствието ви от играта): 8 това приключение героите ще имат шанс да разкрият тайната на гората (ама не им го казвай). А тя е: В центъра на гората, на китно островче нарасред малко езеро, има огромно дърво - назищел на гората. То е живо, разумно и изключително могъщо същество. Целта му е да предпази гората и себе си от всички опасности, независимо какъв е източникът на опасността. С други думи, ако героят (группата) има лоши помисли, тогава още в покрайнините на гората той ще бъде буквально засипан от амак на растителния и животински свят на гората (невъзможно е да пресекат гората с груба сила). Ако героят няма намерение да причинява вреди или е поел пътят на защитник на гората (например, член е на гильдията "Синове на Глиндор"), то дърбото само ще ги допусне до себе си и че им разкрие мъдростта си.

"Елхова гора - югоизточната част на карта №7. Както показва името, там растат

предимно иглолистни дървета. Гората е малка и сравнително лесна за преминаване. Срещат се дребни хищници, които не биха нападнали човек, освен ако не са много изгладнели. Предупреди героите да се пазят от падащи шишарки!

2.3. Богоми

"Река Млека - започва от Блатото (карта №1) и минава през карти №6 и 8. Най-дългата река в пределите на Западния съюз. Покрай нея се извира пътят, свързващ Крим със северните части на съюза. Същата река я имаше в предишното приключение. Около нея рядко се намират гиби животни, защото голяма част от бреговете ѝ вече са заети от човешките села и градове.

"Река Бързоструй - западния край на карта №4. Извира от високите части на Колосът и се спуска бързо надолу (затова е наречена така). Край нея е построен град Кастина.

"Мътната река - североизточния край на карта №2 и северозападния на карта №3. Това е реката, която тече покрай град Горно Хълмово. Съвсем къса е. Тръгва от Блатото и се влива пак там. Богата ѝ никога не е била чиста. Наоколо често се навъртат хора-гущери.

"Река Хармония - минава през карти №5 и 7 и покрай градовете Истрим и Вортан. Най-бавната и спокойна река. Никъде по течението ѝ няма водопади или водовъртещи. Чудесно място за отмора, предпочитано от всяка възраст.

"Чудногорска река - южния край на карта №5 северната част на №7. Наречена е така, понеже е единствената река, която излиза от Чудната гора. Богата ѝ има странното свойство: ако този който пие от нейните води има чисти мисли, водата ще го зареди с магическа енергия (разбира се). Ти преценявай кой е с чисти мисли и колко магическа енергия ще възстанови, но не повече от 2 зара на ден. Чудногорската река не е много дълга и се влива в Хармония.



"Водната мрежа - карта №4. Това е една плетеница от рекички, ручейчета и езерца, затворена между Бързоструй и Тилейската река. Толкова много вода накуп често създава проблеми на хората, особено през дъждовните периоди, но и в същото време е благоприятна за фермерите в района.

"Тилейска река - средната част на карта №4. Една от най-пълноводните реки на континента. В нея се събират води, както от Колосън, така и от Блатото, а и няколко други реки се вливат в нея. Името ѝ е свързано с една легенда, която не е поместена тук.

"Дъждовното езеро - североизточната част на карта №1. Безотечно езеро, което събира вода от гъвекички, извавщи от Дъждовната гора, както и от честите дъждове, които се изливат за щяло и нещяло. До него живее едно семейство лодкари, които стопанишват три големи лодки и превозват хора от единия до другия край на езерото за нищожната сума от 2 жълтици на човек. Иначе то е тихо и пусто място.

"Южното море - южния край на карти №7 и 8. Огромно, студено и опасно море, бележещо края на континента Магландия. Корабите плуват предимно покрай бреговете. Малици на от изследователите му са оцелели. Повечето са загинали, заклещени между ледовете на стуления Юг.

2.4. Други

"Блатото - заема цялата северозападна част на Карта №1 и северния край на Карта №3. Една от най-страшните местности в Магландия - загадъчна и непозната. Развъдник за какви ли не ужасни твари, повечето от които все още не са виждани от човешко око. Това, което се вижда на картата е само една малка частичка от Блатото, населена предимно с хоругущери, за които то е естествен дом. Но гори те не си позволяват да пристъпят понавътре.

"Охлюва - източният край на Карта №3. Малка планина, която не се отличава с нищо друго, освен със странната си форма. Върховете ѝ са подредени в спирала (по посока на часовниковата стрелка от центъра към периферията), откъдето е получила името си. Тук-там се виждат отвори на пещери, които в повечето случаи вече са заети от мечки, гоблини или други неприятни създания.

"Храм на Безименния - източният край на Карта №3. Построен е между два от най-високите върхове на Охлюва. Свързалище на членовете на религиозната секта, подчинена на Безименния. Храма не участва в настоящото приключение, но в следващото ще има подробна информация за него.

"Дулкама - североизточната част на карта №5. Представлява огромна, кръгла, черна и безърна дупка в земята с абсолютно отвесни стени, сякаш някакъв гигантски кол е бил забит там и после изваден. Няколко храбреци са се опитали да я изследват, но вединък попътвали в чернотата, никога повече не са излезли. Същото ще се случи с всеки, който се опита да го направи.

3. Кратка информация за Боговете в настоящото приключение

"АЛФАННА: Богиня на Любовта, Плюдородство, а в най-северните земи и на Лова. Добра богиня, даряща живот. Изобразява се като много красива жена, облечена в тясна роба.

ОФИЦИАЛНИ КУЛОТОВЕ: Най-обичаната богиня. Нейни храмове има във всяко селище. Празници са Й Първият Ден от Пролетта, Последният от Есента, Празника на любовта в средата на Лятото и др.

СЕКТИ: "Сестрите на любовта" - странствящи от село на село поклоннички, пропагандиращи любов и други подобни. Те често са лекители и могат да излекуват всяка вида болести (гори такива, срещу които е безсилна и магията).

"ФАНААР: Богът на Времето. Изобразяван като старец с млечнобели очи, символи на това, че е ослепял от съзерцанието на подвласната му стихия. Най-старият и най-мъдър бог, винаги неутрален.

ОФИЦИАЛНИ КУЛОТОВЕ: Не е разбира и почитан от простите хора, освен от старци. Въпреки това има храмове в повечето големи градове. Счита се, че няма секти, тъй като религията му проповядва ненамеса в земните дела - само съзерцание, но се носят служби за няколко негови манастири, построени далеч от големи поселища.

"АХРА-МАН: Безименният, онзи, за който не се говори, тъй като и мисълта за него носи нещастие. Бога - отстъпник, създал и източник на всичкото зло на света - от бурите до демоните. Запалил например войната на Боговете, за което бил навеки проклет и прокуден от небесата. Друга информация за него няма (или поне не ви е необходимо на този етап); всичко е загърнато в мистерия. Не се изобразява - според митовете външният му вид е ужасяващ (или изумително красив), според други източници).

ОФИЦИАЛНИ КУЛОТОВЕ: Няма! Почитането му е забранено. В Деня на Зимното Сълнцестоечнене хората се молят на останалите богове да ги спасят от Мрака.

СЕКТИ: Ужасяващи и тайнствени братства, занимаващи се с черна магия и гнусни, кървави ритуали. Повече не е известно, тъй като няма шпионин, успял да проникне в тайните му церемонии. Черният бог грижливо пази тайните си.

"САЛФЕЙС: Бог на Войната, изобразява се като воин в златни доспехи, определянето му като добър или лош, зависи от кастата на човека.

ОФИЦИАЛНИ КУЛОТОВЕ: Почитан най-вече от аристократията, която вярва, че той ѝ е дал правата в гръвността. Всеки благороднически род води произхода си от него. Обикновените хора обаче го считат за лош бог, които може да донесе само неприятности. Няма много храмове, богатите хора му принасят жертви на собствените си олтари - всеки аристократ има такъв в дома си. Празник му е всяка последна неделя от месеца.

СЕКТИ: Сред воените. Това са хора, които смятат, че войната е единственият път

към просперитета. Често пъти това са лукави военачалници, които замаскирват истинските си цели, размахвайки името на бога.

4. Гилдии и сдружения в настоящото приключение

Информацията за всички гилдии и други организации в Магландия все още са в процес на записване - скоро ще можете да прочетете за тях на нашия сайт. В това приключение ще срещнете само три, но информацията за тях все още ще е доста оскъдна.

"Гилдия "Синовете на Глиндор": Ако си играш с авантюрист предишното приключение, вероятно имаш някаква представа за тази гилдия. Общо казано, това са предимно стрелци, които се стремят не толкова да правят добро, колкото да пречат на злото (има разлика, гори да не ти се струва така). Това е строго организирана гилдия със свой кодекс и т.н. В това приключение всеки авантюрист има шанс да стане член на гилдията, но за това трябва да изпълни някаква произволна задача от втора сложност (използвай установените задачи за пример).

"Сдружение на Защитниците на гората: организация, близка до "Синовете на Глиндор" и имаща здрави връзки с нея, но единственото изискване героят да стане тяхен член в Едикото дърво да го обяви за такъв. Задачата на тази организация е да запази свещените гори в частност самото Едико дърво от лапите на злото. Те не са строго организирани, но винаги си помагат, ако някой от тях е в нужда.

"Братството "Орден на Безименния": много маако се знае за тази организация. По-нисшите братя дори не знаят какво става нагоре в йерархията. Тяхната заветна мечта е да съвсвоят Безименния от оковите и той да ги победи в свещена война срещу останалия свят. Всеки, който е достатъчно покварен, може да стане тяхен член. Техните жреци са жестоки черни магове, които са безмилостни към всеки, който се опита да проникне в Ордена, без да е поканен.

Това, Разказвачо, бе една обща информация, която да ти даде някаква представа що за земи са тези на картата. Повече ще научиш, ако предварително прочетеш всичко, написано в следващите редове и страници (препоръчваме ти да го направиш). Обърни по-голямо внимание на установените задачи и събития. След това ще си готов да започнеш работата си. Запомни, че текстът е гостъпен единствено за теб и ти решаваш какво ще кажеш на играчите. Приятно разказане!

Приложение "Събития"

1. Произволни събития

- 1.1. Произволни, пътни събития
- 1.1.1. Произволни, пътни, универсални събития

"Пример за такива събития са: намиране на някакъв предмет (като отвара или свитък с магия), нападение на същество (такива, които могат да се срещнат по всички терени), проявя

на природните стихии (дъжд, вятър, силен нок). Следват няколко примерни събития.

"Както си върби, нещо внезапно се заплива 8 краката на героя. Виж ти! Малка кожена торбичка. Развързва я и бъркаш вътре. Наградата се определя по твоя преценка или по подобен списък, след като играчът хвърли един зар:

Зар 1: Свийтък с магия от нулеvo ниво

Зар 2: Пари: (1 зар)*10

Зар 3: Това е засада на бандити, които нападат героя

Зар 4: Еликсир за мана

Зар 5: Еликсир за Издръжливост

Зар 6: Празна е

"Извинителница изскочат 1 зар бандити, насочили къщите си към героя и искат парите му. Може:

A) Да им гage парите си и да продължи свободно;

B) Да се опита да ги заляже, за да го оставят на мира (виж правилата за надълъжване по УФУД);

B) Да се сбие с тях. Ако героят победи, ти прецени каква да е наградата. Стандартното е по 1 зар пари от всеки враг и останалите здрави оръжия и амуниции (определи колко са останали здрави)

1.1.2. Произволни, пътни, горски събития

"Това най-често са нападения на горски хищници, намиране на горски плодове, срещи съврари (в покрайнините на горите) или други приключенци (измислени от теб НИП), както всякакви други горски случаи, които ти хрумнат.

"На пътя на героя изведнъж се изпречва вълк. Ще трябва да го бие или да се спасяваш с бягство. Ако победи, героят може да се опита да одере кожата на вълка. За целта използвай УФУД, като сложността е 9, а "умение" е сърчността на героя.

"Героят чуба недоволно ръмжене от храстите вляво. Храстите се размърдват и огромна, кафява мечка тромаво излиза отпам. Изглежда е нарушила мечешката ѝ дрямка. Може да се бие или да се опита да избега.

"И т.н. всичко за каквото се сетиш.

1.1.3. Произволни, пътни, полски събития

"Това са събития, подобни на полските събития от предишното приключение (е, трудно ще намериш узряло ябълково дърво през май, но можеш да го замениш с друго). Освен това в летото е много по-вероятно героят да срещне хора, да намери изгубени предмети и полезни растения (за ядене става въпрос).

1.1.4. Произволни, пътни, речни събития

"Край реките могат да се случат много интересни неща, като например, героят да се подхълзе и да цопне във водата или дървеният мост под него да се счупи, докато минава (при което резултатът пак е намокряне до кости). Освен това, във водата мога да се срещнат разни опасни гадинки (пирани, щуки, огромни раки), както и разни вкусни гадинки (ако героят е рибар, той може да налови риба). Често на реката избутат разни животни, за да утолят жаждата си. По реките се намират рибари, които срещу известна сума биха споделили улова си на героя. Някои реки се минават с помощта на лодка или през широк, осенен с камъни брод. На някои мостове героят може да се сблъска с разбойници или други същества, които искат макар за преминаването му.

1.1.5. Произволни, пътни, морски събития

"Няма особена разлика между събитията, които могат да се случат на морето и на реките. Основните разлики са, че животните не пият морската вода, а и морето няма щуки и пирани. Затова тък често се срещат рибари или стари моряци, разказващи за невероятни морски приключения (обично полети с ром). Скалите на бреговете на изток от устието на река Млека са любимо свърталище на пиратите, а бългите ножове - любимото им оръжие.

1.1.6. Произволни, пътни, планински събития

"В това приключение планината е само една (Охлювя). Въпреки че е малка и не особено известна, тя е населена с разни същества, повечето от които - враждебно настроени (мечки, гоблини, членове на "Орген на Безименния" и други "весели" твари).

1.1.7. Произволни, пътни, крайградски събития

"Какво може да се случи край един град? Най-често - да срещнеш някого, например пътник или група работници, тръгнали към най-близката кръчма за поредния нощен запой. Разбира се, не всички срещи са приятелски. Могат да се случат някои неприятни неща като близка среща с Разярен Рогат Добитък или група бързящи се от запоя работници, които се чуят върху кого да изляят получените от алкохола сили (с други думи - търсят си боя). Покрайнините на града са чудесно място за развитие на организирани престъпни кайки.

1.2. Произволни, градски събития

1.2.1. Произволни, градски, университетски събития

"Това са събития, които могат да се случат във всеки град. А какво има във всеки град? Просяци, старци, приличащи се на сънци, кръчми (чичо посемители понякога са прекалено разговорливи), патрулиращи стражари и най-вече гробище (задължителен атрибут за всеки град). Градът е мястото, където героят могат да възстановят силите си, да съберат информация и да вземат задача. Там могат да попълнят своя инвентар или да подновят екипировка си (цените в отделните градове варират, но никога не са по-високи от 200% от посочените в таблиците), както и да пръскнат изцапнати си пари за не толкова изящни забавления (като приятна средноощна компания). Ето две примерни събития.

"Стар просяк се е свил до стъбите на една къща и жалостиво промяга ръка към героя. Какво ще направи героят?

A) Дава му пари. В замяна просякът може да подскаже нещо на героя (в зависимост от сумата), да го благослови или просто да му благари.

B) Не му обръща внимание или му отказва.

Ти решаваш дали от това ще има последствия.

Б) Сримва го или го обижда. Просякът може да се сбие и да не каже нищо; да извика стражата; да прокълне героя; да побика ногите на героя и да нападне; всяко друго действие, което ти хрумне.

"Дебел мъж от другата страна на улицата подвиква на героя нещо подобно: "Ей, ту, я ела за малк! Да, не се блещи така, точно на теб говоря. Искам да ти кажа нещо."

Ако героят се съмнява в намеренията на мъжа, може още сега да извади оръжие. Иначе варианти са много. Първо, мъжът може наистина да се окаже разбойник и героят да се озове в клонка, притиснат от няколко (примерно 1 зар) врагове. Второ, мъжът може да се нуждае от помощ и да възложи задача (за препочитане от 1-ва сложност). Трето, той може да е крадец и да се опитва да пробута откраднатото на първия срещнат (сам се госещаш, че тогава цената ще е доста ниска). Четвърто, човекът може да е агитатор и да работи за някоя гилдия или съдружие, което си търси нови членове. Пето и на шести - използва фантазията си.

1.2.2. Произволни, градски, нощи събития

"Нощта е времето, когато страховете тръгват да се разходят по улиците. Често тези страхове имат чисто човешки вид (т.е. разбойници, пияници и други отръпки). Героят може да бъде нападнат или да спаси някого от тях (тогава спасеният ще бъде много, ама много благодарен). Нощта също е прекрасна за промъкване в къщите на хора, които съвсем избрежно са оставили прозорците или вратите си отворени. В някои градове има редовни патрули през нощта и срещата с тях не винаги е приятна, особено когато героят влезе или излезе от споменатите преди малко прозорци и врати.

1.2.3. Произволни, градски, пазарни събития

"Пазарите са едни от най-важните места в градовете. Всеки прогавач хвали стоката си и често, когато пазарят е по-голям, се случва търговците да се спръват. Особен това по пазарите бродят изкусни крауди, които следят за клиенти с добели кесии и разсейани търговци.

1.2.4. Произволни, градски събития в кръчмите

"Екипът на FF единодушно заявява, че отказва всякакъв коментар относно тези събития. Но се предполага, че сме виждали по практикански филми, как изглежда една средновековна кръчма...

1.2.7. Произволни събития за град Ифе

"Ифе е град на страноприемници, кръчми и бардаци (това би требвало вече да го знаеш). Затова никак няма да е чудно героят често да среща пияни хора (за джужета да не говорим - за тях гори мисълта за изтръняване в еретична), примамливи предложения (отправени от собственици на страноприемници или привлечелани същества от противоположния пол). По улиците на града постоянно кръстосват сърчни джебчи, затова героят трябва много да внимава за кесията си. Дори в стаите на

страноприемниците не е сигурно - някои от собствениците са се договорили с разни крадци, които могат да ограбят клиентите срещу известна част от откраднатото. Иде е и град, пълен с търговци, повечето от които само минават, а останалите само се възползват от минаването на първите. Нищо чудно някой да предложи на героя да извърши охранителна или грабителска дейност (ако винаги - срещу заплащане). Иде също така е кръстопът - тук може да срещне много пътници, които доброволно или срещу пари ще разкажат на героя какво може да очаква, ако тръгне в коя да е посока.

1.2.8. Произволни събития за град Горно Хълмово

"Накратко казано, Горно Хълмово е едно голямо село. Както бе споменато, в околностите на града се разхождат неприятелски настроени хора-гущери. В самото градче се говори предимно за тях и за прехрана. Почти е невъзможно да се случи нещо особено (освен ако ти не го предизвикаш, но тогава войниците от гарнisona веднага ще реагират). В града няма гори една просяк - просто няма да спечели нищо.

1.2.9. Произволни събития за град Пренен пост

"В този град нищо не е произволно. Това е военен град и всичко е под пълен контрол. По принцип военните няма да устоят героя с вниманието си, освен ако той не го привлече (което строго не се препоръчва). Възможно е героят да наблюдава екзекуция на провинци се войник, жител или посетител.

1.2.10. Произволни събития за град Високо било

* Високо Било е тероризиран от членовете на "Орген на Безименния", поради което героят поникога ще види как войниците на града завързват на клада (и в последствие изгарят) заловен член на оргена. От друга страна, хората на оргена си отмъщават при всяка появлена се възможност. В началото героят ще се озове между двата огъня. В зависимост, от това чии

интереси избере да защитава, героят ще бъде прием от едната и напразен от другата страна. Хората са уплашени и на героя ще му бъде трудно да ги заговори.

1.2.11. Произволни събития за град Истрип

"Истрип е известен предимно с мъдрешите си. Често в града могат да се чуят разговори по тихен адрес (има един пример по-долу). Точно до палатката на мъдрешите в храмът на Фанаар - болтът на времето. Оттук често минават пътници, но не се задържат за дълго. Наблизо са река Хармония и Гората на Столетниците, и може да затова градът е спокоен и рядко се случват някакви забележителни събития. Затова пък оттук може да се събере много информация за околните земи и Магландия като цяло.

"Вървейки през набалицата на широката улица, героят дочува странен разговор. В него се споменава за мъдрец, наречен "Старецът с Двата Косъма", който крие карта за скриваше. Говорещият спира за малко и се оглежда. Героят не трябва да привлече вниманието на двамата разговарящи, иначе няма да разбере за какво става въпрос (ти определяш при какви условия ще стане това). После говорещите се разбират къде и кога да се срещнат, за да откраднат картата. Героят научава и къде е къщата на мъдреца. Оттук нататък той може да действа по различен начин: да отиде при стареца и да го предупреди (той ще е благодарен и може да го награди, да му даде информация или да го научи на нещо); да изпревари двамата крадци (т.е. той първи да обере стареца); да се срещне с тях и да им предложи съдействие (съответно те могат да му се доверят или да се опнат да го отстраният); да ги убие; да не се намесва; всичко друго, което той се сети.

1.2.12. Произволни събития за град Ворман

"За Ворман бе споменато, че той е градът на забавленията. В него има постоянен панаир с разни представления, състезания, игри, както и много магазинчета за въкусотии, сувенири и всякакви непотребни джаджи. Почти на всеку ѝгъл стои палатка на гадател (пример малко по-долу) или сергия с дребни стоки. Героят може да посети всички тези места.

"Героят минава покрай шарена палатка, пред която стои голям, красиво изписан надпис "Господица Мим - Гадателка". Дай кратко описание на обстановката. Например: В палатката е тъмно и мирише ужасно. Зад тънка завеса видиш неясен силует на дебела старница. С бавен жест тя те кани да седнеш срещу нея. Наситяваш се на неудобно, никоје столче.

- Дошъл си да научиш бъдещето си, а? За това ще е нужна само една златна монета. Магдам Мим знае всичко, млади човече.

Можеш да предоставиш избор на играта за вига на гадаенето (на ръка, на карти, и т.н.) или ти да го определиш. Следват два примерни епизода.

Епизод 1: Един капак на масата се отваря и оттам изниква огромна кристална монета.

- Положи ръка върху магичната повъ-

рхност на кристала и той ще покаже твоето бъдеще. О, гаа, аз виждам... виждам... ти стоиш на ръба на бездънна, черна пропаст... нещо от дъното ѝ те зове... гаа, усещам го... то е... концентрирай се... то е тъмно и зловещо... то е... е... МИШКАААА!

Един дребен представител на въпросния виг гризачи бързо пропълзява покрай кристалния предмет, скча на пода и побягва към изхода. За същото време мистичната гадателка със силни писъци изскуча навън през задния вход на палатката. Оставаш сам с кристалното кълбо. Втречваш се в него, но не виждаш нищо. В тъмнината на тази палатка всичко може да се опише като черна пропаст. В кесията ти също има една гунка от гадената монета. Край на събитието.

Епизод 2: Жената промъга ръка към теб:

- Погай ми лявата си ръка. Твоещ бъдеще е изписано върху нейните линии. Те разказват за твоя живот.

Тя внимателно започва да изучава ръката ти на светлината на висящия от тавана фенер. После започва да мърмори нещо. Напръгаш слух, за да вникнеш в сумите, ала нищо не разбиращ. Но не си единствен...

- Нищо не разбирам - казва гадателката. - Не е възможно тази линия да се разклонява така. Странно, сякаш си се срещнал лице в лице със самата Смърт, а сега вървиш след нея, но не си мъртъв. Мисля, че разбирам смисъла на тези странини чупки. Твоят път е труден и кризиличи между безброй опасности. Ти си един от малцината, които нямат собствена съдба и определят бъдещето си стъпка по стъпка. Мога да ти кажа само това: той е там, къде се вижди легендиаг аг, но целта му се е скрила отвъд залез чудноват. Не ме питай какво значат тези думи. Не знам. Те са изписани на ръката ти. След тях стои върваница от неразбираеми знаци. Аз не съм човека, който може да отговори на въпросите ти. Край на събитието.

1.2.13. Персем

"За този град можеш съвсем свободно да импровизираш каквото ти хрумне. В никакъв случай няма да събъркаш.

2. Установени събития

Първо са нужни малко обяснения. Както бе споменато в правилата, установените събития се характеризират с място, на което се случват, време, по което се случват, а понякога и с някакви допълнителни условия (например, героят да е направил нещо преди това). Ако някое от тези три условия не е изпълнено, събитието не може да се състои.

2.1. Установени събития по пътните карти

"Събитие: "Великото дърво"

Място: Точката, в която се събират карти № 5, 6, 7 и 8.

Време: Без значение

Условие: героят не може да стигне тук, ако има лоши намерения (иначе ще бъде премахнат още в началото на гората).

Първо посещение: Великото дърво приветства героя и му разказва какво е въщност (а



то е боят на гората и я управлява) и какви са причините, че се крие от хората (например, че те действат твърде прибързано и непредсказуемо). Обещава на героя, че докато не поеме по лош път, винаги ще бъде добре дошъл при него. То споменава, че ще възнагради героя, ако му помогне в някои дела. Героят може: да поискат задача (Епизод 1); да попита за каквото и да било (Епизод 2); да бойдзе друг път пак.

*** Повторно посещение:** Дървото е благодарно на героя, че отново го е посетил. Какво желает героят: да поискат задача (Епизод 1); да попита за каквото и да било (Епизод 2); да бойдзе друг път пак.

Епизод 1: Дървото се радва, че героят иска да му помогне. Рег за получаване и изпълнение на задачите на Великото дърво: 1. Задава се една произволна задача от първа сложност; 2. Задава се задачата "Приятелско рамо"; 3. Задава се една произволна задача от втора сложност; 4. След като героят завърши произволната задача, му се задава задача "Зашитник", която е и последната.

Епизод 2: Дървото има огромни познания за всичко. Ти поеми неговата роля и гай отговор на въпросите му от името на дървото, като се съобразиш с факта, че то трябва да говори винаги леко мистично - никога да не дава отговорите в прав текст.

2. Установени събития по градските карти

2.2.1. Високо Било

"Събитие: "Поканата на Ордена"

Място: завоят преди входа на Високо Било.

Време: При първото посещение на героя в града.

Условие: няма

Описание: Някаква тъмна сянка се появява на пътя пред героя и оставя нещо на земята, после изчезва по същия мистериозен начин. Когато героят види предмета, вижда, че това е пергамент. Ако не е достатъчно интелигентен, за да го прочете, той трябва да намери друг начин да разбере какво е написано. А пергаментът въсъщност е покана за героя да се присъедини към мъжеството братство "Орден на Безименния". Ако е съгласен, да бойдзе тук в полунощ на следващия ден. Пергаментът съдържа и заплаха, че ако каже нещо на стражите, ще си наблече омразата на Ордена (т.е. агски големи неприятности). Ако героят е съгласен и отиде, тогава те го видят в тайната си къща. За да го приемат между себе си, обаче, те му задават задача "Отвлечената сестра на любовта" от установените задачи за град Високо Било. Ако я изпълни, братята го приемат и се съгласяват да му дадат някаква информация за себе си и Ордена. След това му задават произволна задача от втора сложност и след като я изпълни му задават задачата "Дървото на хилдата смърти". Ако се провали в която и да е от задачите или измени на Ордена, героят ще си наблече неговата омраза, която, както вече споменахме, не е много здравословно.

2.2.2. Истриум

"Събитие: "Посещение в Истриумският гарнизон"

Място: Главната кула на гарнизона
Време: По всяко време през деня
Условие: Героят да е боец и да е завършил основната си задача от предишното приключение. Ако е член на група, групата няма право да влезе с него (може да го изчака навън или да прави нещо друго, докато той свърши посещението).

Първо посещение: На вратата на гарнизона са сънят двама пазачи. Героят трябва да им предаде писмото от кмета на полския град, после ще му разрешат да влезе. Извън сътълът видят до върха на кулата. Там, в малка, полумрачна стаичка, го очаква старец със стройна осанка, големи мустаци и проницателен поглед. Представя се като лорд Вибус. Той кани героя и му налива вино. Разказва, че в писмото си братовчед му е похвалил героя и че той (лорд Вибус) се налага, че ще си кооперират добре. След това очаква въпросите на героя. От какво се интересува героят: Иска да тренира (Епизод 1); Иска задача (Епизод 2); Иска информация (Епизод 3); Взема си "говиждане" с лорда и излизат на навън.

Повторно посещение: Пазачите познават героя и той може свободно да мине. От какво се интересува героят: Иска да тренира (Епизод 1); Иска задача (Епизод 2); Иска информация (Епизод 3); Взема си "говиждане" с лорда и излизат на навън.

Епизод 1: Вибус дава на героя малъкътървен знак, даващ достъп до тренировъчната зала. Героят може да тренира само веднъж. Завършва пълния курс на обучение за 5 часа (гъва хода на игрална карта), той ще получава 100 TO (точки опум) и 5 TP (точки за разпределение) за СБУ. Внимание: това не значи, че ако тренира само един час, той ще получи 20 TO и 1 TP. Той може да тренира пет пъти по един час и тогава да си получи 100 TO и 5 TP, т.е. точките се получават след завършването на всекуи 5 часа тренировки. Героят може да тренира само през деня, и то не повече от половин ден. Героят не може повече да изва на този епизод. Тренировките на героя са самостоятелни и по време на тях той ще отсъства от групата. Групата не е длъжна да го чака - през това време може да върши нещо. От какво друго се интересува героят: Иска задача (Епизод 2); Иска информация (Епизод 3); Взема си "говиждане" с лорда и излизат на навън.

Епизод 2: Лордът се радва, че героят иска да му помогне. Рег за получаване и изпълнение на задачите на лорд Вибус: 1. Задават се последователно две произволни задачи от първа сложност; 2. Задава се установената задача на лорд Вибус "Убий дезертьора"; 3. Задава се една произволна задача от втора сложност. Паралелно с нея се задава задача "Хора-гущери (nak!)"; 4. След като героят завърши произволната задача, му се задава задача "Придружи войниците", която е и последната.

Епизод 3: Лордът не е чувал за Соба, източните мъжесници и всичко, свързано с този въпрос. Затова тук знае всичко за Истриум. За съжаление тази информация е прекалено обемна и не може да бъде поместена тук. Скоро ще я видиш на сайта; а го тогава може свободно да

импровизираш.

Приложение "Задачи"

1. Произволни задачи

Разгледай първо установените задачи и ги използвай за модел, когато правиш тези.

1.1. Произволни задачи по пътните карти

По пътните карти героят може да срещне някой или да намери послание, което да е зададено някаква задача. За предпочитане е задачите да не са много сложни и да се изпълняват в близките околности на мястото, където са зададени.

1.2. Произволни задачи по градските карти

1.2.1. Универсални

"Става въпрос за задачи, които могат да бъдат зададени във всеки град. Разнообразието им е голямо. Например, във всекуи град героят (ако е достатъчно як) може да бъде нает за хамаска или охранителна дейност. Ако е мъжесник, някои хора може да намерят голяма полза от неговите способности. Също така, ако героят има някакви полезни СУ (например дърворедец), той може да си ги тренира по време на престоите си в градовете, като изпълнява дребни поръчки. Разчитаме, че ти сам ще измислиши и зададеш тези задачи на герояте.

1.2.2. За Горно Хълмово

"Задачите тук са свързани предимно със заплахата от хората-гущери.

1.2.3. За Високо Било

* Задачите тук са свързани предимно със заплахата от членовете на "Орден на Безименния"

1.2.4. За Ифе

"Най-често задаваните задачи в този град са да охраняваш или ограбиш някого. Може да има задачи от типа "направи мръсно на конкурента".

1.2.5. За Истриум

"Тук се задават задачи, свързани предимно с Гората на столетниците и мъдреци.

1.2.6. За Ворман

"Ако героят е обаятелен, може временно да бъде назначен за "рекламен агент" на някоя трупа, изнасяща представления, а ако е достатъчно сръчен и гъвкав, да участва в нея. Освен това, по време на панаира (от първи до десети юни) героят може да вземе участие в някой турнир (тогава победата се превръща в задача).

1.2.7. За Перст

"Скучен град. Прегледай установените задачи, ако искаш повече информация.

2. Установени задачи

2.1. За Горно Хълмово

"Задача: "Дърба за огrev" (сложност 1)

Място: магазина на Горно Хълмово

Задание: Магазинера моли героя да нацепи дървата на старатата Уитъкър защото той е зает и не може да го направи собственоръчно. За помощта обещава 25 жълтици.

Изпълнение: Дървата използва изненадващо много дърва за възрастта си. За да нацепи

огромната купчина трупи, героят губи 4 часа и 3 точки издръжливост.

Награда: Освен обещаните 25 жълтици, героят получава и едно муихалско бурканче със сладко (хаос ефект) от блатна тръба от мила-та старница (100 ТО).

"Задача: "Тущерът" (сложност 1)

Място: гарнизонът на Горно Хълмово

Задание: командира на гарнизона моли героя да убие гущер, който тормози селото. Сер-жантът няма достатъчно хора, за да направи хайка, затова се обръща към героя за помощ.

Изпълнение: Гущерът се намира на няколко часа път навътре в блатната. Ти преценяваш колко време героите ще го търсят и дали във-ще ще го намерят, какви трудности ще срещнат и колко силен ще е самия гущер - понадуи малко статистиките на стандартния гущер командир.

Награда: След като получи доказателство а смъртта на гущера (отрязана от тялото ту част), сержантът ти дава препоръка до команда гарнизона Преден пост (200 ТО).

"Задача: "Медальона" (сложност 2)

Условие: героят трябва да е изпълнил ня-коя от следните задачи: "Гущерът", "Дърва за огrev" или да е член на "Синовете на Глиндор". Да изпълни задачата за 15 дни.

Задание: Жреца на града моли героя да отиде до град Вортман и да занесе на сестра му стар семеен медальон. Ако се съгласи, той му дава 25 ж. и му обещава още 50 ж., когато изпъ-ни задачата.

Изпълнение: За героя не е проблем да намери сестрата на жреца. Просто трябва да се завлади до Вортман (а премеждията по пътя ос-тавяме на теб).

Награда: От получателката на медальона героят взима останалите 50 ж. и по един лечебен елексир за 1 зар живот (300 ТО).

"Задача: "Под обсада"

Място: Горно Хълмово

Условие: Героят да посещава за втори път града и да е изпълнил поне една установена за-дача от този град.

Задание: Града всеки момент ще бъде на-паднат от голяма група гущери и хората мо-лят героя да им помогне с отбраната.

Изпълнение: Ти решаваш колко мащабно да бъде нападнението.

Награда: Отсега напатък героите ще бъдат настанивани и лекувани безплатно в този град (450 ТО).

2.2. За Преден Пост

Задача: "Мечът на командира" (слож-ност 1)

Място: Вътрешната крепост на Преден Пост

Условие: героят да има препоръка от сер-жантът на Горно Хълмово или да покупи аю-таница на командира (най-малко 150 жълтици). Срок: 5 гена.

Задание: Командващия на Преден пост ис-ка от тебе да отидеш до град Ифе и да вземеш поръчания от него меч.

Изпълнение: героят трябва да отиде до Ифе, да вземе меча и да се върне. Мечът е твърде хубав (стоманен меч) и удобен (дава на

този който го ползва + 1 Amaka и Щета). Геро-ят може да се изкуши и да го задържи, но това означава, че не трябва да се появява пред пог-леда на команда.

Награда: За услугата командирът дава 50 жълтици или, ако героят е взел задачата "Сина на кръчмаря", обещава да се погрижи за въпрос-ния човек (250 ТО).

"Задача: "Предателство" (сложност 3)

Място: Вътрешната крепост на Преден Пост.

Условие: Героят да е изпълнил задачата "Меч на командира". Няма краен срок.

Задание: Командващия подозира лорда на Перст в предателство. Героят трябва да на-мери доказателства за бръзките му с Централ-ния съюз и да ги даде на (командира).

Изпълнение: Героят трябва да разпита хо-ратата в Перст и да открие, че кръчмаря може да му помогне срещу 2000 жълтици или услуга (със сложност 2). Ако героят действа нейнимат-елно, лордът може да го усети и да прати убийци след него.

Награда: Ако успее, команда му дава писмо до владетеля на Западния съюз. Писмото ще бъде използвано в следващото приключение, в град Кастина (2000 ТО).

"Задача: "Вестникосец" (сложност 3)

Място: гилдията на "Синовете на Глин-дор".

Условие: Героят да е носител на медала на Глиндор. Краен срок 12 дена.

Задание: Гилдията иска от героя да занесе съобщение и да гонесе отговор от гилдията в Истриум и Вортман.

Изпълнение: Във всяка от гилдии трябва да измисли подзадачи, които героя трябва да изпълни, за да вземе отговорите. След това получава още 5 дена, за да занесе съ-общение на един от "Синовете на Глиндор", кой-то трепе гущери в блатото северно от Горно Хълмово.

Награда: За разбитите нерви и мазолите героя получава 150 пари (400 ТО)

2.3. За Високо Било

Задача: "Омълчената сестра на люб-овата" (Сложност 2)

Място: тайната квартира на "Ордена на Безименния"

Условие: Задачата трябва да бъде изпълне-на в срок от 20 дена след задаването ѝ.

Задание: жрецът трябва да извърши жерт-воприношение и се нуждае от една от "Сес три-те на любовта". Научил е, че в град Перст, раз-бойници са отвлякли една от тях, именувана Ала. Тя се скрила в селото, кое то се намира на юг от Перст, по течението на река Млека. Героят трябва да я измъкне от разбойниците и незабелязано да доведе във Високо Било.

Изпълнение: разбойниците не се крият и за героя не е проблем да ги намери. Проблемът е това, че те са се укрепили в една къща. Тя са девет човека (ти преценяваш от какъв клас и ниво). Героят трябва да вземе заложницата, независимо по какъв начин (не е задължително да ги убива, може и да се споразумее с тях или тайно да я спаси под прикритието на нощта).

Заложницата бързо разбира с какви намерения е героя и не е много въодушевена от това. Тя му предлага да я освободи, като в замяна пак ще получи награда (но така ще измени на Орде-на). Героят трябва да реши какво да прави.

Награда: Ако героят е приел предложение то, в замяна на освобождаването си Ала, чрез магия, увеличава Обаянието на героя (всички герои от групата) с единица забинаги, но героят вече си е наблякал вечната омраза на "Ор-ден на Безименния". Ако я заведе в тайната квартира, както му е заповядано (но тя ще се съпротивлява), ще бъде прием в Ордена и ще получи 100 жълтици (400 ТО).

"Задача: "Дървото на хилядата смър-ти" (сложност 3)

Място: тайната квартира на "Ордена"

Условие: да си член на "Ордена", задачата да се изпълни за 13 дни.

Задание: Върховния жрец на храма на Безименния заповядва на героя да открие едно от семената на Великото сърво (ако играчите не знаят за какво става дума, им разкрий тайната на Чудната гора). За целта той трябва да пресрещне група "Зашитници на гората", ко-то отиват към град Истриум и пренасят цен-ното семе.

Изпълнение: Ти решаваш колко голяма ще бъде групата от пазителите и колко силни ще бъдат най-най-членове.

Награда: Ако героят успее да занесе семе-то в срок, "Ордена" печели информация за върз-ките на лорда на Перст с Централния съюз и 500 жълтици, но отсега напатък ще бъдат преследвани от гилдията "Синовете на Глин-дор" и от "Зашитниците на гората" а те са могъщи противници (1000 ТО).

2.4. За Ифе

"Задача: "Сина на кръчмаря" (слож-ност 2)

Място: Произволна кръчма в Ифе.

Условие: Героят да поговори с кръчмаря за проблемите му.

Задание: Кръчмарят те моли да ходатай-стваш пред командира на Преден пост, за да се погрижи за сина му, който в момента служи там. Обещава да плати 300 жълтици.

Изпълнение: Героят героично трябва да отиде в Преден пост и да намери начин да свърши работата.

Награда: Ако героят успее, кръчмаря му дава парите (300 ТО).

"Задача: "Тущерова кожа" (сложност 1)

Условие: Задачата да се изпълни за 7 дена.

Задание: Една пъргавец иска кожа от чо-век-гущер. Героят трябва да отиде до Горно Хълмово и да гонесе.

Изпълнение: Героят може да убие гущер и да го одре (ако е достатъчно сръчен) или да купи кожа за 200 ж. от магазина в Горно Хълмово.

Награда: Пъргавеца плаща 250 жълтици за кожата (150 ТО).

2.5. За Истриум

"Задача: "Спри дърваря" (сложност 1)

Място: гилдията на "Синовете на Глиндор"

Условие: героят трябва да е член на гиля-

ма. Краен срок: същата вечер.

Задание: Командирът е чул, че двама дървари се обзлаждат кой по-бързо може да отсече търво-столетник. Героят трябва да спре тази лудост.

Изпълнение: В началото на нощта героят трябва да се намира на посоченото от теб място в гората. Тогава дърварите се появяват. Героят може да ги нападне, или да се опи-та да ги разубеди (с думи, с пари и т.н.).

Награда: Командващия дава право на героя да си избере оръжие от оръжейната на гилдията. Ако героят не е у бил дърварите, ще получи 5 сребърни стрели (150 TO).

"Задача: "Дезертьор" (сложност 1)

Място: при лорд Вибус.

Условие: героят трябва да е завършил две произволни задачи от първа сложност. Краен срок: след два дена.

Задание: От гарнизона е избягал войник, който е откраднал оръжия. Според сведенията на лорда, дезертьорът е бил видян в селото югоизточно от Истрий. Трябва да го убиеш и да върнеш заграбените оръжия. Получаваш удостоверение, че си пратеник на лорда, за да не ти правят проблеми.

Изпълнение: Войникът наистина е там и се опитва да прогаде оръжието. Героят може да го убие публично на пазара (той, естествено, ще се съпротивлява) или в стаята на страноприемницата, покато спи. Оръжието тежат 20 кг. Ако не може наведнъж, ще ги пренесе на няколко пъти.

Награда: Лорд Вибус дава 100 жълтици (150 TO).

"Задача: "Хора-гущери (nak!)" (сложност 2)

Място: при лорд Вибус.

Условие: Героят да е завършил всички мисии на лорда от първа сложност. Задачата е паралелна и няма краен срок.

Задание: Селото на север от Истрий е нападнато от хора-гущери. Героят трябва да ги убие.

Изпълнение: Гущерите се крият в гората до селото. Те са 7 обикновени и 3 командира.

Награда: Селяните дават 50 жълтици и много храна (300 TO).

"Задача: "Придружи войниците" (сложност 2)

Място: при лорд Вибус.

Време: Започва на следващата сутрин.

Условие: героят трябва да е завършил всички задачи при лорда, без "Хора-гущери (nak!)". Задачата е индивидуална. Краен срок: 7 дена.

Задание: Лордът се нуждае от доверен човек, който да придружи 15 войника до град Прен пост. Дава му препоръка към главнокомандващия на града.

Изпълнение: Войниците пътуват в три каруци, а героят е на кон. Движат се с 8 km/ч. Героят трябва да прецени кой е най-прекия път и да ги победи по него. Ако бъде нападнат или се случи нещо друго, войниците ще му помогнат.

Награда: Главнокомандващия на Прен пост е впечатлен от препоръките и работата, която героят е свършил. За награда той полу-

чава собствено жилище в Прен пост и право да тренира във всички казарми в Западния съюз (250 TO).

2.6. За Вортан

Задача: "Направи стрели" (Сложност 2)

Място: Гилдията "Синове на Глиндор"

Време: след 5 юни

Условие: Героят да е член на гилдията. Задачата да бъде изпълнена в срок от 2 дена.

Задание: командащия се оплаква, че след турнира наличните стрели почти са свършили. Героят трябва да намери специално търво в Чудната гора и от неговите клони да направи стрели.

Изпълнение: Мястото е там, където Чуногорската река излиза от гората. Дървото се пази от една пантера. Героят трябва да я убие и да събере падналите клони. За един ход (2,5 часа) героят може да направи толкова стрели, колкото е сърчността му.

Награда: Героят печели една гвайсема от произведени стрели (300 TO).

2.7. За Перст

Задача: "Отвлечената сестра на любовта" (Сложност 2)

Място: храма на Алфана

Време: без значение

Условие: задачата да бъде изпълнена в срок от 7 дена, след задаването ѝ.

Задание: повелителката на храма моли героят да намери и освободи отвлечената "сестра на любовта" Ала, която е отвлечена от разбойници. Те искат откън от 2500 жълтици. Казва, че местоположението на похитителите е в селото, намиращо се на юг от Перст (по течението на река Млека).

Изпълнение: разбойниците не се крият и за героя не е проблем да ги намери. Проблемът е в това, че те са се укрепили в една къща. Те са девет човека (ти преценявай ѝ от какъв клас и на ѝ).

Награда: в замяна на освобождаването ѝ Ала, чрез магия, увеличава Обаянието на героя (всички герои от групата) с единица. Магията трае 10 дена. Освен това, когато се завърне в храма на Алфана в Перст, той ще получи 200 жълтици от повелителката на храма.

Задача: "Дългове" (сложност 2).

Място: Най-северната кръчма на града.

Условие: героят да е взел (различно от изпълнца) задачата "Предателство" и да е разпитал кръчмаря за лорда на Перст.

Задание: Кръчмаря е дал на заем 400 ж. на един търговец от Ифе и сега си ги иска обратно.

Изпълнение: Героят има пълна свобода на действие: може да бие този търговец, да го заплаща, да го убеди с добро и т.н.

Награда: Намалява цената на гоказателствата срещу лорда на Перст с 500 ж (250 TO).

Задача: "Пазач" (сложност 2)

Място: Най-северната кръчма на града.

Условие: героят да е изпълнил задачата "Дългове"

Задание: Кръчмаря е получил голяма пратка стоки и се страхува от нападение. Героят трябва да охранява кръчмата до сутринта, когато ще го дадат купувачите.

Изпълнение: Героят просто трябва да пази един ден кръчмата. Ти решаваш дали ще има нападение.

Награда: Намалява цената на гоказателствата срещу лорда на Перст с 500 ж (250 TO).

2.8. За Чудната гора

Задача: "Приятелско рамо" (сложност 2)

Място: При Великото дърво

Условие: Срок за изпълнение 7 дни

Задание: Един от защитниците на гората е попаднал в беда (няма пари да си плати сметката в бардака). Дървото те моли да отиде в град Ифе и да му помогнеш.

Изпълнение: Защитникът на гората е под постоянно наблюдение и не може да напусне Ифе. Героят трябва да го измъкне или да му плати сметката, която е 200 жълтици.

Награда: Спасеният дава на героя писмо до негов познат в Перст, който плаща 300 жълтици за извършеното дело (300 TO).

Задача: "Зашитник" (сложност 2)

Място: При Великото дърво

Условие: Героят трябва да е изпълнил задачата "Приятелско рамо". Задачата трябва да бъде изпълнена в срок от 10 дни.

Задание: Дървото те моли да вземеш едно негово семе и да го занесеш на мъдреците в град Истрий

Изпълнение: Ти решаваш с какви опасности ще се сблъскат героите по време на пътуването си, дали някои няма да се опита да им отнеме семето (примерно хора от "Орген на Безименния") и т.н.

Награда: Героят получава титлата "Зашитник на гората". Това значи, че героят ще си помага с всички останали защитници и винаги ще може да се скрие в Чудната гора (600 TO).

2.9. Специална задача за гилдията "Синовете на Глиндор"

Задача: "Турнирът" (сложност 2)

Място: може да се вземе от която и да е от трите сгради на гилдията (в Прен пост, Истрий и Ворлан).

Време: Задава се до 30 май. Изпълнява се на 5 юни.

Условие: Героят трябва да е член на гилдията. Задачата е индивидуална.

Задание: Героят трябва да отиде на турнира за стрели в град Вортан. Той започва сутринта на 5 юни.

Изпълнение: Турнира се провежда на 4 рунга (ти определя какви ще са), като във всеки от тях отпадат половината участници (като в началото те са 32-ма, т.e на последния рунг те са само 8-ма).

Награда: Наградата от турнира е 600 пари. Героят получава медала на Глиндор. Ако той вече има такъв медал (от предишното приключение), тогава му дади някаква друга награда (400 TO).

Накрая малко информация и за самата Магланция. Ако се чушиш каква е флората и фауната на Магланция, просто си представете Европа. Всички животни и растения, които можете да срещнете в нашите гори, можете да

намерите и в Магланция, а гори можете да добавите и някой по-екзотични такива. А как изглежда живота ли? Ами отново си представете Европа в ранното средновековие с градовете-държави и техните лордове-управници. Всяка кръчма, в която пресипват героите разполага с три вида стапи. В най-обикновените възстановяването е явно по-бързо от нормалното, в средните е тройно по-бързо, а в най-луксозните четворно. Каква ще цената на всяка стапа ще зависи само от вас.

Надяваме се, че всичката тази информация не ти е дошла твърде много и не те е объркала, но ако е така просто се върни в началото ѝ и я прочети отново. Имай предвид и това, че тук евлали сме изчерпали и 20% от информацията за този огромен район, така че се чувствай свободен да импровизираш. Отпусни фантазията си и се наслаждавай на самата игра, независимо дали ще спазиш нещата описани по-горе или ще запълниши своето приключение с множество допълнителни задачи, изцяло загърбвайки зададената от нас сюжетна линия. В края на краищата най-важна е самата игра и удоволствието за играчите и разказвача. Приятно приключение в тайнствената Магланция.

След като приключите приключението, като уважаваш себе си Разказвач, можеш да ни изпратиш (на e-mail адреса), кратък преразказ на изживяното от Вас. Така останалите играчи и разказвачи ще могат да научат за вас и да последват вашите стъпки. Не забравяй да ни изпратиш подробно описание на героите, участващи в него.

Очаквайте все по-сложни и интересни приключения и не забравяйте това е само началото. След един-два броя тренировката ще свърши, правилата на Axiom16 v.3 ще бъдат официално обявени и тогава ще започне истинското, епично приключение, в кое то много герои ще запишат имената си със златни букви, а дотогава не спирайт да играете.

Ръководство за Разказвача

www.fantasy-factor.org

На този етап това заглавие е малко преувеличено, тъй като на ограниченното място с кое то разполагам евлали бих могъл да разкрия всички нужни на начинаещия разказвач познания. За да претендират за изчерпателност ще трябва да заделя доста повече време и място, но вече наболява проблемът с липсата на достатъчно Разказвачи и ще трябва да направя нещо по въпроса, нък било то и нещо малко. Ще опитам да започна с няколко съвета. Те в общ линии ще дават насоки на тези от вас, които са се засели с неlekата (но много приятна) задача да станат разказвачи. Съветите ще продължат и на нашия сайт, анакрая ще бъдат систематизирани и събрани в отделна книжка (или поддържник на списание "Фентъзи Фактор" ако обемът им го разрешава). Но да започнем с началото...

Първо, отговорете си на въпроса дали сте готови да бъдете Разказвач. Честно да ви кажа не е лесно и трябва да се въоръжите с огромно търпение (най-вече към играчите), да прочете много внимателно правилата на Аксиом16 (системата на "Приключение с Меч и Магия"), да се запознаете подробно с цялата налична информация за Магланция, съществата, които я населяват, подробното за бита и нравите на отделните раси и т.н. За вас, като Разказвач, ще важи принципа "Колкото побече информация, толкова по-добре", докато за играчите ще е точно обратното - за тях ще е много по-приятно да се запознават с " подробното" в процеса на играта.

Като Разказвач, на вас се налага честта да създадете атмосфера на играта. В началото евлали ще успеете да създадете атмосфера на готически роман или произведение на Толкин, но с течение на времето, когато и вие, и играчите ще започнете да приемате играта на сериозно атмосферата сама ще дойде. Не се сърдете на играчите, които гледат с лека настъпка на играта и постоянно "пускат шегичку" по ваш адрес или по адрес на някой от останалите играчи. Такива винаги ще има, особено в началото. Преценете ги внимателно, дали някога ще се научат да играят или завинаги ще си останат на ниво "местния шум". Ако има надежда за тях, помогнете им да се въживят в ролята си. Ако трябва поставете герояте им в много тежка ситуация, накарарайте ги да се поизпомят, но в никакъв случай не "убивайте" героите на начинаещите играчи - това може да ги отчие и откаже от по-нататъшна игра.

В началото побечето играч ще мислят досата абстрактно за своите герои. За да се въживят повече в ролята, настърчете ги да измислят история на играча, да нарисуват негов портрет или да си попърсят подходящ сред купища фентъзи картички.

Начинаещите играчи не обучат да играят със слаби герои. Те често си представят героя като воин от ранга на Конан или като магьосник, рабен поне на Гандalf. Затова често ще видите сърдят, ако ги изправите пред прекалено сложни противници - не го правете. Постарайте се първите им битки да бъдат приятни и леки за спечелване, така ще им възхнете увереност и ще стимулирате желанието им за игра. В това винаги нищо лошо - ще им трябва време, за да разберат, че е много по-интересно да разиграваш слаб персонаж, отколкото чутовен герой, способен да се справи с всяка ситуация - ако го искат, гайтете им го. Ако е необходимо, напомпайте герояте им до желаното от тях ниво, а след като свикнат със системата и самата игра, започнете отново с героя на първо ниво, като този път направите всичко "както трябва". (Ще побързам да ви разкрия една малка тайна - усъмено работим върху крайната, v3, на играма, която малко ще се различава от v2 и ще налага преизчисления на някой от статистиките на герояте, така че не се плашете от започване "на чисто")

Ако прецените, че е необходимо, чувствайте се свободни да повишите или намалите някой от статистиките на герояте, така че не се плашете от започване "на чисто".

та.

Ако играчите желаят, разрешете им да ползват и оръжия различни от описаните в таблици (естествено съобразете се с периода на играта - ранното средновековие в Европа). Трябва да се знае и че в Магланция също така не е изобретен арбалет и това не е никак слу чайно). Често някой от тях ще иска да използват екзотични оръжия, от вас зависи дали ще го допуснете. Преценете какви характеристики трябва да има то, но внимавайте да не внесете гибеланс в играта. Характеристиките на всички оръжия са внимателно изчислени, така че героят да може да премине през приключението, независимо от своя избор.

Разказвачът трябва да проявява въображение. Вие винаги трябва да си представяйте околната обстановка и да имате готов отговор на въпросите на своите играчи. Ще трябва да примирийте с факта, че те винаги ще наричат начин да ви затруднят. Никога няма да имате отговор на всички възможни въпроси и именно в това е удоволствието и предизвикателството. Често ще излагате в ситуации, за които правилата не са предвидили конкретен отговор. Спокойно! Не се паникъсвайте и не бързайте да вдигнете ръце в "справедлив гняв" към създаля на тази "несъвършена" система. Съвършена система няма! Дори в системи, описаны на по 600 страници има "пропуски" и въпроси без отговор, и това е напълно нормално - никой не може да предвиди всички възможни ситуации в който би ви поставил човешки ум и въображение. Така че не се "спичайте" ами ловко излезте от ситуацията. Най-добре е да свиджате всички не описаны ситуации до Универсалната Формула за Успешно Действие (УФД), но гори и да не успеете просто преценете шансовете за успех на даденото действие и хвърлете пръте заради. Не казвайте на играчите какво точно правите в момента и какъв е шансът им за успех, прости хвърлете заровете и по техния резултат разкажете ефекта на играчите.

Всяка ролева система си има своя уникална логика. Нашата е базирана на УФУФ:

Нужен Показател + Ззара > 16 + Усложнение

Кой ще е нужния показател и какво ще е усложнението, зависи от вас.

Това би трябвало да ви е поизяснило "картина", но съм далеч от мисълта, че всичко ви е ясно. Засега това би трябвало да ви стига. Основното е да не забравяте, че важното е самата игра и удоволствието от нея.

И един последен съвет. Винаги е добре да имате под ръка един персонаж, който леко (без да се намесва директно в решението) да напътства останалите герои. Този персонаж би могъл да бъде личния ви герой, който да можете да развивате заедно с останалите играчи. Това ще ви даде възможност да се изявите и като играч, но никога не трябва да забравяте, че вие винаги сте "една крачка" пред останалите играчи и ако не искате да развалите игра, че е добре вашия герой да бъде колкото се може по-насивен при разиграванията - това си има и предимства.







