

Петимата се изправиха пред стените на древния храм. Масивната постройка се издигаше като непреодолима преграда пред тях. Огромните каменни врати изглеждаха толкова стари, че надеждата да успеят да ги отворят бе нищожна. Барелефи с образи на древни създания покриваха стените. Растенията си бяха пробили път до половината от височината им, но по неизвестна причина рязко спираха след това.

Хелмериа бавно се отдели от групата и приближи тежките порти. Барелефите сякаш оживяваха пред очите ѝ и я приканваха да влезе. Елфическата ѝ чувствителност и магическите ѝ сетива я предупреждаваха за скрита заплаха, но тя го отдаде на прекомерната си мнителност. Пръстите ѝ леко погалиха камъка. Зад нея останалите нервно се оглеждаха и несигурно опипваха оръжията си.

Странна група бяха петимата, изправили се пред отдавна забравения храм. Не всеки ден и не навсякъде можеха да се видят на едно място елфическо момиче с добре развити магически способности и изискани маниери в компанията на толкова колоритни представители на другите народи. Груб на вид гигант с неподрязани рога, стиснал огромна секира се извисяваше зад истерично джудже облечено в странно шарени дрехи и вечно изкривено лице поради силно изразената му параноя. Странната група се допъвляваше от двамата, на вид обикновени хора, но всъщност и те не можеха да минат за обикновени. Единият бе неуверен млад друид, наскоро поел пътя на това мистично изкуство, а другия, негов приятел авантюрист, който го бе последвал в налудничавото начинание от чисто любопитство и сигурно вече съжаляваше за избора си.

Ръката ѝ леко натисна огромната порта. За нейна изненада тя поддаде с лекота и светлината на клонящото към залез Слънце обля древните каменни плочи на пода. В този миг зад нея се чу свистящия звук на прелитаща стрела. Опасността придоби реална форма и тя не идваше от храма. Опасността беше зад тях.

Грел, младият друид, се строполи на площадката пред масивното стълбище, стискайки крака си. Стрела, обичена с черни пера стърчеше от бедрото му. Устните му, бледи цепки, едва сдържаха сподадения вик на болка. Всички бяха насочили погледите си назад, където сред дърветата се виждаха далечните сенки на техните преследвачи. Нови стрели полетяха из въздуха.

- Насам! - Хелмериа размахваше ръце, сочейки отворената врата на храма. Не им трябваше много време за мислене. Презглава останалите четирима се втурнаха към откренатите порти, последвани от дъжд от черни стрели...

Аксиом16

Пред вас е първата книга по ролевата система „Аксиом16”, с която ще се потопите в един възшебен свят и ще изживеете много приятни мигове с „Приключение с меч и магия”.

Какво е Ролева игра?

Може да се каже, че Ролевите Игри са като театър – вие играете предоставената ви роля в една пиеса без напълно уточнен сценарий. Поемате пълен контрол върху своя герой и определяте всяко негово действие в измисления свят на приключението. Това означава, че ако приемем описаната в началото случка с петимата приключенци за вашата пиеса, то вие ще се въплътите в един от тях. Останалите четирима ще бъдат ръководени от други „актьори”.

Ролевите Игри са социални игри и като такива изискват да се играят от група хора, а не самостоятелно.

Участниците активно влияят на развитие като история, а така също и косвено на действията на героите на останалите играчи.

Това, разбира се, е казано твърде опростено. По-долу сме дали нагледен пример, показващ разиграване на герои, но първо ще се опитаме да отговорим на няколко основни въпроса, които биха могли да ви дойдат наум още щом заговорим за Ролеви Игри.

Тези от вас, които не се сблъскват за първи път с Ролева Игра, могат да прескочат раздела „Често задавани въпроси и отговори” и да започнат направо от „Базови правила на Аксиом16”.





Авторски екип „Аксиом16“:

Иван Атанасов
Боян Иванов
Димо Грозев
Иван Димитров
Божидар Грозданов

Художници:

Светослав Христов
Павел Байрактарски

„Приключение с меч и магия“ е ролева игра, основана на създадената от Иван Атанасов ролева система „Аксиом16“. Светът на Титания и континентът Магландиум са създадени от екип „Аксиом16“ по идея на Иван Атанасов. За пръв път книгата е издадена в началото на 2005-та година от ИК „Фентъзи Фактор“ и ИК „Квазар“.

Повече информация може да намерите на официалния ни сайт axiom16.com, както и във [форума на играта](#).

Настоящото издание на книгата е предназначено за свободно ползване. Този продукт може да се разпространява свободно без да се нарушава целостта му. Не се допуска използването му за комерсиални цели без писменото съгласие на авторите.

Всичко, описано в книгата, е плод на въображението на нейните автори. Всякаква прилика с действителни лица и събития е напълно случайна.

Екипът на „Аксиом16“ Ви пожелава много вълнуващи приключения!

СЪДЪРЖАНИЕ

Често задавани въпроси и отговори... 3	Ловкост 25
Как да разберем какво се случва в ролевата игра? .. 3	Интелект 25
Кои са останалите? 4	Прецизност 26
Как да разигравам героя си? 4	Издръжливост 26
Може ли героят ми да умре? 5	Основни константни показатели 27
Сам или в група? 5	Късмет 27
Кои са победителите? 5	Красота 28
Какво са кампания, приключение и сесия? 5	Скорост 29
Как да си създадем добра група? 6	Производни показатели 29
За героят, неговите показатели и умения 6	Устойчивости 29
Светът, в който се развива „Приключение с меч и магия“ 6	Магическа Защита 30
Пример за разиграване на ситуация в РИ 7	Психическа Устойчивост 30
Какво е нужно, за да играете „Приключение с меч и магия“? 9	Воля 31
Базови правила на Аксиом16 10	Устойчивост на Отрова 31
Пол на героя 10	Магически способности 32
Правило за цялото число 10	Магическо Умение 32
Универсална Формула за Успешно Действие (УФУД) 10	Магическа Атака 32
Модифициране на УФУД 11	Мана 32
Успех и Неуспех 12	Точки за действие 33
Размер на Успех/Неуспех 12	Общо правило за минималните ТД 33
Автоматичен Успех/Неуспех 13	Бойни показатели 33
По-голямо или равно? 14	Реакция 33
Нанасяне на щети 14	Базова Щета 34
Използвани мерни единици 15	Базова Защита 35
Изчисляване на проценти 15	Базова Атака 35
Създаване на Героя 16	Обща Атака/Стрелба 35
Начално оформяне на героя 16	Разстояние за Ефективна Стрелба 36
Име 16	Захват 36
Раса 17	Стабилност 37
Основни показатели 17	Допълнителни показатели 37
Пол 17	Допустимо Тегло 37
Възраст 17	Обаяние 38
Височина и Тегло 18	Бдителност 38
Модификатор тегло 18	Ограничаване повишаването на показател 38
Размер и Модификатор Размер 18	Раса на героя 39
Отличителни белези 19	Хора 39
История на героя 19	Елфи 40
Примерна история 19	Джуджета 41
Показатели на героя 21	Гиганти 42
Точки за Развитие 21	Гущероиди 43
Как се използват Точките за Развитие 21	Гоблини 44
Начални Точки за Развитие 22	Умения, Способности и Познания 46
Допълнителни точки за развитие 22	Уникални Расови умения 46
Ниво на опит 22	Хора 46
Жизненост 23	Елфи 46
Виталност 23	Джуджета 47
Основни променливи показатели 23	Гиганти 47
Какво означават числата? 24	Гущероиди 47
Сила 24	Гоблини 47
	Общи умения 48
	Способности и Познания 48

Допълнителни опити за използване на Способност и Познание	49	Определяне реда за игра в битка	70
Специални Умения	49	Начална и финална фаза на рунда	70
Записване на ефекта от СУ	50	Промяна на Реакцията	71
Общи правила за ползване на умения и способностите	50	Боев рунд и ход на героя	71
Повишаване на показатели чрез СУ	50	Ефекти в началото на бойния рунд	72
Обединяване на усилията	51	Ефекти в началото на хода на героя	72
Бонус от повече от едно умение	51	Видове действия по време на рунда	72
Използване на различни умения за постигане на една цел	52	Регулярно действие	72
Характеристики на останалите същества и предмети	53	Мигновено действие	72
Екипировка	55	Динамично повишаване на шанса за успех	73
Парична система	55	Динамична промяна на Реакцията	74
Начална сума за героя	56	Основни действия по време на битка ...	74
Тегло и размер на предметите	56	Придвижване	74
Допълнителни Защитни Средства	57	Атака	75
Магическа система	58	Атака с две оръжия	75
Запаметяване на заклинания	58	Контраатака	76
Изисквания за владение и произнасяне на заклинание	59	Предизвикана атака	76
Време	59	Стрелба	77
Магическо Умение	59	Зависимост от разстоянието	78
Мана	59	Изчисляване на разстоянието	78
Ресурс за произнасяне на заклинание	59	Стрелба по неподготвено създание	78
Успех на заклинание	60	Стрелба по прикрит противник	79
Физически ограничения	60	Усложнение за създания по-високи от препятствието	79
Специализация в школа	60	Контраатака при стрелба	80
Характеристики на заклинанията	61	Защита	80
Название	61	Отклон	80
Минимални изисквания	61	Прикриване с Щит	81
Магическа школа	61	Париране с оръжие	81
Ниво	61	Броня – пасивна защита	82
Валидни цели	61	Естествена броня	83
Цена	62	Използване на заклинания	83
Необходима мана	62	Защита от магии	84
Обсег	62	Бойна готовност	84
Време на действие	62	Клякане	85
Ефект	63	Залягане	85
Произнасяне на магии в битка	63	Изправяне	85
Концентрация	63	Взимане на предмет от земята	86
Прекъсване на заклинание	63	Изпускане на предмет	86
Влияние на защитните средства	64	Взимане на предмет от колана	86
Вълшебни кристали и вграждане на магия	65	Взимане на предмет от раницата	87
Битки	66	Пиене на отвара	87
Бойно поле (БП)	66	Хвърляне на предмет	87
Размери на Бойното Поле	67	Хвърляне на оръжие	88
Придвижване по Бойното Поле	67	Реплика	88
Обсег на оръжията	67	Езда в битка	88
БП на шестоъгълници	68	Бой с няколко противника едновременно	89
БП без разграфяване	68	Натрупване на умора	89
Невидимите участници на БП	68	Какви са условията за натрупване на умора и за какво може да се използва тя?	90
Начало на битката	69	Влияние на отрицателната Издръжливост	90
		Удари с Автоматичен Успех	91
		АУ при физическа атака	91
		1:1:1 (АНУ)	91
		2:2:2 (АУ 2)	92

3:3:3 (АУ 3)	92	Атака в гръб	110
4:4:4 (АУ 4)	92	Атака с директно вадене на оръжието ..	111
5:5:5 (АУ 5)	92	Атака със засилка	111
6:6:6 (АУ 6)	93	Бутане	111
АУ при заклинания	93	Атака с щит	113
1:1:1 (АНУ)	93	Случайно блъскане	113
2:2:2 (АУ 2)	94	Прегазване и стъпкване	114
3:3:3 (АУ 3)	94	Скок	115
4:4:4 (АУ 4)	94	Удар с глава	115
5:5:5 (АУ 5)	94	Охраняване на избрани полета	115
6:6:6 (АУ 6)	94	Пренебрегване на бронята	116
Щети - видове, ефект и отчитане	94	Екипиране и сваляне на брони	116
Физически щети	95	Захват	116
Сечаща	95	Обезоръжаване	117
Пробивна	95	Дърпане	117
Трошача	95	Прилагане на сила	117
Магически щети	95	Специални атаки на оръжията	117
Магическа	95	Видове специалните атаки	118
Елементна	95	Атака със скок	118
Задушаващи	96	Блокада	119
Реални щети	96	Бърза Атака	119
Временни щети	96	Вълна	119
Трайни щети	96	Въртележка	119
Шокови щети	97	Двойна щета	120
Щети от взривове	97	Довършване	120
Падане от високо	98	Допълнение	120
Щети от отрова	98	Забиване	120
Неутрализиране на Отрова	99	Засилка	121
Смъртоносна отрова	100	Зашеметител	121
Парализираща отрова	100	Избиване	121
Изтощителна отрова	100	Избутване	121
Бавнодействащи отрови	100	Изпреварване	122
Въздействие на алкохола	101	Контриране	122
Всяване на страх	102	Манаизстрел	122
Прицелени атаки и ефект	102	Мека длан	122
Атака към главата	102	Метателно	123
Атака към очите	103	Мощна атака	123
Частично ослепяване	103	Оплитане	123
Пълна слепота	103	Отклоняване	123
Атака към врата, слабите и др. уязвими		Падащ лист	124
области	104	Подготовка за контраатака	124
Атака към ръка	104	Подсечка	124
Атака към оръжието	104	Празна Ръка	125
Атака към крак	105	Презареждане	125
Борба	105	Пренебрегване	125
Важно условие – дистанция за борба	106	Прецизна атака	125
Възможни действия от позиция за борба	106	Прицелване	125
Предимството да си отгоре	107	Продължение	126
Общи действия по време на борба	107	Пронизване	126
Освобождаване	107	Развъртане	126
Хвърляне	108	Разпаряне	127
Пренасяне	108	Разрушител	127
Душене	109	Разтърсване	127
Събаряне	109	Скорпион	127
Приковаване	109	Тежък удар	128
Специални техники	109		
Други действия	109		
Отстъпление	110		
Спринт	110		

Устрем	128
Финт	128
Хидра	128
Общо правилото за ефект на различните височинни позиции при битка	129
Височинни нива	129
Водене на близък бой	129
Стрелба	129
Неописани действия	130
Неопределени събития	131
Издаване в безсъзнание и смърт на героя	132
Условия за издаване в безсъзнание	132
Условия за смърт	132
Докосването на боговете	133
Естествено възстановяване на организма	134
Възстановяване на ЖТ	134
Възстановяване на ТМ	134
Възстановяване на ИЗ	134
Умора, Почивка и тяхното влияние върху ИЗ	135
Сън и естествена умора	135
Придвижване по глобалната карта и умора	136
Развитие на героя	137
Трупане на Опит	137
В какви случаи се получава Опит?	137
Покачване на Ниво	138
1. Промяна на Нивото	138
2. Промяна на Жизнеността	138



3. Промяна на Маната	139
4. Допълнителни ТР	139
Натрупване на допълнителни ТР	140
Разпределяне на ТР	140
5. Преизчисляване на производните показатели	140
Допълнителни правила	141
Атмосферни условия	141
Влияние на тъмнината	141
Бурно вълнение	141
Силен вятър	141
Дъжд и сняг	142
Студ и топлина	142
Билки	143
Търсене на билки	143
С какво се характеризират билките?	144
Приготвяне на отвари	144
Болести	144
Възраст	145
Задържане на заклинание	146
Капани	146
Изработване на капан	146
Поставяне на капан	147
Откриване на капан	147
Обезвреждане на капан	147
Примерни капани	148
Вълча яма	148
Препъване	148
Падащ удар	148
Стрелящи устни	149
Отровно дишане	149
Магически капани	150
Кражба/Джебчийство	150
Магическите предмети	150
Миризма и обоняние	151
Обучение от учител	151
Цена на уроците	152
Кървене	153
Получаване и ефект на кървяща рана	153
Превързване	153
Заздравяване на кървящи рани	154
Пример	154
Отключване на врати и ключалки	155
Повреждане на предмети	155
Повреждане на брони и оръжия	156
Повреждане на пасивни защитни средства (броя)	156
Повреждане на щитове	156
Повреждане на оръжията	156
Ползване на оръжие без необходимата минимална сила	157
Ползване на оръжие за една ръка с две и обратно	157
Поправка на предмет	158
Шум на оръжията	158
Заклучение	159

ЧЕСТО ЗАДАВАНИ ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ

Тук накратко сме събрали въпросите и отговорите, които най-често могат да се чуят при първа среща с Ролевите Игри. Това далеч не е изчерпателен списък, но ще ви помогне да разберете основите на това приятно хоби.

Как да разберем какво се случва в ролевата игра?

Ролевата игра (РИ) включва един много важен участник, играещ ролята на Разказвач – той обяснява на останалите какво всъщност се случва с тях (разказва историята) и преценява доколко действията им могат да доведат до успех или несполука.

Понякога Разказвачът ще развива приключението само според собствената си фантазия – той ще го измисля изцяло. Друг път ще ползва готова история, предварително написана и оформена, която само ще преразказва. Но в който и да е вариант, той винаги е в пълното си право да вмъква нещо свое, така че дори играчите да са надзърнали в „сценария“, може да ги изненада с нещо ново. Та нали именно това е забавното в РИ –

изненадата и свободата на решения.

Важно е да се знае, че без Разказвач ролевата игра не може да се играе – той е не само човекът, който разказва приключенията, но и този, който определя правилата (по-скоро правилното им прилагане). Разказвачът е този, който решава спорове между играчи или дори, ако е необходимо, променя правилата (макар това да не се препоръчва).

Разказвачът е единственият участник в РИ, който трябва да познава отлично както правилата, така и светът, в който се разиграва приключението.

По-подробно за това как да бъдете Разказвачи ще можете да прочетете в „Книга трета: Разказвачът“.

Разказвач vs. Dungeon Master!

В различните ролеви игри Разказвачът носи различна титла – Водец, Господар на играта, Господар на подземията (последните две звучат много по-добре на английски) и др. Но както и да го кръщават, ролята му е една и съща. Той е този, който води играта и следи за правилното прилагане на правилата. Той знае сценария и го променя според действията на играчите, и именно той разказва историята. Това е причината в „Аксиом16“ да го наричаме „Разказвач“. Чувствайте се свободни да ползвате всякакви други термини, ако считате, че те ви звучат по-добре. Все пак важна е неговата задача, а не как го наричаме.

Кои са останалите?

Останалите участници сте вие – играчите. Всеки от вас е поел ролята на героичен приключенец и преживява непосредствено цялата вълнуваща история, из която Разказвачът ви води. За да бъдете Играч е необходимо просто да се запознаете с правилата. За вас е желателно да сте прочели

„Книга първа: Аксиом16“ (това, което четете в момента), както и описанието за расата на героя ви. Но дори и да не сте го направили, може да се доверите на напътствията на вашия Разказвач и да завършите запознаването си с правилата в движение.

Как да разигравам героя си?

Разиграването на герой в ролева игра е като актьорското изиграване на роля – докато играта тече, вие мислите и действате като вашия герой. Колкото по-добре се вживеете в ролята, толкова по-голямо ще е удоволствието. В чисто технически план нещата изглеждат по следния начин:

Група приятели сте се настанили удобно около широка маса (може и на пода, на поляната или където намерите за добре), създали сте си подходяща атмосфера – дръпнали сте пердетата, така че в сумрака очите на домашния ви котарак могат да минат за зениците на опасен върколак – и внимателно слушате Разказвача. Той ви описва ситуациите в които попадат вашите герои, а вие определяте действията им според собствената си преценка. Може да говорите за тях като за трети лица или да го правите от първо лице – изборът си е ваш. След като заявите действието на героя си, идва ред на следващия играч, после на третия и т.н. А Разказвачът описва ефекта на всичко, случващо се в следствие на вашите действия.

Много важно условие, което играчите трябва да спазват е, че те не определят изхода от действията на героите си. Те само заявяват своето действие, а Разказвачът е този, който определя изхода. Това правило може да се пренебрегне единствено когато действието е напълно тривиално и по подразбиране се приема, че няма как да се провали. Ако героят

ви просто желае да вземе чаша от масата и да отпие от нея или да стане от стола си, няма нужда да проверявате резултата – той е пределно ясен. Е, това би могло да не е вярно, ако някой се опитва да им попречи, но в момента ще изключим такава намеса. В тези случаи е достатъчно да опишете действието на героя си, така както намерите за добре – за предпочитане колкото се може по-живописно.

Различна е ситуацията, в която героят ви желае да убие изпречилото се на пътя му чудовище. Тогава не може просто да заявите „Аз убивам чудовището“. Трябва само да опишете действията си, а не резултата – „Вадя меча си и нападам чудовището“... Ефектът от това нападение ще ви опише Разказвача, според способностите на героя ви да се справи в ситуацията.

Предупреждение!

И не забравяйте, че вие само разигравате героя, а не сте него. Той може да прави неща, които вие не можете и обратно. Добре е да се вживеете в ролята, както се вживяват актьорите, но пълното асоцииране с измисления персонаж не се препоръчва. Представете си само как биха реагирали новите ви познати, ако им се представите като „Валкор-Смърдящия Бик, майстор на меча и шпионажа“. Досещате се нали?

Може ли героят ми да умре?

Да, може! Все пак „Приключение с меч и магия“ се развива в свят, изпълнен с опасности, които ще съпътстват вашите герои на всяка крачка. Ако вашето измислено Его не можеше да умре, вие не бихте го пазили и не бихте гледали сериозно на неговата безопасност. Затова героят може да умре. И

макар че в света на фантазиите (каквото е и Титания – светът на „Приключение с меч и магия“) съществуват методи, чрез които героят може да бъде възкресен, то те имат тежка цена. Така че гледайте да опазите своите герои колкото се може по-живи.

Сам или в група?

Ролевите игри са създадени, за да се играят от няколко човека – те са социални игри и не са предвидени за игра сам в къщи. Нуждаете се минимум от двама души – Играч и Разказвач. Но наистина е много по-забавно ако сте поне четирима. Много е сложен въпросът „Колко точно трябва да са играчите?“, защото

той няма еднозначен отговор. Може би идеалната група е от четирима играчи и един Разказвач, но и по-големи групи са възможни (при по-опитен Разказвач) и понякога още по-забавни. Всичко е въпрос на желание и взаимно съгласие между участниците.

Кои са победителите?

Няма победители. Или по-скоро няма победени, тъй като всички участници в РИ са победители. Целта на РИ не е състезанието, а удоволствието от самата игра. Няма

противопоставяне нито между самите играчи, нито между тях и Разказвача, те не са два отбора, а едно цяло. Целта за всички е една – да се забавлявате и фантазирате.

Какво са кампания, приключение и сесия?

Ролевите игри, както всяко специфично хоби, си имат своя терминология, която е приета за нормална и се разпознава от всеки участник в тях. Такива термини са и Кампания, Приключение и Сесия, навлезли от западните игри. Какво значение се крие зад тези думи?

Сесията е най-малкият по времетраене елемент на ролевата игра. Така се нарича всяко събиране на групата играчи, в което те разиграват героите си. Една сесия може да продължи час, а може и цяла нощ – зависи от свободното време и желанието на участниците. Обикновено са нужни няколко сесии, за да бъде завършено едно приключение, т.е. всяка следваща сесия започва оттам, където е свършила предишната и така, докато цялото

приключение не бъде завършено.

Приключението е поредицата от събития, през които преминават героите по време на игра. Краят на приключението идва тогава, когато бъде завършена главната му цел. А тя може да бъде каква ли не – в някои приключения ще се наложи да предотвратявате страшни бедствия, в други – да намерите древен артефакт, да освободите пленен приятел, да унищожите опасен враг, да занесете важен предмет донякъде, да потърсите определена личност и т.н. – вариантите са много. Приключението обхваща целия път и всички случки, през които преминават героите, за да постигнат определената цел.

Кампания се нарича поредица от приключения. Не е задължително да са свързани сюжетно, а само да са с едни и същи герои. Кампанията е най-общото от трите понятия. Тя може да проследи развитието на група герои още от началото на странстванията им до смъртта (или тяхното оттегляне от приключенския живот). В колкото

повече приключения участвате, толкова по-легендарни ще бъдат вашите герои. Така ще се превърнат в пример за подражание на следващите поколения приключенци. Кампанията може да продължи месеци, години, а може и цял човешки живот, ако играчите са много запалени.

Как да си създадем добра група?

Препоръчително е групата да бъде от играчи, които се познават и разбират добре, за да не сърдят и карат излишно помежду си по време на играта. Иначе, споровете под форма на разпалена дискусия са обичайно явление в РИ. Също така е важно да не се забравя, че играчът и героят са две различни неща. Някой играч може да желае героят му да е малко екзотичен, дори леко смахнат и ако това не пречи на приключението, другите не бива да му се сърдят. Кое то пък не изключва адекватно отношение към такова поведение от страна на техните герои. Колкото по-добре се вживеете в

ролята на своя герой, толкова по-приятно ще си прекарате.

Всеки играч поема управлението на един герой, който се създава по описания в правилата начин. Техните характеристики и умения са изцяло избор на самия играч. Ако групата е съставена от герои с разнообразни умения, още по-хубаво, но добрата игра изисква най-вече желание от страна на играчите. Няма рецепта за най-добра комбинация между умения и способности в една група – това е решение изцяло на играчите.

За героят, неговите показатели и умения

Всеки човек се различава от останалите по своята физика, разум, житейски опит, възпитание, емоции и какво ли още не. По същият начин всеки герой в ролевата игра е една уникална личност, съчетала в себе си всички възможни физически и умствени белези в различно съотношение. Но в ролевите игри,

за да бъде описана изцяло една личност е нужно нещо повече от думи и тук на помощ идват цифрите. Чрез тях реално могат да се онагледят всички способности и качества на героя ви. Цифрите показват колко бърз, сръчен, силен или умен е героят ви или в каква степен е усвоил своя занаят.

Светът, в който се развива „Приключение с меч и магия“

Сигурно повечето от вас са чели многобройните, фантастични приключения, измислени от различни писатели. Те се развиват на всякакви места по всяко време. Дали това ще са митичните Средни земи, пустинният Аракис, вълшебният свят на Диска, загадъчният Амбър или изгубената Атлантида – всички тези места са свързани с безброй легенди, разкази и романи, в които авторите са претворили своята фантазия.

По същият начин, повечето ролеви игри се развиват в измислени светове, оформени от въображението на техните създатели. Някои са взети от приказките и митологиите на различни народи (заимстват се елементи от скандинавска, гръцка, египетска и други митологии, дори от Библията), други са вдъхновени от историята на човечеството (първобитни общества, средновековие, уестърн), трети – от представите на хората за

близко и далечно бъдеще (космически саги, планети-колонии, Земята след ядрена война и какво ли още не). Всички тези светове могат да се ползват за сцена на вашите ролеви приключения.

Но „Аксиом16“ е система за пресъздаване на фентъзи истории, каквато е и „Приключение с меч и магия“. Такъв е и светът Титания. Засега ще ви запознаем само с един от континентите в този свят – Магландиум – но в бъдеще светът ще се разкрие в цялото си многообразие.

Място на вълшебства и герои, Магландиум някога е бил средище на магията в Титания, но след Втората война на боговете магията губи своята концентрация и се разпилява по света. Сега, хиляда четиристотин

осемдесет и две години по-късно, тя е значително по-слаба отколкото е била някога, но неизменно присъства в бита на жителите.

Четири са най-разпространените разумни раси, населяващи Магландиум – хора, елфи, джуджета и гиганти (често наричани просто „варвари“). Освен тях се срещат гущероиди и гоблини, които също са сред възможните за игра раси, но са малко по-злонамерени и по-диви от останалите четири. Съществува и цяла плеяда страховити „полу“ или напълно разумни създания (с които пък няма да можете да играете). Всички те живеят в относителен мир, но са се отделили в самостоятелни региони. Подробна информация за бита и нравите им ще намерите в „Книга Втора: Светът“.

Пример за разиграване на ситуация в РИ

Дойде време и за обещания по-горе пример, с който да покажем как точно изглежда процеса на игра. Това е примерно продължение на описаната на първата страница случка.

Около масата са се събрали петима играча и един Разказвач.

Разказвач: ...Задъхано влизате през откrehнатата врата на храма и се озовавате в огромно, мрачно помещение. Зад вас се чуват виковете на преследвачите ви. На слабата светлина забелязвате, че залата на храма не е в цветущо състояние. Очевидно тук отдавна не е стъпвал крак на разумно създание. Дървеното стълбище вляво от вас се е срутило преди много време и гредите от парапета му са разхвърляни наоколо. Тънък лъч светлина се процежда през процепа на портата, но не може да достигне далечния край на залата.

Пети играч (*героят му подкрепя ранения герой на Четвърти*): „Веднага се скриваме в ъгъла и го поставям на земята, така, че да сме прикрити за стрелците отвън.

Разказвачът потвърждава, че действието е възможно – има такова местенце вляво от входа.

Пети играч: Заемам се с раните му.

Използвам лечебните си отвари, за да го възстановя.

Разказвач: Това определено ще го освежи и ще възстанови силите му, но няма да помогне на наранения му крак. Трябва да ползвате висши заклинания за лечение или да намерите лечител. За съжаление, никой от вас не знае такива заклинания и не е лечител. Дотогава ще се наложи Грел да куца...

Първи играч: Обръщам се и затварям портата.

Разказвач: Това не ти отнема много време. Макар крилата ѝ да са огромни, те леко се плъзгат на пантите си.

Втори играч: Докато той затваря вратата се оглеждам за подходящ предмет сред отломките, с който да я залостя.

Разказвач: Вляво виждаш масивна, дървена греда, която би могла да ти свърши работа. Дълга разкрач и половина-два, широка около педя, би могла да послужи като резе.

Втори играч: Вдигам я и залоствам с нея крилата на портата.

Разказвач: (*извън играта, към самия играч*) Почакай малко. Героят ти не е от най-

силните. Първо трябва да видим каква сила имаш и дали ти е достатъчна, за да вдигнеш гредата (*прави справка с Дневника на героя, тъй като само той знае точното тегло на гредата*). (*вече в играта*) Опитваш да вдигнеш тежката греда, но изглежда си надценил възможностите си. Колкото и да се напъваш успяваш само едва да я поместиш. Явно дървото, ползвано за стълбите е много плътно. Може би е прочутото Желязно дърво от северните склонове на Изчезналата планина...

Първи играч (*към Втори*): Да опитаме заедно! Аз ще я хвана от другия край.

Разказвач: Двамата успявате да вдигнете и наместите гредата, тъкмо преди преследвачите ви да стигнат до входа на храма. Въпреки че портата вече е затворена, в помещението все още има светлина. Тя идва отгоре и встрани (от дясно, ако сте с лице към входната порта), но не може да разберете точно откъде, тъй като е някъде зад разрушените стълбища.

Трети играч: Докато те се занимават с вратата, аз проверявам откъде идва светлината.

Разказвач: Разбутваш нападалите дъски и поглеждаш зад тях. Светлината идва някъде от горния край на разрушеното стълбище.

Трети играч: Оглеждам внимателно останалото от него, за да видя дали няма как да се покатеря дотам.

Разказвач: Макар стълбището да е сериозно повредено, цялата стена е в барелефи на страховитата богиня. Предвид добрите ти катерачески умения, може би ще успееш да се добереш до осветената площадка. Но рискът не е малък. Тя се намира на не по-малко от 15 разкрача височина. Няма да е приятно да паднеш от там.

Трети играч: Ще опитам. Преди това оставям целия си багаж долу и взимам само тънкото въже и ножа си.

Разказвач: (*хвърля зарове, за да определи шансовете му за успех по време на катеренето – при всяка проверка резултатът е положителен*) Добре, успяваш да се изкатериш, без лоши последиствия.

Трети играч: Има ли къде да завържа въжето?

Разказвач: На площадката пред теб има масивна статуя на богинята.

Трети играч: Завързвам въжето за крака на статуята и го спускам надолу. (*към останалите играчи*) Ей, да не ми забравите екипировката!

...и т.н. играта продължава.



Какво е нужно, за да играете „Приключение с меч и магия“?

- ❖ Тази книга с правила, за да се запознаете подробно с тях;
- ❖ Копие на „Дневник на героя“, намиращ се в приложенията;
- ❖ Няколко обикновени зарчета (шестостенни). Най-често, за да определите изхода от действията на героя по време на играта, ще е необходимо да хвърлите три зара, така че това е препоръчителния минимум, но не е зле да разполагате с повече;
- ❖ Листове хартия, моливи и фигурки, които да показват отделните създания по време на играта. Такива могат да бъдат пластмасовите войничета, пионките от „Не се сърди човече“, всякакви хартиени фигурки и

какви ли още не, което може да изпълни подходяща роля. Не се съмняваме, че ако нямате специализирани фигурки, вашето въображение ще ви помогне да намерите подходящи заместители;

- ❖ Не е зле да разполагате и с един голям лист картон, който да разграфите на много квадратчета, съобразени с големината на фигурките, които ще ползвате, така че да може поне едната да се събира свободно в едно квадратче (за предпочитане е да се събират четири). Това ще е вашето „Бойно поле“, за което ще прочетете по-нататък. То не е напълно задължително, за да играете, но помага.



Базови правила на Аксиом16

Пол на героя

През цялата книга оттук насетне, ще говорим за героя просто като „герой“. Това не означава, че „той“ не може да бъде „тя“. Нямаме намерение да разделяме двата пола на повече или по-малко героични. Просто, за да си спестим постоянното повтаряне, че героят може да е героиня, ще говорим в мъжки род, просто защото думата „герой“ е в този род.

В чисто технически план, полът на героя няма значение за неговите показатели или умения. Той влияе единствено при разиграване на конкретна ситуация, в която би могъл да е важен (така де, трудно бихте се промъкнали незабелязано в манастир за девизи, ако сте силно окосмен мъж, тежащ около стотина килограма).

Правило за цялото число

Често при изчисляване на някои формули ще получавате нецели числа (например разделяне на $(7/2)=3,5$).

Системата „Аксиом16“ ползва единствено цели числа, като пренебрегва стойностите след

запетаята. Така, 1,9 се приема за 1, а не 2, макар че в действителност е по-близо до 2.

Това правило има редки изключения, но това ще е изрично упоменато в описанието на конкретния случай.

Универсална Формула за Успешно Действие (УФУД)

Универсалната Формула за Успешно Действие (УФУД) е основата, върху която е развита „Аксиом16“. Това е формулата, от която могат да се изградят всички останали, използвани в играта. Ако запомните (а то не е особено сложно) основната ѝ логика, спокойно можете да считате, че сте се запознали с най-важното в „Аксиом16“.

Защо е необходима такава формула?

Често на героят ще му се налага да извърши действие, чийто резултат не е предварително известен. Например, опит да победи изпречил се противник, да отключи заключена врата без прилежащия ѝ ключ и др. В такъв случай се налага да се провери вашия шанс с помощта на УФУД. Успехът на всяко действие се свежда до това неравенство:

3 зара + Умение > 16 + Усложнение

За да е успешно дадено действие, неравенството трябва да бъде изпълнено. „Умение“, може да бъде всяка числова характеристика. Такива са всички показатели на героя – основни (Сила, Ловкост, Интелект), вторични (Атака, Стрелба), занаятчийски, бойни и научни специализации, и др. А за „Усложнение“ се приема сложността на самото действие – това, което може да ви попречи в дадена ситуация. В повечето случаи ще се налага Разказвача сам да прецени Усложнението според конкретната ситуация.

Числото 16 се явява базовото Усложнение, затова сме го отделили самостоятелно. То е неутралната точка, която трябва да преодолее героя, за да успее в своето действие, независимо от други външни

условия.

Ако допълнителното Усложнение не е предварително определено, а Разказвачът прецени, че трябва да има такава, той трябва много внимателно да определят размера и знака му. Усложнението може да бъде с отрицателен знак (намалявайки дясната част на неравенството под 16) само в много редки случаи, когато са възникнали условия, улесняващи самото действие. Разказвачът определя Усложнението във всяка ситуация, освен в случаите, когато то е зададено в самите правила (Защитата на създанията, например, е предварително определено Усложнение). В „Книга трета: За Разказвача“ има съвети как да се определи стойността на Усложнението.

Внимание!

Действия с абсолютно предвидим резултат не се нуждаят от проверка с УФУД. Така например, нямаме нужда от „опит да отхапем парче от ябълката“ – резултатът е ясен – ще успеем да го направим. Също, както е ясно, че нямаме никакъв шанс да преместим планината, която се издига отсреща. Това са действия с предизвестен резултат и те просто се разиграват, без за това да се хвърлят зарове.

Внимание!

УФУД винаги се проверява с **3 зара**. Каквито и модификации да настъпват в Усложнение или Умение, броят на хвърлените зарове винаги е три.

Модифициране на УФУД

УФУД, може да се измени, в случай че и двете страни на неравенството се определят от противопоставящи се умения на две създания. Например, при спортно съревнование от типа на канадската борба. В такъв случай, опитът на

единия опонент да извърши насрещно действие се явява Усложнение за другия. Оттук нататък ще номерираме противопоставящите се герои с индекс 1 и 2. В случая УФУД би следвало да изглежда така:

$$\text{Умение}_1 + 3 \text{ зара} > < \text{Умение}_2 + 3 \text{ зара}$$

Това идва от логиката, че Умението на единия играч се явява Усложнение за действието на опонента.

Ако логиката за модификацията на УФУД ви е убягнала, ето я разбита на отделни стъпки, които ще ви помогнат да я разберете:

За всеки от участниците УФУД би изглеждал така:

Умение₁ + 3 зара > 16 + Усложнение₂

Умение₂ + 3 зара > 16 + Усложнение₁

Но Усложнение₁ е опитът на създание 1 да попречи на създание 2, или:

Усложнение₁ = Умение₁ + 3 зара

Усложнение₂ = Умение₂ + 3 зара

Следователно, за да сведем УФУД в тази ситуация до една-единствена формула, ще трябва леко да я променим – Шансът (трите зара) присъства и от двете страни на неравенството, тъй като и двете страни се опитват да постигнат успех. Усложнението се

заменя с Умение на опонента, а числото 16 също отпада, тъй като би следвало да се намира и от двете страни на неравенството и така да се унищожи взаимно. УФУД придобива вида:

Умение₁ + 3 зара > < Умение₂ + 3 зара

Където двете Умения са тези на противопоставящите се създания, а успехът е за този участник, чиято страна в неравенството е с по-голяма стойност. При това положение може да възникне и ситуация в която имаме равен резултат. Ако това е неприемливо, се извършва нова проверка по УФУД, докато поне

едното от неравенствата не се изпълни което определя победителя в „противопоставянето“.

Пример за такова модифициране на УФУД е действието Парирание с оръжие по време на битка. По-подробно за това можете да прочетете в раздел [„Битки“](#).

Успех и Неуспех

При проверка по УФУД резултатът се счита като „Успех“ или „Неуспех“. „Успех“ има, когато неравенството е изпълнено, а „Неуспех“, съответно, когато не е изпълнено.

Размер на Успех/Неуспех

В някои случаи има значение точно с каква разлика е било изпълнено/неизпълнено неравенството. Размерът на **Неуспеха** е числото, което е било необходимо, за да се изпълни неравенството. Например, при резултат $14 > 16$, Неуспехът е 3, тъй като 3 е

числото, което е трябвало да се прибави към 14, за да мине 16. Съответно, ако има **Успех**, например $22 > 16$, то размерът му е 6, тъй като с толкова е изпълнено неравенството. Както лесно се забелязва от примерите, Успехът и Неуспехът не могат да са 0.

Автоматичен Успех/Неуспех

При всяка проверка по УФУД, ако се паднат **три еднакви стойности на зарове**, това се счита за Автоматичен Успех (АУ), независимо дали неравенството е изпълнено. Изключение е случаят, в който се паднат три единици, което пък е Автоматичен Неуспех (АНУ).

При АУ, при който сбора от трите зара не е достатъчен за изпълнение на неравенството, се счита, че Успехът е с такъв размер, каквато е била цифрата на трите зара. Например, при АУ 3 (т.е. зарове са 3:3:3) Успехът ще е 3.

При АУ, при който сбора от трите зара изпълнява неравенството (например, при АУ 6 е нормално сборът 18 да е достатъчен), то стойността на Успеха от УФУД се повишава допълнително със степента на АУ. Да речем, че сме постигнали неравенство $27 > 16$ с АУ 6. Към Успеха от неравенството, който е 11 се добавя 6 и така общия размер на Успеха става 17. Както се вижда, общият Успех не може да бъде по-малък от стойността на АУ.

Също така има правило, че АУ води до подобряване на крайния ефект на съответното действие. В правилата по-нататък е описано влиянието му за някои действия (при атака с оръжие или произнасяне на заклинание), но героите ще извършват много и различни дейности, затова няма как да се предвидят всички случаи. В неописаните ситуации Разказвачът е този, който определя благоприятното му въздействие. Може да се ръководи от логиката, че според стойността на АУ, ефектът на действието се подобрява с толкова десети процента (при АУ 3 – с 30%) или с толкова като чиста стойност (с +3), в зависимост от естеството на даденото

действие. Независимо какво ще избере Разказвача, трябва да знае, че колкото по-голямо е числото на зара, толкова по-благоприятен е допълнителния ефект. При комбинация 6:6:6 е най-силен.

При АНУ също има странични ефекти, но те са неблагоприятни за извършващия действието – чупи му се инструмента за работа, изтърва оръжието си на земята, наранява се, изпада в безсъзнание и т.н. За някои от тези случаи също имаме описани правила, но там, където не сме ги предвидили, всичко остава в ръцете на Разказвача.

Естественото постигане на АУ (без да се променя резултата от зарове под въздействие на умения и заклинания, за които ще прочетете по-нататък) води и до получаване на допълнителни Точки за Развитие (ТР) за използването в УФУД „Умение“. Какво представляват Точките за Развитие и как се използват ще прочетете в началото на раздела [„Показатели на героя“](#). В случаите, когато правилата не казват за какво точно трябва да се дават ТР, Разказвачът е този, който преценя, но нека има предвид, че не могат да се дават за различни от използваните в конкретната ситуация умения, нито за повишаване на основни показатели.

Броят на допълнителните ТР са точно определени според вида на АУ:

- АНУ не дава и не взима ТР;
- АУ 2 дава 1 ТР;
- АУ 3 дава 1 ТР;
- АУ 4 дава 2 ТР;
- АУ 5 дава 2 ТР;
- АУ 6 дава 3 ТР.

Важно! При всеки **АУ 6**, в следствие на реално използване на умение или способност (вкл. и атака) героят намалява с един броят на извършените от него щастливи опити – виж [„Късмет“](#).

Внимание!

Отново напомняме, че единствено естествено постигнатите АУ, водят до получаване на допълнителни ТР или възстановяване на възможността за щастливи опити. Изкуствено постигнат успех (с помощта на умения, заклинания и др.) не води до никакви допълнителни облаги.

Препоръка!

Ако сте Разказвач, не се притеснявайте да описвате АУ и АНУ по изключително цветист и театрален начин, дори е препоръчително да го правите именно така. Това значително повишава радостта от постигнатото... или нещастieto от проваленото.

По-голямо или равно?

УФУД е **неравенство** и има успех само тогава, когато то е изпълнено. В случай, че „Умение + 3 зара“ е равно, а не по-голямо от

„16 + Усложнение“, това означава, че действието е било неуспешно, макар и много близо до успех, а Неуспехът е с размер 1.

Нанасяне на щети

По време на битка, а и в някои други ситуации, действията на героите, враговете или някакви странични фактори, водят до нанасяне на щети. Размерът им се определя най-често като сбор от стойностите на дадено количество зарове. Ето възможните варианти:

Точен брой зарове: Например, „4 зара“ означава да хвърлите четири зара и сборът = щетите. Щетата в случая ще бъде в диапазон от 4 до 24.

Точен брой зарове ± твърдо число: Например „3 зара + 3“ означава да хвърлите три зара и да прибавите 3 към получения сбор. Щетата ще е в диапазон от 6 до 21. Съответно, „5 зара – 4“ означава, че от сбора на 5 зара трябва да извадите 4. Щетата тук е от 1 до 26.



Броят зарове се определя по

формула: Например, „[МУ/5] зара“. Това е често срещано при щети, нанесени от магия. „МУ“ е показателят „Магическо Умение“ на произнеслия заклинанието. „[МУ/5] зара“ ще рече да разделите МУ на 5 и получената цифра е броя зарове. Например, ако МУ=18, делим на 5, получаваме 3,6 и по споменатото по-горе [Правило за цялото число](#) резултатът е 3 зара. Така, диапазонът е от 3 до 18.

Точен брой зарове ± твърдо число за всеки от тях: Например „4 зара +3 на зар“. Това е описание на допълнителен ефект към щетата, което означава, че за всеки хвърлен зар трябва да прибавите +3 към крайния сбор. При 4 зара ще добавите +12. Щетата ще е в рамките от 16 до 36.

Щетите са различни видове според източника и ефекта си. Пълнен списък с подробни обяснения има в [„Щети - видове, ефект и отчитане“](#). Въпреки, че са сложени в раздел „Битки“, част от описаните там правила важат и за ситуации извън боя.

Използвани мерни единици

В правилата на „Аксиом16“ се използват познатите ни килограм, метър, сантиметър и т.н. Независимо че при описанието на света използваме значително по-неточни мерки

(юмруци, лакти, разкрачи, хвърлеи и т.н.), в правилата разчитаме на разпространените у нас точни мерни единици, за да бъде по-лесно на играчите да ги възприемат.

Изчисляване на проценти

Понякога ще ви се налага да добавяте/извадите определен процент към дадено число/показател. Не се притеснявайте, налага се рядко и е най-вече работа на Разказвача, но той също не бива да се плаши. Всички проценти в играта са кратни на 10, така че няма да се налага да извършвате сложни изчисления. Дори да не разполагате с електронен калкулатор, може да извършите наум, следвайки тези три стъпки:

1. Умножавате началната стойност (показател) по броя на десетиците в процента, който желаете да добавите/извадите (ако става въпрос за 30%, десетиците му са 3).
2. Разделете полученото число на 10, т.е. просто махате последната цифра, тъй като играта работи само с цели числа.
3. Остава да го добавите/извадите към съответната начална стойност.

Пример:

Налага се да добавим 70% към 12.

1) $12 \cdot 7 = 84$;

2) $84 / 10 = 8$;

3) $12 + 8 = 20$;

Готово!

Естествено, може да прибегнете до услугите на калкулатор, като не забравяте, че в играта се ползват само целите числа, без десетичната част.



СЪЗДАВАНЕ НА ГЕРОЯ

За да играете ролева игра, е нужно да създадете свой герой, в чиято роля да се въплътите. Създаването му следва няколко основни стъпки, които ще опишем. За да изградите героя такъв, какъвто наистина желаете, е добре да се запознаете внимателно с всеки от етапите по неговото създаване, а

също така и с основните механики, използвани в играта, за да разберете смисъла на числата, които ще описват героя ви. Едва след това ще сте готови да направите пълноценен герой.

В приложенията сме дали дневник на героя и пример за създаването му, стъпка по стъпка.

Начално оформяне на героя

В самото начало, трябва да създадете образа на героя си във вашето въображение – какъв ще е по характер и външен вид, дали ще се вписва в общоприетите архитипи на познатите ни от книги и филми приключения.

За целта е добре да се запознаете по-подробно с игровите раси в Магландиум и техните особености, описани в „Книга втора: Светът“.

Като помощно средство може да ползвате герои от филми, книги, комикси и видео игри.

Име

Няма твърдо правило за избор на име. Това е игра и тя трябва да доставя преди всичко удоволствие, така че сте в пълното си право да кръщавате героите си както пожелаете (можете дори да го кръстите на любимото си куче).

В описанията на отделните раси (в „Книга втора“) има споменати характерни имена. Ако желаете да запазите максимално духа и атмосферата на света, е добре да изберете име, което да звучи в унисон с тези от текста, но и да не го направите, това в никакъв случай не би попречило на добрата игра. Също така, можете да комбинирате имената от една раса с герой от друга, но ще е добре това да е обвързано по някакъв начин с историята на

героя. Например, човек, отгледан от елфи, е нормално да носи елфическо име.

Друга препоръка е да изберете достатъчно добро име за героя си, защото той ще го носи до края на приключението, а едва ли би му харесало постоянно да му се подиграват поради смехотворно име. Не, че хуморът е излишен, просто името е много важно за един герой.

И накрая, името може да бъде съставено от едно, две, три или повече имена и определения (например, като това на Грут Каменният Юмрук). Изборът е изцяло във ваши ръце, стига останалите играчи и Разказвачът да могат да го запомнят.

Раса

Тъй като различните раси имат различен мироглед и характерно поведение, различни минимални и максимални стойности на основните показатели, а също така свои уникални способности, изборът, към коя точно от шестте игрови раси ще принадлежи героя е от особено значение.

Добре е да се допитате до вашия Разказвач какви раси смята да разреши в

своето приключение – може да е запланувано за специална раса, а може и да е свободно за всички.

Преди да направите този избор, ще трябва да се запознаете с всички показатели на героя, за да разберете и оцените силните и слаби страни на отделните раси. За по-лесно, описанието на расите е отделено в приложение „Раси и показатели“.

Основни показатели

Основните показатели, които най-общо описват способностите на вашия герой са: Сила, Ловкост, Интелект, Прецизност и Издръжливост. Основните показатели могат да

се развиват по време на играта по желание на играча. Подробна информация за тяхното значение и ефект ще намерите в раздела [„Показатели на героя“](#).

Пол

Изборът на пол не би следвало да ви затрудни. Всички игрови раси в Магландиум, с изключение на гущероидите, са двуполови, а половете биват мъжки и женски. Дори отделните раси имат различни названия за

представителите на двата пола. Например елфите са „елфи“ и „елфани“, а джуджетата – „лади“ и „сина“. Изборът на пол на героя е важен за неговото поведение, но не и за показателите му.

Препоръка!

За начало препоръчваме да играете с герои от еднакъв с вашия пол, но по-късно, когато натрупате достатъчно опит, може да повишите предизвикателството, като се опитате да разиграте умело герой от противоположния пол. Предупреждаваме, че това никак не е лесно.

Възраст

Всички раси в Магландиум измерват възрастта си в години, но минималните години за започване на странство са различни за всяка от тях. Минималната възраст за приключенстване е когато индивидът се счита за съзрял. Така, хората поемат в странство не по-рано от шестнайсетата си година (хм, не опитвайте това в реалния свят!), а джуджетата

едва след трийсетата. Може да се договорите с вашия Разказвач за възрастта на героя и да играете на каквато възраст ви харесва. В основните правила няма ограничения или придобивки, които да идват от възрастта, но може да надникнете в секцията с [Допълнителни правила](#) и наистина да придадете значимост на възрастта на героя.

Височина и Тегло

Героят трябва да има точно определени характеристики за своето тегло и височина. Те трябва да са съобразени с расата му, но могат и да варират в леки отклонения от нормата, стига Разказвача ви да няма нищо против това. При всички случаи, ако има отклонения, е добре те да са логически обосновани и да са с цел по-интересна история на героя, а не

„просто така“.

От височината и теглото ще се образуват техните модификатори - Модификатор Тегло (МТ) и Модификатор Размер (МР). Това са числа, които ще оказват влияние на голяма част от действията на героя, така че не са без значение.

Модификатор тегло

Модификаторът за Тегло(МТ) се изменя в прогресия, като за да се премине на следващо ниво се умножава досегашното изисквано ниво по две.

Модификаторът започва своето

отброяване от тегло до 50 кг. което е МТ=1. Второто ниво е от 51 до 100 кг, третото – от 101 до 200 кг, четвърто от 201 до 400 и т.н., като всяко следващо ниво удвоява диапазона на предходното.

Тежест (кг)	МТ
До 50	1
51 – 100	2
101 – 200	3
201 – 400	4
401 - 800	5
и т.н. диапазонът се увеличава двойно и т.н. МТ се увеличава с 1	

Размер и Модификатор Размер

Височината на героя определя неговият Модификатор за Размер (МР). При създация, за които най-дългия размер на тялото не е височината (например, при крокодилите е дължината), МР се определя от този размер. Накратко – взима се най-внушителния, като размер, габарит на създаването.

Модификаторът Размер нараства в прогресия, тръгвайки от „до 50 см“, където е неговата първа стойност. Второто ниво е от 51 до 100 см, третото – от 101 до 200 см и т.н. като всяко следващо ниво удвоява диапазона на предходното.

Размер (см)	МР
До 50	1
51 – 100	2
101 – 200	3
201 – 400	4
401 - 800	5
и т.н. диапазонът се увеличава двойно и т.н. МР се увеличава с 1	

Отличителни белези

След като сте оформили „модела“ на героя е добре да помислите и какви са неговите отличителни белези – цвят на очите, косата, има ли някакви особености (например белег на бузата си), какво е първото нещо, което другите биха забелязали у него (несъразмерно голямата му глава, вгълбените, замислени очи, отхапан пръст на едната ръка и

др.). Не е необходимо героят да е супер уникален, но и не вреди. Отпуснете въображението си и го опишете!

Не забравяйте да споменете дали героят ви е левичар или десничар. Ако не го запишете, се счита, че държи оръжието си в дясната ръка. Това понякога има значение.

История на героя

След като сте оформили образа на своя герой, е моментът да помислите и за неговата история – той е живял досега, нали!? Къде точно е роден? Какво е било детството му? Има ли някакви драматични събития в миналото? Ако има белези, е добре да са свързани именно с тях. Може би е бил изоставен на прага на манастир и отгледан от монасите на Салфейс... Не, това звучи твърде познато... Е, какво пък, нека да е познато, но да е драматично и героично и...

Измислете каквато желаете история, но не оставяйте героя си без минало! То трябва

по някакъв начин да обяснява защо е избрал пътя на странника. Обсъдете идеите си с вашия Разказвач. Историята може да е тайнствена и да има много неизвестност в нея, да е толкова заплетена, че да се налага Разказвачът да измисля нещо допълнително в последствие – отпуснете въображението си.

Историята може да се събере в няколко реда или няколко страници. Затова не сме отделили място за нея в дневника на героя. Опишете я на отделни листове и дайте копие на Разказвача. В процеса на приключението може да допълвате историята.

Примерна история

Елемаг е роден в град Горно Хълмово, в семейство на обикновени занаятчии. Майка му била знахарка и помагала на местните да се справят с дребните си болезки. Баща му бил дървар и работел в горите около града. Всичко вървяло нормално, докато един ден бащата на Елемаг не заболял от странна болест. Никой не знаел как да му помогне. Майка му решила, че единствено шаманите на гущероидите от Блатото, което се намира в близост до градчето, ще могат да помогнат. Въпреки опасността, тя се отправила в търсене на мистичните шамани. Не отстъпила пред молбите на Елемаг да я придружи и настояла да отиде сама. След половин дузина дни тя се завърнала. Била изнемощяла, но щастлива. В

ръцете си стискала непознато биле. Още същата вечер го сварила и с получената отвара наквасила напуканите устни на съпруга си... Не минали и два дни и болният бил напълно изцерен. Радостта на Елемаг била голяма, но с приближаване на есента на Бялата луна, майка му започнала да става все по-неспокойна. Започнала да му говори все по-често за това, че той вече е голям и трябва да си търси щастието сам и далеч от тук... Досега тя никога не му била споменавала за раздяла. Той се надявал да стане дървар като баща си и да се грижи за малката им къща. Изненадан от промяната в поведението ѝ, Елемаг я попитал защо го пъди, а тя в отговор се разридала и през сълзи му казала, че понякога хората

допускат ужасни грешки от любов към ближните си. „Цената“ която обещала да платила за лекът на баща му била твърде голяма, а по думите на стария шаман, тя не разбрала, че именно Елемаг ще бъде този, който ще трябва да плаща. „Те“ щели да дойдат за него в края на есента на Бялата луна и да поискат от него услугата, която им дължи. Сърцето на майката предчувствало, че това ще му коства живота и затова го умолявала да напусне дома. Уверявала го, че те не са застрашени от яростта на гущероидите, тъй като сделката била само за него... Елемаг така и не разбрал, каква е точно сделката, която майка му е сключила, нито каква е „цената“, но страхът, че като остане може да се превърне в заплаха за своите родители и за дома го накарал да напусне родното градче...

Това е една относително мелодраматична история, която поставя задачи за изпълнение пред героя. През всички приключения от тук насетне, той ще се опитва да разбере каква е обещаната цена и дали е готов да я плати. За целта ще трябва да опознае по-добре същността на тайнствените обитатели на блатото и дори да отиде там. Но за да го направи, той трябва да намери верни приятели, които да са готови да го придружат. Блатото не е място за неопитни приключения.

Такава история позволява на Разказвача да използва въображението си и да я вплете в основната сюжетна линия. А представете си ако всичките герои от групата имат по някаква тайна за разкриване, колко допълнителни задачи могат да се измислят и колко заплетен може да стане сюжетът на приключението.

С това завършва първият етап по създаване на героя. Всичко, което е необходимо, за да го опишем е тук. Но така той не може да бъде използван в играта, тъй като все още не знаем нищо за способностите му и доколко добре той би се справил в дадена ситуация. Дали ще може да ползва заклинания или ще разчита на грубата сила, или пък е усвоил разнообразни умения, които да му послужат за всякакви ситуации? Отговор на тези въпроси ще получим, когато видим стойностите на неговите показатели и степента на овладените знания и умения.



Показатели на героя

Всички характеристики, умения и способности на героя имат числови стойности, за да могат лесно да се ползват при определяне успеха на всяко негово действие. Колкото по-голяма е стойността на даден показател, толкова по-добре развит е той.

Точки за Развитие

Ресурсът за изграждане и развитие на героя ви са неговите Точки за Развитие (ТР), които той може да похарчи, за да получи в замяна нови стойности на избрани показатели или умения. Точките за Развитие изразяват качествените промени, които настъпват у героя, вследствие на натрупания от него

житейски, боен, интелектуален и всякакъв друг опит. Макар да са абстрактна величина, най-лесно ще е да ги възприемете като парични средства, с които ще купувате нови умения и способности на вашия герой или ще подобрявате стари такива.

Как се използват Точките за Развитие

Всяка промяна на показател, научаване на ново умение, повишаване на степента на вече придобито умение, запаметяване на заклинание и др. си има своята цена, определена в ТР. Така например, за да покачите Силата на героя от 10 на 11 ще са ви необходими 11 ТР, за да научите заклинание от 3-то ниво на сложност (освен, че трябва да имате необходимия професионален опит за това) ще трябва да заплатите 2 ТР. Цената за начално придобиване на дадено занаятчийско, бойно, артистично или каквото и да е друго умение е спомената в неговото описание.

Като общо правило, за да покачите някой от [Основните променливи показатели](#) на героя или степента на дадено негово умение с +1, ще трябва да заплатите толкова ТР, колкото е новата стойност, която ще достигне избраният показател. Заплаща се при всяко покачване на показателя (степента на владееене на умението) с +1.

Така, за да повишите избран показател от 11 на 12 ще трябва да заплатите 12 ТР, а за да го покачите от 11 на 15 ще трябва да заплатите общо $12+13+14+15=54$ ТР.

Правило!

Основните показатели на героя, както и придобитите умения имат максимално допустима стойност, която въпреки това може да бъде надвишена, но на двойно по-висока цена за всяко +1 над максимума.

Така, ако играчът желае, героят му да повиши степента си на владение на дадено [Специално Умение](#) от 12-та (която принципно е максимална) на 13-та, ще трябва да заплати не

13, а 26 ТР. Това е в сила за всяко надвишаване на максималните стойности.

Реално погледнато, показателите са без ограничение, но имат пределна граница, след която покачването им е много по-трудно.

Начални Точки за Развитие

Всеки герой започва играта със 160 ТР, към които прибавяте сбора от 6 зара. Това означава, че стартовите ТР могат да са между 166 и 196. Играчът ще може да ги ползва, за да „закупи“ начални показатели, умения и способности за своя герой.

В течение на играта, при достигане на всяко ново Ниво на опит (виж малко по-долу), както и в някои специфични ситуации, героят

ще получава допълнителни ТР, които да ползвате както намерите за добре. Неизползваните ТР, се запазват и могат да бъдат похарчени във всеки момент със съгласието на Разказвача, или пък при достигане на ново Ниво. Като общо правило, използването на неразпределени ТР може да се извърши в началото или края на всяка сесия.

По желание!

По желание на играчите и Разказвача, тези начални ТР, могат да се повишат, но това би могло да доведе до дисбаланс в правилата на играта.

Допълнителни точки за развитие

По време на игра, героят ще получава допълнителни ТР. Това се случва при всяко повишаване на неговото Ниво на опит, при обучение от учител, при хвърляне на АУ или в каквато друга ситуация прецени Разказвача.

Тъй като това не е обвързано с началното създаване на герой, засега ще го прескочим. Подробни обяснения как се получават допълнителните ТР ще намерите в раздела [„Развитие на героя“](#).

Ниво на опит

Нивото на героя, показва доколко опитен в приключенството е той – дали е стар морски вълк или начинаещ юнга. Всяко действие по време на приключенията ще води пряко или косвено до натрупване на Опит. Това е онзи показател, който закоравелите играчи на компютърни ролеви игри наричат с английската дума „левъл“.

При други равни условия, да си по-опитния, означава да си по-способния да оцелее. Затова опитът е много важен за

героите, но той не може да се придобие по друг начин, освен чрез директно сблъскване с опасности и тяхното преодоляване – това което не ги убие, ги прави по-силни!

За достигане на ново Ниво, героят се нуждае от определено количество боен и житейски опит. Това става чрез натрупване на Точки Опит (ТО), които Разказвачът дава на героите. При достигане на определено количество ТО, героят преминава в по-високо

Ниво, а всяко следващо Ниво изисква все повече и повече натрупан опит.

Тъй като този показател не е обвързан пряко с началното създаване на героя, засега

ще го прескочим. Пълно обяснение за неговото значение и употреба ще намерите в раздела [„Развитие на героя“](#).

Важно! Нивото **не** се влияе от възрастта на героя!

Жизненост

Жизнеността определя общото физическо състояние на организма, неговата устойчивост на различни неблагоприятни условия. Тя представлява максималното количество Жизнени Точки (ЖТ), които може да има героя. Те показват, колко наранявания може да понесе той, преди да припадне или загине.

Жизнеността е абстрактна характеристика и не се влияе от размера на създанието, а от способността му да понася наранявания и други неблагоприятни въздействия. Може да срещнете създание с

размерите на заек, което да има по-висока Жизненост от кафява мечка и това не бива да ви обърква и притеснява.

Жизнеността е устойчив показател, който **не** може да се покачва с Точки за Развитие. Стойността ѝ се повишава единствено при достигане на ново Ниво.

Жизнеността може да бъде временно или трайно променена под въздействие на странични фактори, болести, проклетия и др. но като цяло тенденцията при този показател е да върви само нагоре.

Виталност

Виталността е показател, който пряко влияе на Жизнеността на героя. Той също не може да се развива с ТР, но освен това остава непроменен и при достигане на ново Ниво. Виталността се променя в много редки случаи, обикновено под влияние на допълнителни умения и специализации.

Виталността служи за база при покачване на Жизнеността на героя – това е минималното покачване на Жизнеността и Жизнените Точки

при достигане на ново Ниво.

Всички герои от еднаква раса, започват с еднакви показатели за Жизненост и Виталност. При покачване на Ниво, количеството, с което се повишава Жизнеността, е различно за всеки герой, тъй като се влияе от Виталността, показателя му за Сила, а също и от други допълнителни умения. Как точно става това ще видите в раздела [„Развитие на героя“](#).

Основни променливи показатели

Това са основни показатели, които могат да се повишават с помощта на описаните по-горе ТР. Тук влизат физическата сила,

умствени заложби, ловкост, издръжливост и т.н. Героят може да развива (тренира) тези показатели по време на приключенията си,

заплащайки за това с ТР. Често те са пряко свързани с неговите интереси и пътя на развитие, който той е поел. Например, един добър магьосник се нуждае от висок Интелект, докато наемния боец би обърнал най-голямо внимание на своята Сила.

Минималната и максималната стойност на Основните показатели на героя се определя от неговата раса. Тези показатели могат да бъдат повишавани с помощта на ТР, като, за да ги повишите с +1, ще трябва да заплатите толкова ТР, колкото ще е новата им стойност.

Това беше обяснено малко по-горе, но нека пак да го припомним с един пример:

Елемаг е човек и следователно започва с показател за Сила 5. Ако решим да покачим Силата му на 6, ще се нуждаем само от 6 ТР, но ако решим да я повишим на 12, това ще ни струва 63 ТР ($6+7+8+9+10+11+12=63$ ТР).

Надвишаването на показателя над максимума за расата, коства на героя двойно повече ТР за всяко повишение с +1. Повишение от 16 на 17, при хората би струвало не 17, а 34 ТР.

Важно! Основните показатели на създанията НЕ МОГАТ да приемат:

- **По-ниски** стойности от **минималните** за расата;
- **Двойно по-високи** стойности от **максимално допустимите** за героя. Ако в следствие на СУ или друг фактор е променен максимално допустимият показател на героя, то се взема предвид новата му стойност.

Какво означават числата?

За да може да преценим доколко един показател е добър, ще трябва да погледнем какво означават числовите стойности:

0 – 4: Изключително слаб показател, не разчитайте на него да ви спаси в тежка ситуация. По-скоро той ще е причината да изпаднете в такава;

5 – 7: Личи си, че не забравяте за съществуването на този показател, но не бива да се хвалите с постиженията си в тази област;

8 – 10: Средно ниво. Повечето жители на Магландиум лесно достига такива стойности, но за герой това е леко несериозно;

11 – 12: Видно е, че сте по-добре от общата маса. Развитието на показателят е чувствително добро. Отличен старт за

начинаещи приключения, но не се хвалете пред опитни „стари вълци“;

13 – 16: Ей това вече е истински герой. С подобни стойности може да впечатлите доста народ. А враговете трябва да се замислят, преди да се изправят насреща ви;

17 – 20: Тук нещата са много сериозни! Вие сте живото превъплъщение на митологичните герои. Съдбата бележи бляскаво бъдеще в героичната ви кариера;

Над 20: Такъв герой е направо неописуем. Супермен и Гандалф могат само да мечтаят за делата, на които сте способен. При такива основни показатели, подкрепени с нужните умения, няма кой да ви спре.

Сила

Определя физическата сила на героя – колко е як, какви са възстановителните сили на организма му (колко бързо се лекува след нараняване), колко силно може да удрия, колко тежки предмети може да премести, колко

добре борави с тежки оръжия и други действия свързани с пряката мускулна сила.

Силата (СИ) влияе директно на Жизнеността, която героят прибавя при повишаване на Ниво. Определя показателите

Базова Щета, Допустимо Тегло, Захват, Катерене и други физически действия, както и успеха на атаките с някои оръжия. Помага

също и за борбата, което не е точно оръжие, но е специфичен набор от атаки с тяло.

ЛОВКОСТ

Названието само говори за себе си. Определя подвижността на героя. Ловкият герой се движи по-бързо от останалите, тъй като той контролира по-добре своето тяло и това му помага да върви без никакви излишни движения. По-ловкият ще плува, ще скача, ще се катери и ще избягва атаки по-добре.

Ловкостта (Л) влияе пряко на показателите Базова Защита, Точки за Действие, Плуване, Катерене, Езда. Тя е водещ показател за атака с оръжия като мечове, копия и тояги, и влияе на всички умения, свързани с подвижността и контрола над тялото.

ИНТЕЛЕКТ

Интелектът (ИН) определя общите умствени и психически способности на героя. Показва степента на възприятие и схватливост. Това е обобщената характеристика, представяща всички възможни проявления на умствена дейност. Чрез Интелекта могат да се определят парапсихичните способности на създанията, устойчивостта им на хипноза, чуждо влияние, манипулация и подобни.

Герой с висок Интелект усвоява уроците бързо и може да се научи да разчита и запаметява древните символи на магическата писменост. Ако обичате вълшебството, то непременно се нуждаете от висок показател за Интелект – колкото е по-висок, толкова по-лесно героят ви ще се справи с усвояването му.

Интелигентният герой би могъл само с думи да убеди/измами своя противник, като така често ще спасява собствения и на другарите си живот.

Интелектът влияе върху допълнителните Точки за Развитие при покачване на Ниво, както и на показателите Магическо Умение, Мана, Обаяние и др.

Интелектът определя и комуникативните способности на героя – герой с ИН по-нисък от 6 не може да чете дори на родния си език и разговаря с другарите си и с Не Игровите Персонажи (НИП) само с прости изречения, ограничавайки се до две-три думи. Естествено, играчите са склонни да забравят този факт и въпреки ниския Интелект на своя герой дават блестящи идеи и гениални планове за действие, тъй като реално са много по-умни. Разказвачът е този, който трябва да им напомня, че героите им не са те и да ги ограничава във възможните действия и фрази. В много случаи решения за действията на герой с нисък ИН ще взема Разказвача, което ще поставя играча в доста затруднени ситуации. Герой с ИН 8 и повече няма ограничения за говор и четене, но за да пише се нуждае от поне от ИН 10. Добре е играчите да спазват тези ограничения, за да не се лишат от реалността в играта. Понякога е изключително забавно да разигравате глупав персонаж, тъй като никак не е лесно да се изкарате по-малко умни отколкото сте в действителност.

Препоръка!

Дори да решите да разигравате абсолютно праволинеен герой-войн, разчитащ предимно на физическата си сила, пак не е зле да помислите и за Интелекта му. Именно това е показателя, който определя допълнителните Точки за Развитие и Мана при покачване на Ниво, които са важни дори за воините, а и така ще предпазите героя си от изпадане в конфузни ситуации в следствие на неговата лековерност.

Прецизност

Прецизността (ПР) определя способностите на героя да възприема околната среда със своите сетива (слух, зрение), а също така да контролира точността на движенията на своите крайници. Всяко движение на прецизния герой е добре отмерено, а сетивата му са по-изострени. Това му помага в различни

дейности – забелязване на важни подробности, поправяне на сложен механизъм, стрелба и др. Важен е всички стрелкови оръжия. Влияе пряко на показателите Бдителност и Спотайване, на уменията с фехтовални оръжия, невъоръжен бой и успешното използване на щитовете.

Издръжливост

Това е показателят, който изразява способностите на героя да се натоварва допълнително, което би могло да му даде предимство в някои ситуации където е важно да успееш по-дълго да поддържаш темпото – маратонско бягане, продължителна битка и т.н. Издръжливостта (ИЗ) отразява способността на героя да се изморява, без това да повлияе отрицателно на общата му кондиция.

Показателят се използва най-вече в битки и може да се приеме за боен показател, но освен това показва текущото състояние на героя (бодър или отпаднал), което е много важно в някои ситуации. Изменя се динамично

под влияние на натрупаната Умора, която се неутрализира съответно с Почивка. Ако ИЗ на героя падне под 0 (може да достигне всяко отрицателно число, в зависимост от натрупаната Умора), героят изпада в състояние на тежка умора, което веднага повлиява на много от останалите негови показатели.

Издръжливостта се записва като максимална допустима стойност, а моментните ѝ промени се следят в отделна графа заедно с натрупаната Умора. Как точно става това, ще обясним по-късно при описване на бойните правила. Издръжливостта е важен ресурс по време на битка и понякога може да се окаже единствената разлика между двама опоненти.

Внимание!

Показателите Скорост, Атака, Стрелба, Магическо Умение и Базова защита се влияят пряко от отрицателната ИЗ на героя. Те намаляват със същата стойност, с всички произтичащи от това последствия. Отрицателното въздействие на ИЗ остава в сила докато тя не стане отново положително число.

Положителната ИЗ не влияе по никакъв начин на останалите показатели, тя просто определя колко може да се натовари героя, преди да изчерпи силите на организма си.

Основни константни показатели

Това са такива показатели, които, веднъж приети, си остават почти непроменени през цялото развитие на героя. Те характеризират онези негови особености, върху които той не би могъл да влияе пряко.

Тези показатели се определят в началото

на играта и **не** могат да бъдат повишавани с Точки за Развитие. Въпреки това, могат да се изменят временно или постоянно под влияние на магии, специализации или в следствие на събитията в самото приключение.

Късмет

Всеки се ражда под някаква звезда и тя определя щастието, което ще го съпътства в живота. Късметът се избира по желание от играча и може да бъде всяко число между 3 и 8. Ала не бързайте да избирате 8, това може би е най-лошият избор... Не, не бързайте да избирате и 3, макар че определено е по-добре. За да разберете смисъла на Късмета трябва да обясним как точно се използва той.

Късметът е важен в моментите, в които вашият герой се надява боговете да чуят молбите му и да му окажат малка помощ. Ако героят прекалено често разчита на боговете, те не биха му обръщали особено внимание, но ако това му се налага рядко, той може да се радва на тяхното благоволение.

Когато героят ви извършва дадено действие и се съмнявате в неговия успех, може предварително да заявите, че ще се осланяте и на помощ от Късмета си. Тази заявка става **преди** да сте извършили проверката по УФУД. При използване на Късмет, преди самата проверка по УФУД, трябва да хвърлите два (2) зара, от техния сбор да извадите показателя си за Късмет. Полученото число прибавяте към Умението си в УФУД.

Разрешено е късметът да се използва само веднъж на опит, като резултата от това се прибавя независимо дали е положителен или отрицателен (сега разбирате защо 8 не е задължително най-доброто решение, нали?).

Пример:

Групата на Мерлин е изпаднала в много затруднена ситуация и единственото им спасение е, ако заклинанието на магьосника за заледяване на реката успее. Така ще могат да преминат от татък и да се спасят от преследвачите. За да е сигурен, че ще успее да го произнесе навреме и с успех, героят решава да ползва своя Късмет. Късметът му е 4, затова играчът хвърля 2 зара и вади от резултата 4. Сборът от двата зара се оказва добър: 4 и 5, общо 9. Така, при този си опит за заклинание, Мерлин стартира с +5, към своето Умение (в случая неговата Магическа Атака).

Колко пъти ще може да се осланяте на късмета, се определя от неговата стойност. Така, ако късметът ви е 6, ще можете 6 пъти да се надявате на повишение на успеха. Отбелязвайте всяко използване на Късмета. Ако броят на щастливите опити се изравни със стойността на вашия Късмет, вие няма да имате право да го използвате повече.

Висок показател за късмет означава, че ще може да се осланяте на него повече пъти, докато по-ниският ще може да го използвате по-рядко, но затова пък ефектът му ще е по-благоприятен.

Правото за ползване на късмет се възстановява изключително рядко: когато получите Автоматичен Успех 6 (паднат ви се три шестци). В такъв случай боговете

забравят за един от вашите щастливи опити и отново са склонни да чуват молбите ви (намалете броя щастливи опити с 1). В случай,

че нямате извършени щастливи опити, АУ 6 **не** ви носи допълнителен такъв.

Напомняме!

Единствено естествен АУ 6, води до намаляване на, използваните щастливи опити. Изкуствено постигнат успех (с помощта на умения, заклинания и др.) не води до никакви допълнителни бонуси.

Бойно приложение на Късмета – Докосване от Боговете

Освен, че може да го използвате при всяко свое действие (стига да имате право на щастливи опити), Късметът може да спаси вашия герой в смъртоносна ситуация,

независимо от стойността си – всяко число е с еднакъв шанс. Това не зависи от използваните щастливи опити и не добавя такъв.

Какво е „Докосването на Боговете“ и кога влиза в сила, е описано в раздела [„Издаване в безсъзнание и смърт на героя“](#).

Красота

Това е показателят, който определя физическата красота на героя. Не трябва забравяте, че тя е съпоставима само между създания от една и съща раса, и определя расовата красота на героя. Няма как да се направи съпоставка между красиво джудже и красив хътянин (въобще не сме сигурни дали Джаба беше красив). Така че това не е съвсем твърд показател когато става дума за отношения между различните раси. Влияе пряко на показателя Обаяние и е важен, когато определяте отношението на околните към вас (най-вече на противоположния пол).

За да определите красотата на вашия герой, хвърлете три зара и съберете стойностите им.

Ако не сте доволни от резултата можете да заплатите 1 Точка Развитие и да хвърлите отново, като новата стойност задължително заменя старата, независимо дали е по-лоша или по-добра. Ако и тя не ви харесва, може да поискате ново хвърляне, но този път с 1 ТР по-скъпо, т.е. ще ви струва 2 ТР. Следващото ще е за 3 ТР и т.н. докато решите, че резултата ви удовлетворява.

По споразумение с Разказвача, може да се спрете на избрано число между 3 и 18, като

той ще определи директно колко ТР би следвало да ви струва това. Такъв подход би могъл да се налага, ако историята на героя изисква той да е обаятелен или пък да е белязан от съдбата с отблъскваща външност. А може и в началото да е грозен (докато над него тегне черно проклетие), а след това да стане изумително чаровен. Всичко е допустимо по споразумение на играча и Разказвача.

Какво ни казват цифрите!?

3 - 5 – ужасяващо грозен. Когато минава по улиците, плаши малките деца и независимо от расата, всички могат да разберат, че индивидът е ужасяващ. Действа отблъскващо на околните. Колкото по-ниско е числото, толкова по-изразена е грозотата. Често е придружена от видими белези и недъзи.

6 - 8 – забележимо грозен, но не непременно отблъскващ.

9 - 12 – обикновен представител на своята раса. Със сигурност не е красавец, но не може да се нарече грозен. Вероятно има и красиви черти, но малцина са способни да ги забележат при пръв поглед.

13 - 15 – Симпатяга! Често се обръщат след него по улиците. Радва се на голямо внимание от противоположния пол. Често

може да получи облаги, ползвайки физическата си красота като „аргумент“.

Над 16 – Неустойчиво красив. Никой от противоположния пол не може да остане безразличен към вида му (това не касае интелекта, така че при разговор нещата може и да не стоят по този начин). Радва се на изключително внимание от противоположния

пол и на завистта на представители на своя.

Красотата може да се промени в хода на приключението при екстремни обстоятелства - нанасяне на дълбок белег би могло да доведе до загрозяване, но ако обществото възприема това за демонстрация на мъжественост, може и да се приеме като разхубавяване. Тези събития се определят от Разказвача.

Скорост

Както показва самото име, това е бързината на героя ви, такава, каквато му е дадената от гените на расата. Този показател не може да бъде повишен с ТР и не се покачва при достигане на ново Ниво. Въпреки това, не е изключено да бъде променен временно или постоянно. Редица еликсири, отвари и магически заклинания могат да му влияят, но тези въздействия са временни. Трайните промени на скоростта могат да настъпят само с определени специални тренировки.

Скоростта (СК) влияе пряко на показателя Реакция, който е определящ в критични моменти, и на показателя Точки за

Действие, който е най-важният фактор в битка.

Скоростта може да бъде намалена от товара, който героя носи в момента – екипировка, инвентар и др. Как точно е обяснено при показателя за Допустимо Тегло.

Ако скоростта на героя поради някаква причина спадне до 0 или по-малко, той не може да се придвижва, но въпреки това може да извършва други действия според оставащите му Точки за Действие (за тях ще научите по-долу).

За да разберете каква е Скоростта на вашия герой, погледнете в таблицата с расите в приложение „Раси и показатели“.

Производни показатели

Това са показатели, изразяващи вторични способности на героя. Не могат да се повишават пряко с ТР, а се изчисляват спрямо изброените дотук показатели.

Производните показатели и умения нямат минимални и максимални стойности. Зависят от основните показатели и специализациите на героя, или пък са твърдо число.

Устойчивости

Това са уменията на героя успешно да се противопостави на определени външни влияния – болести, отрови, психо-атаки и др. Вродените устойчивости могат да бъдат най-различни. Те могат да са константни или да зависят от други показатели, могат да се покачват с нивото на героя или да остават

непроменени през цялата игра.

Устойчивостите, които ние използваме са четири – Магическа Защита (МЗ), Психическа Устойчивост (ПСУ), Воля (Во) и Устойчивост на Отрова (УО). Всички устойчивости са **Усложнения** в УФУД, а не Умения. Този, който се опитва да ги преодолее, хвърля срещу

тях. Например, при поразяване с отрова, УФУД има вида:

Отрова₁ + 3 зара > 16 + УО₂

Където УО е Устойчивостта на Отрова, на

отровеното създание, а успехът на неравенството определя въздействието на Отровата. При неуспех, отровата е изчистена от организма и престава да оказва ефект.

Магическа Защита

Зависи най-вече от расата на героя и обикновено е константа. Понякога може да се развива, но това е характерно само за определени раси. Магическата Защита (МЗ) определя магическата аура на героя, която му помага да отблъсква заклинания, директно насочени срещу него. Това е допълнителното Усложнение, което ще трябва да преодолее вражеското заклинание, за да въздейства. МЗ не влияе на заклинания, които обхващат зона, освен ако те не са изрично насочени към създанията в тази зона. Например, не би повлияла на заклинанието „Дъжд от камъни“, тъй като то не се интересува дали в обхвата му има или няма създания. Но заклинания като Забавяне, Забързване, Светкавица и др. пряко насочени към някого, ще трябва да преодолеят неговата МЗ, за да му въздействат.

МЗ има и лош ефект. Тя не позволява пълноценно използване на вълшебни предмети, които въздействат на героя. МЗ

намалява със своята стойност, всички такива ефекти. Също така, МЗ **не** разпознава приятелско от враждебно заклинание и се добавя като Усложнение, дори когато магьосникът се опитва да лекува „мишената“. Само ефектът на отварите, които героят пие, е неповлиян от МЗ.

Ако героят използва вълшебно оръжие, неговата МЗ понижава ефекта на оръжието, ако той е насочен към самия герой. С други думи, ако оръжието нанася допълнителна магическа щета на противника, МЗ на героя не й влияе, но ако ефектът на оръжието е да повишава силата на героя, той ще се намали със стойността на МЗ.

МЗ на вашия герой може да видите в описанието на расата му. Тя може да се повиши с помощта на вълшебни амулети и артефакти. Все пак, действието на такива амулети не е безгранично и не може да повиши Магическата Защита с повече от +4.

По желание!

Ако решите, във вашите приключения и кампании може да не спазвате негативния ефект на МЗ и да я считате за 0, при положение, че заклинанието или магическия предмет облагодетелстват героя. Това не би попречило на играта да запази своя баланс.

Психическа Устойчивост

Психическата Устойчивост (ПсУ) на героя изразява неговата способност да се противопоставя на внушения, страх, контролиращи съзнанието магии и др. Тя показва способността му правилно да оценя ситуацията и след това да успее да си извади съответните изводи. Затова е базирана на Прецизността и Интелекта на героя.

ПсУ = (ПР + ИН)/2

В повечето случаи размера на Успеха

срещу ПсУ е това, което ни интересува, а не само дали е успяло действието. Например при всяване на Страх, [Успехът] се равнява на еквивалентна [Шокова щета](#). Така, крайният ефект е в голяма степен зависим от [Успеха] на самото действие за всяване на страх.

Това е описано по-подробно в секцията за водене на битки и описание на различните видове щети.

Воля

Волята (Vo) е устойчивост на духа и тялото и определя доколко може героят да издържи на физическо напрежение и болезнени усилия (например, да премести нажежен метален предмет, като пренебрегне болката), изтезания и др.

Волята зависи от Силата и Интелекта на героя:

$$\text{Vo} = (\text{СИ} + \text{ИН})/2$$

Волята определя каква щета може да понесе героя преди да се „пречупи“.

$$\text{Щета} > 16 + \text{Vo}$$

В случая с преместването на нажежен

предмет, ако щетата, която героят получи е в размер над „16 + Vo“, той ще изтърве предмета и няма да може да завърши започнатото действие.

Волята може да се повишава временно чрез съзнателно натрупване на Умора, като за всяко 1 Умора, тя се повишава с 1. Не бива да се забравя, че количеството Умора, което може да се натрупа за един боен рунд (равностоеен на 10 секунди) не може да надхвърля настоящия показател за Издръжливост на героя (за подробности вижте [„Натрупване на умора“](#) в раздел „Битки“).

Внимание!

Психическата Устойчивост и Волята са абстрактни величини и могат да се ползват в много ситуации по преценка на Разказвача. Също така, той може да импровизира в тяхното използване. При изтезания, например, не е сигурно дали героят ще се „пречупи“ или просто ще припадне поради голямата болка.

Тук не можем да опишем всички ситуации, в които ще ви се наложи да разчитате ПсУ и Vo, но сме се опитали да дадем насока за начина им на използване. Препоръчваме на Разказвачите да работят свободно с тези два показателя и дори да преценят ситуацията „на око“ – показатели над 12 са много добри и би следвало да дават добри шансове на героя за успех, а показател около 16 е на границата на възможностите и би следвало рядко да се „пречупва“. Има и такива ситуации, в които Волята не може да издържи, но поне може да притъпи негативния ефект.

Устойчивост на Отрова

Изразява способността на организма да се справя с попаднали в него токсични вещества – отрова, алкохол, опиати и др.

Устойчивостта на Отрова (УО) зависи от Виталността и от допълнителни фактори (расови способности или придобити умения).

Отровата в тялото на героя оказва въздействието си през определен период, до момента в който не бъде излекувана или не настъпи Неуспех по УФУД:

$$\text{Отрова} + 3 \text{ зара} > 16 + \text{УО}$$

Където „Отрова“ е настоящата сила на отровата. Щетите от нея може да са предварително уточнени, или да зависят от

размера на Успеха. Ефектът и условията на действие са описани при самите отрови в приложение „Отвари и еликсири“.

Когато се използва за противодействие на алкохол, УО се явява Усложнение, показващо **кога** героят ще се напие. [Успехът] определя **колко** е пиан:

$$\text{Чаша} + 3 \text{ зара} > 16 + \text{УО}$$

Където „Чаша“ е поредната като брой чаша (четвъртата чаша ще е 4), независимо от вида на алкохола, тъй като той би следвало да се поглъща в съответните по размер чаши (никой не пие бира от чашки за текила, нали?).

Магически способности

Тъй като Титания е вълшебен свят, всички герои разполагат с някакви магически способности. Разбира се, някои индивиди са по-умели от други, но е общоизвестно, че всеки има шанс да се научи.

Магическо Умение

Безспорно най-важният показател за един магьосник. Всеки, който разчита на заклинания, би следвало да се стреми към по-високо Магическо Умение (МУ). То дава представа доколко героят е вещ в мистичните изкуства. Определя силата на магиите, както и някои други действия, изискващи древни знания. Базово МУ се определя от ИН и НИ:

$$\text{МУ} = (\text{ИН} + \text{НИ})/2$$

Към това се добавят бонуси и наказания, от допълнително придобити умения (виж приложенията „Способности и Познания“, и „Специални Умения“).

Очевидно е, че ако искате вашият герой да бъде умел магьосник, ще трябва да повишите максимално неговият Интелект, като така му осигурите възможно най-добро МУ.

Магическа Атака

Магическата Атака (МА) е в пряка зависимост от МУ на героя. Определя шанса за успех при използване на заклинания. МА може да се повишава динамично по време на битка, чрез концентриране, но за това ще научите по-

подробно в раздела „[Магическа система](#)“.

$$\text{МА} = \text{МУ}/3$$

Където МУ е текущата (с включени в нея всички бонуси и наказания) стойност на Магическото Умение на героя.

Внимание!

МА може да бъде повлияна от странични фактори, без това да засяга МУ, но обратното е невъзможно – всяка промяна в МУ се отразява веднага върху показателя за МА. Ако все пак има случай, в който това не важи, то ще бъде изрично упоменато.

Мана

Определя максималното количество вълшебна енергия, която героят може да съхрани в себе си. Изразява се в Точки Мана (ТМ), които се променят динамично по време на играта, но не могат да надвишат показателя за Мана, освен за кратко време, в много редки случаи.

Маната служи на героя при всяко използване на магия или друго изискващо

мистична сила действие. Изразходени ТМ могат да се възстановят по различни начини (най-често със сън).

В началото Маната и ТМ са равни на Интелекта на героя.

$$\text{Мана} = \text{ТМ} = \text{ИН}$$

Показателят Мана (и ТМ) се покачва при достигане на ново Ниво с +[ИН] и допълнителни бонуси от специализации.

Точки за действие

Точките за Действие (ТД), определят реалната моментна подвижност на героя, възможността му да върви/бяга или да извършва други действия за единица време или по-точно за един боен ход, който се равнява на 10 секунди. ТД са в пряка зависимост от Скоростта и Ловкостта на героя.

$$\text{ТД} = (\text{СК} + \text{Л})/2$$

ТД се ползват по време на битка или в

екстремни ситуации, където са нужни бързи решения и действия, затова подробното им използване е описано в раздел „Битки“.

Всяко действие отнема определено количество ТД. Дори никъде в правилата да не е описано, Разказвачът трябва да прецени колко ТД би следвало да отнеме то. Все пак, не можем да покрием всички възможни действия.

Общо правило за минималните ТД

Няма действие, което да не отнеме ТД, освен ако това не е **изрично** упоменато в описанието на действието. Като общо правило е добре действията, независимо какви, да отнемат поне 2 ТД. Ако някоя формула дава резултат, по-малък от 2 ТД, е добре да си представите какво означава това: усилието и времето, което героят влага, за да измине 2 метра. Повечето формули са съобразени с максималните степени на умения и показатели, така че при тяхното надхвърляне е възможно

да се получи подобен резултат, но той често ще противоречи на здравата логика.

Както казахме, изключение от това правило са действия, за които **изрично** е упоменато, че струват по-малко. Такива са минимума ТД за изстрел, даван от Специално Умение „Поток от стрели“, както и финалния удар на Специално Умение „Берсерк“. Повече за специалните умения ще научите в раздела [„Умения, Способности и Познания“](#), както и в приложение „Специални Умения“.

Бойни показатели

Бойните показатели определят успеха от физическите действия по време на битка. Подробности за начина им на използване ще намерите в раздела „Битки“.

Реакция

Определя колко бързо героят възприема и реагира на настъпили около него промени. Влияе на реда, по който играят участниците в битката. Първо играе създанието с най-висока Реакция (РЕ), след него следващото и т.н. Ако две създания са с еднаква реакция се хвърля зар, за да се определи реда им на игра. Реакцията е пряко зависима от Скоростта и

Нивото на героя.

$$\text{РЕ} = \text{СК} + \text{НИ}$$

Където СК е **настоящата** Скорост на героя (ако случайно е повлияна от странични фактори), а НИ е неговото текущо Ниво.

Реакцията може да се ползва и извън бойни ситуации, ако трябва да преценим възможността на героя да реагира навреме.

Базова Щета

Базовата Щета (БЩ) се определя от [Силата].

Сила	БЩ
До 10	0
За всяка единица над 10	+1
За всяка единица над 20	+2
За всяка единица над 30	+3
За всяка единица над X	+ (X/10)

Таблица за БЩ в интервала за Сила 1 - 25.

СИ	1-10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
БЩ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	14	16	18	20

БЩ представлява бонус, който се добавя към щетите, нанасяни от удари с ръце и крака. Някои оръжия позволяват БЩ да се добави и към техните щети, но не винаги с пълната си стойност. Зависи от броя зарове за щета на оръжието и с колко ръце се ползва:

- При невъоръжен бой, БЩ винаги участва с **цялата** си стойност;
- При оръжия за една ръка БЩ се добавя, но **не повече** от **2*X**;

- При оръжия за две ръце БЩ се добавя, но **не повече** от **3*X**;

Където **X** е **броят зарове** за щета на оръжието. Оръжие, чиято щета е [3 зара], ще разреши до +6 от БЩ, ако е за една ръка и до +9 от БЩ, ако е за две ръце. Ако БЩ на героя е по-голяма, той не може да я използва цялата. Ако щетата на оръжието е дадена като [(X зара)+У], твърдата стойност (У) **не** влияе на допустимата БЩ.

Само за извънредни случаи!

Истинско чудо ще е да попаднете на създание със СИ над 30, но все пак има такива. Драконите са със СИ между 30 и 50. Тук ще ви покажем четирите стъпки да изчислите БЩ, при произволно число, дори и трицифрено, макар че ние твърдо вярваме, че нямате нужда от такива стойности).

В примерите ще ползваме СИ 53 и СИ 134, за да се онагледят по-ясно принципа.

1) Разделяме ги на две отделни числа (X и У), образувани от цифрите им. X е образувано от всички негови цифри без последната (все едно сме разделили числото на 10, вземайки само цялото), а последната цифра записваме като У.

За 53, X=5, У=3

За 134, X=13, У=4

2) Умножаваме X по У и записваме резултата като числото А.

За 53: $A=5*3=15$

За 134: $A=13*4=52$

3) Изчисляваме стойността на $B=10*(X*(X-1)/2)$

За 53, $B=10*(5*4/2)=10*10=100$

За 134, $B=10*(13*12/2)=10*78=780$

4) Събираме А и В и получаваме Базовата Щета за съответната СИ.

За 53, БЩ = $100+15=115$

За 134, БЩ = $780+52=832$

Надяваме се, че след този пример и вие се убедихте, че едва ли ще имате нужда от създания с показател за СИ над 50 (БЩ=100).

о затова пък ефектът му ще е по-благоприятен.

Базова Защита

Изразява способността на героя да избегне насочена към него атака. Колкото е по-висока Базовата Защита (БЗ), толкова по-трудно ще го уцелват при физическа атака. Определя се от Ловкостта и Нивото на героя:

$$БЗ = Л + (НИ/2)$$

БЗ се явява **Усложнение** в УФУД по време на всяка **физическа** атака:

$$Атака_1 + 3 \text{ зара} > 16 + БЗ_2$$

или

$$Стрелба_1 + 3 \text{ зара} > 16 + БЗ_2$$

За да е успешна една атака, неравенството трябва да има Успех. Размерът му е от значение, тъй като може да бъде повлиян от допълнителните защитни средства и дори неутрализиран. Действието на такива средства е подробно описано в раздел „Битки“.

Базова Атака

Базовата Атака (БА) е бонус, който би следвало да се добавя към всяка физическа атака на героя. Определя се от Нивото му, както и от някои Специални Умения.

$$БА = (НИ/2) + \text{бонуси от умения}$$

Където НИ е настоящото Ниво на героя. [НИ/2] се прибавя към общата атака на **всички** видове оръжия, а допълнителните

бонуси от различни умения се дават само за **точно определен** вид оръжия.

Пример:

Герой от 6-то Ниво ще има +3 към атаката с всички видове оръжия, но ако владее специализацията „Войн“ на 8-ма степен, ще получи още +4 към атаката си за Ръкопашни оръжия (общ бонус +7 за Ръкопашни).

Обща Атака/Стрелба

Всяко оръжие, в това число ръце, крака и тяло (вижте приложение „Екипировка и предмети“), има своя собствена атака, която се сумира с Базовата и така образуват обща Атака (АТ). Атаката на оръжията се образува от един първичен (водещ) показател и един вторичен. Обикновено това са основните показатели на героя Сила, Ловкост, Прецизност и Интелект, но понякога има и изключения – оръжията на Изобретателя ползват за вторичен показател степента на знанията му в науката „Механика“.

Първичният и вторичният показател се записват последователно, разделени от точка и запетая: [X;Y]. Водещият показател прибавя цялата си стойност към Атаката, а вторичният прибавя само половината си. Така, ако Атаката

на оръжието е дадена като [СИ;Л], това означава, че се получава като се съберат цялата Сила на героя и половината от Ловкостта му:

$$Атака = СИ + (Л/2).$$

Ако някой от тези показатели временно се промени под въздействие на магия или други фактори, това ще се отрази веднага на Атаката, според зависимостта на съответния показател. Ако е първичният, ще се променя с 1 за всяка точка разлика, а ако е вторичният ще се променя с 1 за всеки 2 разлика в показателя.

За да се получи общата стойност АТ на атаката/стрелбата, към така изчислената Атака на оръжието следва да се прибави БА.

Съвет!

По принцип закупуването на екипировката на героя се извършва едва след като той бъде окончателно създаден, но е добре преди това да се запознаете с показателите, които определят Атаката на желаното от вас оръжие, за да знаете на кой да наблегнете.

Пример:

Докато се разхожда из гората в търсене на дърва, Самуил е нападен от вълк. Единственото оръжие, с което той разполага в момента, е дърварска брадва. Атаката на това ръкопашно оръжие е [СИ;Л]. Нашият герой има показатели СИ=12 и Л=10. Самуил, обаче, има БА 3 за ръкопашни оръжия. Така, общата му атака с брадвата ще е:

$$АТ = (СИ + (Л/2)) + БА = (12 + (10/2)) + 3 = 20.$$

В дневника на героя може да опишете условията за атака/стрелба с всяко използвано от героя оръжие. Попълват се само оръжията, които героят ви има възможност да ползва в момента (притежава ги в инвентара си). Понякога може да му се наложи да хване произволно попаднало му оръжие. В такава ситуация ще трябва да преизчислите показателите му за Атака/Стрелба, тъй като всеки клас оръжия се влияе от различни

показатели. Кой са те може да видите в приложение „Екипировка и предмети“.

Макар и рядко, се срещат оръжия, чиято Атака се обуславя от повече от два показателя. В такъв случай, всеки от тях добавя към Атаката на оръжието своята стойност, разделена на позицията му в реда.

$$Атака = X;Y;A;B;... = X + (Y/2) + (A/3) + (B/4) ... и т.н.$$

Не е изключено един и същ показател да участва няколко пъти в тази редица ([X;Y;X]). Всеки път той добавя своята степен, разделена на позицията му в реда. Такива оръжия дават по-висока Атака от широко разпространените и обикновено са или изключително силни артефакти, или естествени оръжия на животни, демони и др., които така компенсират липсата на Специални Умения, увеличаващи Атаката. Всички естествени атаки на диви животни се образуват от три показателя!

Разстояние за Ефективна Стрелба

Разстоянието за ефективна стрелба (РЕС) се определя най-вече от Прецизността на героя, но може да е повлияно и от други негови умения или от самото използвано оръжие. Това е разстоянието, на което героят може да ползва Стрелба, без да има наказание върху това. РЕС се измерва в метри и се изчислява по формулата:

$$РЕС = 3 * ПР$$

При стрелба извън РЕС, героят търпи прогресивно нарастващо Усложнение е в размер на:

$$Усложнение = (X * X)$$

Където **X = (Разстояние/РЕС)**, закръглено към цялото число.

Пример:

При РЕС=18 (Прецизност 6), ако целта на героя е на разстояние до 18 метра от него, той ще стреля без наказание, но ако е на 24 метра (както и в целия интервал от 19 до 35), то ще се получи $X = (24/18) = 1$, следователно ще има допълнително Усложнение=1*1=1. Ако е на 36 метра (или целия интервал от 36 до 53), то $X=(36/18)=2$, следователно наказанието ще е 2*2=4 и т.н.

Захват

Това показва силата, с която героят може да хваща, стиска и задържа предмети, и колко стабилно държи своето оръжие. Ако блокира удар с щета над нивото на захвата му, той ще изтърве оръжието си. Това прави захватът

особено важен за всички, които ползват ръкопашни оръжия.

Също така, захватът е важен и при борба между двама противници и прилагане на специфични хватки – подробно описание ще

намерите в „Борба“ в раздел „Битки“. Захватът се определя от Силата на героя:

$$\text{Захват} = 3 * \text{СИ}$$

Използваните оръжия и щитове могат да добавят бонус към показателя Захват, намалявайки шанса тяхното изпускане (всички

щитове добавят +5, към Захвата). Тези особености са описани при самите оръжия.

Ако оръжието се държи с **две ръце**, Захватът се повишава със [СИ] на героя, т.е. става **[4*СИ]**.

Стабилност

Стабилността (Ста) е способността на героя да пази равновесие и да устоява на въздействия, които биха го съборили. Ползва се, когато той получи силен избутващ удар.

$$\text{Ста} = \text{Л} + (\text{НИ}/2)$$

Успехът на избутваща/събаряща атака се определя от УФУД, като се противопостави Бутащата Сила на атакувания срещу

Стабилността на нападнатия:

$$\text{Бутаща Сила}_1 > 16 + \text{Ста}_2$$

Подробности как точно се съставя и използва Бутащата Сила ще намерите в описанието на действието „Бутане“ в списъка с възможни действия по време на битка. Препоръчително е да го направите след като се запознаете по-подробно с бойната система.

Допълнителни показатели

Това са показатели, които се използват в специфични ситуации, но не могат да се причислят към нито една от изброените по-горе групи.

Допустимо Тегло

Показва максималната тежест, която героя може да носи, без това да влияе на подвижността му. Всеки предмет тежи, а сумата от всички тежести определя общото тегло. Предметите са: екипирани защитни средства, оръжия, дрехи, колани, ботуши, храна и всичко останало, описано в инвентара на героя. Може да пренебрегнете само твърде леките предмети – бельо, медальони, гривни, пръстени и др.

Допустимото Тегло (ДТ) е пряка функция на Силата на героя.

$$\text{ДТ} = (\text{СИ} * \text{СИ}) / 5$$

Тук може да не спазите правилото за цялото число и да закръглите нагоре.

Ако това тегло бъде надвишено, геройът се счита за претоварен, а претоварването оказва пряко влияние на Точките Действие, с които той разполага. Зависимостта е такава:

Товар	ТД
до ДТ	без промяна
Ниво 1 (до 2*ДТ)	-1
Ниво 2 (до 3*ДТ)	-3
Ниво 3 (до 4*ДТ)	-6
Ниво 4 (до 5*ДТ)	-10

Така намалените ТД оказват влияние на разстоянието, което героя може да измине за един час – СК му се счита като намалена с половината от наказанието върху ТД.

Максимална тежест за повдигане

Максималната тежест, която геройът може да повдигне над главата си с една или две

ръце е пряка функция на ДТ и е в пъти по-малка от тази, която той може просто да повдигне от земята – т.н. „мъртва тяга“.

$$\text{Мъртва тяга} = 5 * \text{ДТ}$$

С една ръка = ДТ

С две ръце = 3*ДТ

Тази тежест героят може да задържи над главата си за максимум 10 секунди. Всеки 5 кг по-малко, увеличават допустимото време с +1 секунда. След този период героят натрупва по 1 Умора за всяка секунда. Ако няма право да използва толкова Умора за ход (10 секунди),

героят изтърва своя товар.

Пример:

Герой със СИ 12 ще може да носи до 28 кг, без това да го забави. Ще може да повдигне 144 кг до на кръста си, но няма да може да ги помести. Ще може да вдигне над главата си 28 килограма с една ръка и 84 кг ако ползва двете си ръце.

Обаяние

Изразява умението на героя да внушава своите идеи и да оставя добро впечатление.

Обаяние = (КР + ИН)/2

Използва се, когато героят се опитва да

убеди някого, използвайки чара си, стига другия да няма никакви предубеждения.

Определя първоначалното впечатление, което героя оставя при разговор с непознати.

Бдителност

Обединен показател за способността на героя да забелязва детайли. Определя шансовете му да види, чуе и разпознае важни неща – промъкващо се създание, трудно забележими движения, специфични шумове, тихи разговори и др.

Бди = ПР/2

Когато се използва по желание на играча, или за да се определи шанса да се забележи важен детайл, успехът се определя с УФУД, като Бдителността е **Умение**, а Усложнението (ако има такова) се определя според ситуацията, по преценка на Разказвача.

Също може да се ползва УФУД без допълнително Усложнение, а вместо това броят и/или точността на забелязаните детайли да зависи от [Успеха]:

Бди + 3 зара > 16

Резултатът може да се ползва от Разказвача да прецени доколко подробно да опише околната обстановка.

Когато се противопоставя на умението „Промъкване“ на друго създание, Бдителността участва като **Усложнение**, а активното Умение е самото промъкване.

Промъкване₁ + 3 зара > 16 + Бди₂

Ограничаване повишаването на показател

Всеки показател, може да бъде увеличен с временни средства (предмети, еликсири, отвари, магии и др.). Но когато **основен** показател бъде увеличен повече от **2 пъти** от стандартната си стойност, на всеки 10 секунди (1 боен рунд) героят натрупва Умора = [разликата между текущата стойност и 2*стандартната], независимо как е постигнато увеличението.

Пример:

Герой с ИН 16 намира 4 пръстена за +6 ИН, което би му дало $16 + (4*6) = 40$ ИН. Но след като превиши $16*2 = 32$ ИН, той започва да трупва по $40 - 32 = 8$ Умора на 10 секунди. Това състояние ще му донесе повече негативи, отколкото ползи. Ако сложи 3 пръстена, ще натрупва по $34 - 32 = 2$ Умора, което също не е приятно. Видно е, че няма смисъл да си слага повече от 2 пръстена (+12 ИН).

Раса на героя

Както многократно споменахме, героят трябва да принадлежи към една от допустимите за игра раси. Този избор е важен, тъй като всяка раса има свои особености, специфично поведение, характерни умения и различни стойности за основните си показатели. Възможните за игра раси са шест: Хора, Елфи, Джуджета, Гиганти, Гущероиди и Гоблини.

Тук има само повърхностни данни за расите – кратко описание на външен вид, характер и история, средно тегло и ръст. Това ще ви даде обща представа. Пълните статистики, показатели и описание на уникалните умения ще намерите в приложение „Раси и показатели“. А за да можете да разиграте наистина ролята на героя си, е добре с подробната информация за нравите и бита на расата му в „Книга Втора“.



Да се има предвид!

Всички данни за характерните особености на расата са дадени като средни величини. Допустими са различия с общоприетите тегло, височина и всякакви други отличителни белези, стига Разказвачът и играчите да са съгласни на това. Все пак големи отклонения (в повече от 20%) не се препоръчват. Или биха могли да се компенсират от допълнителни плюсове и минуси. Например, наднорменото тегло би могло да води до увеличаване на максимално допустимата Сила и до намаляване на максимално допустимата Издръжливост, или до директно намаляване на Скоростта. Всякакви такива допълнения са удачни, но не се препоръчват за начинаещи играчи и Разказвачи, за да не се получи нежелан дисбаланс в системата от правила.

Хора

Хората в Магландиум са досущ като нас самите. Срещат се всякакви по външен вид и нрав. Средната продължителност на живота е около 70-80 години, което е най-кратката сред разумните раси. За сметка на това, човешките семейства имат многобройно потомство. Възрастта, на която човекът се счита за съзрял и готов за приключения е 16 години. Старостта настъпва след 60-тата година, но хората остават дееспособни още дълго време, а често и до самия край на дните си.

Характерът им е най-различен и не би следвало да представлява проблем за разиграване, тъй като самите ние сме хора.

Осреднени физически белези:

Ръст (см): мъже 180; жени 165.

Тегло (кг): мъже 80-85; жени 55-60.

Отношение височина/гърдна обиколка: 2.

Тегло за 1 см височина: 0,3 кг за мъжете и с 20% по-леко за жените.

Елфи

Елфите са първата разумна раса в света на Титания. По тази причина, те се чувстват по-висшестоящи от останалите, но не са непременно надменни. По своите убеждения се делят на Светли и Тъмни, но видимо не се различават, тъй като са един народ. Разликата е единствено в начина им на мислене.

Елфите са отлични стрелци и магьосници. Външно са по-крехки и дребни от хората, но пък са възприети като значително по-красиви. Те са създанията с най-дълга продължителност на живота. Живеят по над четиристотин години, а понякога могат да стигнат дори хиляда. За сметка на това имат не повече от две деца в семейство, поради високия риск за майката при раждането (виж описанието в „Книга втора“). Елфите съзряват значително по-късно от хората и за тях е нормално да тръгнат в странство едва след петдесетата си година. Старостта при тях не настъпва никога. Те изкарват целия си живот, радвайки се на отлична физическа и умствена форма.

Има разлика в характера на светлия и тъмния елф. Повечето елфи, които странстват из Магландиум са светли. Те са добронамерени и склонни да третират останалите раси като равни, въпреки че осъзнават, че те самите са по-надарени и мъдри. Светлите елфи живеят в

Пример:

Ако героят ви е висок 178 см и е мъж с гърдна обиколка от около 90 см. Размерът му би следвало да е 268 и той би следвало да тежи $268 \cdot 0,3 = 86$ кг. Ако е жена със същите размери, тя ще тежи $86 \cdot 20\% = 69$ кг.

Показателите и уникалните расови умения, които притежават хората, ще намерите в приложение „Раси и показатели“, където лесно ще може да ги сравните с тези на останалите раси.



хармония с природата и животните. Гледат философски на света и са умерени и спокойни. Пък защо ли да бързат, имат стотици години живот пред себе си. Сред тях се срещат както много благородни (прегърнали идеята, че елфите трябва да помогнат на „по-низшите“ раси да достигнат до мъдростта), така и леко надменни, но не злонамерени.

За разлика от тях, тъмните рядко могат да скрият неприязънта си към останалите раси. Затова рядко напускат Вечната гора. Когато тъмен елф тръгне в странство, това е с точно

определена цел, а не от чисто любопитство или страст към приключенстване. Мнозина от тези пътници се оказват военни шпиони или политически пратеници. За нещастие, двата вида елфи нямат физически разлики и добре преструващият се тъмен елф може да заблуди мнозина, че е добронамерен, до момента в който е готов да нанесе своя изненадващ удар.

Всички елфи са добри музиканти и артисти. Движенията им са грациозни и точни, и всички раси (освен твърдоглавите джуджета) са склонни да ги признаят за най-красивите създания на Магландиум.

Осреднени физически белези:

Ръст (см): мъже (елф) 165; жени (елфана) 160 см;

Тегло (кг): мъже 44-50; жени 33-36;

Отношение височина/гръдна обиколка: 2,5;

Тегло за 1 см височина: 0,2 кг за елф и с 20% по-леко за елфана.

Показателите и уникалните расови умения, които притежават елфите, ще намерите в приложение „Раси и показатели“, където лесно ще може да ги сравните с тези на останалите раси.



Джуджетата

металите и редките елементи ги е направила отлични миньори и занаятчии. Те са ниски, но доста широки и масивни, което се отразява значително на теглото им. Те са сравнително дълголетен народ и е нормално да доживеят двестагодишна възраст, а понякога да превалят и четвърт хилядолетие. Съзряват малко по-късно от хората, но по-рано от елфите и е нормално да се срещне странстващо джудже на крехката възраст от 30 години. Старостта настига джуджетата около края на второто им столетие, но не променя особено техните бойни способности. Единствено пъргавината им се позагубва.

Джуджетата са недоверчиви и затворени по характер (поне докато са трезви). Обикновено може да се каже и че са алчни и пресметливи. Ценят материалните блага и произведенията на умелите майстори. Обичат силни алкохолни напитки и да се веселят, така както само те си знаят. Лековерни и наивни са, но са и лесно избухливи и раздразнителни. Всичко това е в следствие на затвореният им начин на живот в мините на Желязната планина. Там обществото им следва стриктни правила и норми, които почти обезличават индивидуалността на отделното джудже. Всичко се прави в името на общото благо,

Джуджетата са втората разумна раса, появила се на Титания. Те са и първите, влезли в конфликт с елфите. Оттогава между двете раси има напрежение, макар дните на реалния конфликт отдавна да са минали и сега отношенията им да са на много по-цивилизовано ниво. Джуджетата живеят в затворено общество, дълбоко под стръмните склонове на Железните планини (част от планинската верига Колосът). Те винаги са предпочитали да живеят в галериите в земните недра, а не на повърхността, за което си имат основателни причини (вижте историята на джуджетата в „Книга втора“). Любова им към

където жертването на отделния индивид е само досадна необходимост. След като напуснат тази потискаща среда, джуджетата стават много чувствителни към своята индивидуалност и това насажда у тях нетърпимост към заповеди и опити за манипулация (когато разберат, че случаят е такъв). Считат, че това би ги върнало към стария им начин на живот. Повечето джуджета нямат вяра на елфите, тъй като винаги виждат в тях старите конспиратори, които са нападнали прадедите им и са ги изтласкали в недрата на планината. Почти толкова недоверчиви са и към останалите раси, а видят ли гоблин, са готови веднага да му се нахвърлят.

Разбира се, има джуджета, изживели целият си живот извън планините, в тесен контакт с хората. Те са значително по-широко скроени и освен вродената им любов към металите, занаятите и търговията, може да не

намерите особена прилика с планинските им събратя. Независимо дали са планински или са живели под открито небе, джуджетата знаят как да се веселят и да пият... и не се сърдят на сутринта след кръчмарското сбиване и махмурлука.

Мъжките джуджета са по-ниски от женските.

Осреднени физически белези:

Ръст (см): мъже (лади) 130;

жени (сина) 145;

Тегло (кг): мъже 78-84; жени 66-71;

Отношение височина/гръдна обиколка:

1,5;

Тегло за 1 см височина: 0,35 кг за лади и с 10-20% по-леко за сина.

Показателите и уникалните расови умения, които притежават джуджетата, ще намерите в приложение „Раси и показатели“, където лесно ще може да ги сравните с тези на останалите раси.

Гиганти

Гигантите някога са били най-надарената раса в цяла Титания. Те били толкова по-силни, умни и умели от останалите, че боговете се изплашили и ги захвърлили в Бездната, където те били принудени да станат слуги на демоните. Много векове след това са успели отново да излязат на повърхността, но от древната им слава е останала само силата, която, макар многократно намалена, все още остава недостижима за никоя друга раса. От тези тежки времена, гигантите са запазили част от демоничния си вид – често имат масивни рога на главите си, а ставите им се разклоняват в лактите и коленете, като допълнителни им придават заплашителен вид.

Гигантите живеят на номадски племена в северните части на Магландиум. Често са считани за опасни и нецивилизовани поради демоничния си вид (най-вече заради рогата и едрото тяло), но в действителност са



благородни и честни създания, спазващи свой собствен кодекс на благоприличие.

Гигантите съзряват със скоростта на хората, но техните младежи са малко по-силнички от средния човек. Живеят около сто години, като почти никога не ги надминават с повече от година-две, но пък и рядко завършват жизнения си път преди това (ако изключим насилствена смърт). Старостта на гигантите настъпва рязко около 80-тата година и значително намалява техните бойни способности, които дотогава са наистина забележителни.

Горди и честни. Това са двете думи, които характеризират тези на вид страховити създания. Много често са недоразбрани и неоценени заради демоничната си външност, но племената винаги са следвали неписан кодекс, който е като закон за всеки гигант. Обучени от малки да бъдат воители и да не се страхуват от смъртта, гигантите живеят живота си сякаш всеки техен ден ще е последен.

Леко простовати и наивни, те са с открити сърца и лесно се привързват към своите приятели. Чувството им за дълг е силно развито и са готови да защитят правдата (тяхната версия!) с огромните си мечове и

брадви, без да се замислят дълго. Умеят да се наслаждават на живота и твърдо вярват, че ако живеят добре и с чест, ги чака прекрасен загробен живот.

Тъй като са лесни за манипулиране, могат да застанат на грешната страна и да бранят „справедливостта“ със завиден плам.

Осреднени физически белези:

Ръст (см): мъже 230; жени 220 см;

Тегло (кг): мъже 160-180; жени 140-150;

Отношение гръдна обиколка/ височина:

Височина/1,5;

Тегло за 1 см височина: 0,35 кг за мъжете и с 10-20% по-леко за жените.

Гигантите са няколко основни племена и разликите в теглото им са огромни, така че данните тук са доста усреднени. Пустинните гиганти са значително по-леки и слаби от планинските, но ръстът на всички си остава над 200 см.

Показателите и уникалните расови умения, които притежават гигантите, ще намерите в приложение „Раси и показатели“, където лесно ще може да ги сравните с тези на останалите раси.



Гущероиди

Странни гущероподобни създания, които, за удивление на всички, не само че се придвижват на два крака, но могат успешно да общуват с останалите раси. Вярно е, че първите контакти са били доста враждебни, но днес не е чак толкова необичайно да се срещне някой добронамерен гущероид (или „щарха“, както е по-правилно да се наричат). Въпреки това, на тези създания се гледа с недоверие и обикновено има защо. Не се знае как точно са се появили и дори се предполага, че са създадени от други богове, извън познатите на Магландиум такива.

Живеят в покрайнините на голямото блато. Съзряват много бързо, а животът им е с неуточнена продължителност, но се предполага, че минава 120 години. Видими белези за настъпване на старост се появяват още след петдесетата им година. Изразяват се с промяна на качествата и цвета на кожата, но не и на общото им физическо състояние.

Характерът им е сложен и почти неразгадаем за останалите раси. Същността им е полу-животинска и често действат според инстинкта, а не според разума си. Щарха са първични хищници и това прави контактите им с други народи много трудни – никога не се знае кога ще решат, че спътниците им са „храна“. Мотивите им са също толкова неясни, колкото и поведението. Никой не би могъл да ги обвини, че искат да завладеят нови територии – те си стоят в Блатото и рядко се показват навън. Въпреки това са считани за врагове на хората. Рядкост е да се види гущероид по улиците на гъсто населените градове, макар малките селца и градчета около Блатото да са установили трайни търговски отношения с тях.

Гущероидите са единствената раса в Магландиум, която не се дели на мъжки и

женски. Те придобиват полови белези само при приближаване на размножителния период, когато хвърлят хайвер. За повече подробности – „Книга втора“.

Предупреждение!

Изключително трудно е да разиграете гущероид, а за неопитния Разказвач не би било лесно да преценя ситуациите в които би изпаднало едно такова създание, при среща с други народи. Не се препоръчва да започвате играта с тази раса или да имате такива спътници в група от начинаещи играчи. Това е раса, която по-често ще е враг, отколкото основен герой.

Осреднени физически белези:

Ръст (см): 155;

Тегло (кг): 47-52;

Отношение височина/гръдна обиколка: 2;

Тегло за 1 см височина: 0,2 кг.

Показателите и уникалните расови умения, които притежават гущероидите, ще намерите в приложение „Раси и показатели“, където лесно ще може да ги сравните с тези на останалите раси.

Гоблини

Създадени от бога на мрака Ахра-Ман с една-едничка цел да служат за негови воители, гоблините са преминали различни стадии в своето развитие, докато достигнат сегашния си вид. Въпреки неугледната и свирепа външност, те са създания със стройно изградено общество. Живеят из пещерите на Колосът, но често излизат на повърхността, създавайки проблеми на гиганти, човеци и елфи. Копаят дълбоко под земята с умения като тези на джуджетата. Понякога влизат в конфликти за подялба на територии. Не са добре приети от останалите раси. Считат се за враждебни.



Гоблините живеят приблизително 80-90 години, след което просто престават да се движат. Изпадат в, състояние близко до сън, което е техния дълъг преход към реалната смърт. Разликата между изпаднал в преход и наистина починал гоблин не може да се забележи лесно. Гоблините съзряват изключително бързо и достигат полова зрялост около тринайсетата си година. Счита се, че реалната им популация наброява няколкостотин хиляди. Гоблините остаряват след 60-тата си година, но процесът е много бавен и се усеща едва след 80-тата.

Гоблините са мрачни, сприхави и войнствено настроени. Страдат от болезнена параноя, че всички останали раси искат да ги убият (което не е далеч от истината). Това прави общуването им с другите народи много трудно. Затова, представители на тази раса са много рядко срещани в гъсто населените райони. Повечето гоблини гледат малко странно на търговските отношения – предложението им се изчерпва с това да те оставят жив, ако им дадеш исканата от тях стока. Това поведение е разбираемо, предвид че много от планинските семейства гоблини си изкарват прехраната с грабежи от кервани. Истински търговски отношения имат само с част от гигантите и гущероидите. Отношението им към хората е сравнително добро – ако ги няма тях, няма да има кервани за обирване. Мразят джуджетата и са недоверчиви към елфите.

Предупреждение!

Изключително трудно е да разиграете добре гоблин, а за неопитния Разказвач не би било лесно да преценя ситуациите в които би изпаднало едно такова създание, при среща с други народи. Не се препоръчва да започвате играта с тази раса или да имате такива спътници в група от начинаещи играчи. Това е раса, която по-често ще е враг, отколкото основен герой.

Осреднени физически белези:

Ръст (см): мъже 150; жени 145;

Тегло (кг): мъже 57-60; жени 45-47;

Отношение височина/гръдна обиколка:

1,9;

Тегло за 1 см височина: 0,25 кг за мъжете и с 20% по-леко за жените.

Показателите и уникалните расови умения, които притежават гоблините, ще намерите в приложение „Раси и показатели“, където лесно ще може да ги сравните с тези на останалите раси.



Умения, Способности и Познания

След като разбрахте значението на основните и производните показатели на героя и се запознахте с обща информация за игровите раси, е време да научите за най-интересната част – допълнителните умения. С тяхна помощ, героят ви наистина ще придобие уникалност.

Всички допълнителни умения са разделени на няколко основни групи, които се подчиняват на обща вътрешна логика. По-долу сме описали всяка група, а включените в нея

умения и пълно описание за тяхното използване ще намерите в приложенията „Раси и показатели“, „Общи Умения“, „Способности и Познания“ и „Специални Умения“. Ако това е началното ви запознаване с правилата на „Аксиом16“, вероятно няма да запаметите почти нищо от тази информация. Това не е повод за притеснение. Продължете да четете, а след като опознаете правилата, всичко ще си изберете умения за своя герой.

Уникални Расови умения

Тук накратко ще напишем уменията, специфични за всяка отделна раса. Те се наследяват генетично, и за разлика от останалите видове умения, не могат да бъдат научени или тренирани.

Расовите умения нямат степени на владение (нямат стойности), независимо, че

някои от тях се развиват с времето (Магическата Защита на гущероидите, например). В приложение „Раси и показатели“ са подробно разгледани всички расови способности, затова тук само ще ги изброим с кратки обяснения:

Хора

- **Възприемчивост:** дава право на допълнително Специално Умение при създаването на героя и позволява да не се заплащат началните ТР за придобиване на

Специални Умения;

- **Богоизбрани:** дава право на повторен опит за късмет.

Елфи

- **Жизнен поток:** разрешава преливане на ЖТ от и към елфа;

- **Гъвкава магическа защита:** разрешава, елфът да занулява своята

естествена МЗ, когато към него е насочена благоприятна магия;

- **Умела езда:** имат вродени ездачески

умения, повишаващи Общото Умение „Езда“;

- **Умело катерене:** те са леки и пъргави и имат бонус към Общото Умение „Катерене“.

Джуджета

- **Бойна ярост:** разрешава преобразуване на ЖТ в ТД при покачване на адреналина;

- **Устойчиво зрение:** зрението им не се влияе от тъмнината, освен ако не е абсолютен мрак;

- **Изключителна поносимост на**

алкохол: свикнали са да пият още от малки и имат повишена устойчивост срещу алкохол;

- **Неумела езда:** нямат ездитни животни и не знаят как да се разбират с такива;

- **Изключително неумело плуване:** подземните реки са студени, затова те не плуват в тях.

Гиганти

- **Възстановяване:** свикнали да живеят в тежки условия, те си отпочиват двойно по-бързо;

- **Поносимост на алкохол:** здравите им тела не позволяват алкохола да ги обладае

лесно;

- **Изключително обоняние:** средата, в която живеят, им е помогнала да развият някои животински особености.

Гущероиди

- **Отровна плюнка:** плюят отрова по своя враг;

- **Растяща Магическа Защита:** МЗ се покачва с покачване на Нивото им;

- **Невероятно умело плуване:** раждат се във водата и през повечето време живеят там;

- **Изключително неумела езда:**

ездитните животни ги приемат за хищници и ги отбягват;

- **Изключителна поносимост на отрова:** те самите са отровни, така че отровите трудно им вредят;

- **Невероятно обоняние:** животинската им същност позволява да надушват почти всичко.

Гоблини

- **Магическа поносимост:** намаляват щетите от някои видове магии, според Нивото им;

- **Поносимост на болка:** намаляват всички физически щети, според Нивото им;

- **Устойчиво зрение:** зрението им не се влияе от тъмнината, освен ако не е абсолютен мрак;

- **Понижена устойчивост на алкохол:** организма им не е пригоден за подобни питиета;

- **Неумела езда:** в пещерите им няма ездитни животни и е трудно да ги овладеят;

- **Изключително обоняние:** в тъмнината на техните пещери, това често е единствения начин за ориентиране.

*Отново напомняме, че тези умения са характерни **само** за съответната раса!*

Общи умения

Това са умения, които в една или друга степен са достъпни за абсолютно всеки. Общите умения не се развиват самостоятелно. Тяхното владение зависи от основните показатели на героя и допълнително

придобити бонуси от Расови или Специални Умения. Те са шест: Плуване, Катерене, Езда, Промъкване, Отскок и Обоняние. Подробна информация за тях ще намерите в приложение „Общи Умения“.

Способности и Познания

Способностите и познанията са придобити с времето умения, които помагат на героя да се справя с живота и имат много широк обхват на въздействие. Такива са способностите му да общува с останалите разумни създания, притежаването на извънредни качества, които го отличават като индивид (артистични, социални, лидерски), както и всякакви широко разпространени житейски и научни познания.

Характерно за тези способности е, че теоретично героят може да ги овладее

всичките. Единственото ограничение е, че се развиват с ТР, както основните показатели, но пък нямат начална цена за научаване, за разлика от Специалните Умения, за които ще прочетете по-долу. Могат да се научат направо на 1-ва степен, само за 1 ТР. Приемат степени от 1 до 12, след което цената им се удвоява, както това беше описано в правилата за [„Точки за Развитие“](#).

Някои познания могат да бъдат повлияни от Специалните Умения на героя.

Да не забравите!

*В самото начало, при създаване на героя, играчът има право да избере **до три** Способности или Познания, които героят ще придобие направо на 6-та степен, без да заплаща за това с ТР. За всяко следващо Познание или Способност, както и за повишаването на вече избраните над тази степен, ще трябва да се заплати с нужните ТР. Няма ограничение за броя Познания и Способности, които героят може да научи!*

Някои способности са със социална насоченост и помагат на героя при общуване с околните разумни създания. Те **не** могат да се ползват, без да са насочени към реален разумен обект. При тяхното използване има пасивно или активно противопоставяне на способности на опонент. Използва се УФУД. Трябва само да се определи правилното Усложнение и дали няма пряко противопоставяне на уменията на двата събеседника (модифицирана УФУД).

Някои способности са базирани на определен показател – независимо дали основен или производен. Това определя базовата стойност на съответната способност, а степента на владение я увеличава допълнително. По този начин дори герой, който не я владее, може да опита да я използва, като тогава за Умение се приема само базовата стойност, образувана от съответния показател. Например, способността „Пазарлък“, се базира на Обаянието на героя и

приема за начална стойност половината от показателя. Така, дори да не знае как, всеки герой може да опита да се пазари, като тогава „Умение“ в УФУД ще бъде само [Обаяние/2]. В повечето случаи това е почти сигурен провал, който може да доведе и до отрицателен ефект, но какво пък, нищо не пречи да опита.

Ако умението изисква задължително да бъде овладяно и не може да се ползва без предварително обучение, това ще е изрично споменато в неговото описание.

Познанията са особен вид умения, които могат да бъдат както практически, така и чисто теоретични. Определят знанието на героя в дадена област – доколко чужда или близка му е тя. Такива могат да са владееенето на чужди езици, науки, разбирането и познаването на порядките в обществото и други подобни. Също се употребяват с УФУД.

Подробен списък и обяснение на различните Способности и Познания търсете в приложението „Способности и познания“.

Допълнителни опити за използване на Способност и Познание

При неуспех след използване на Способност, героят може да опита отново (ако няма наложено ограничение за време), но в този си опит, той ще има допълнително Усложнение = [Неуспеха от предишния опит]. Ако отново не успее, Неуспеха от двата опита се сумира и се използва в третия. Така, всеки следващ Неуспех ще се акумулира във всеки по-следващ опит, докато накрая не направи опитите напълно безнадеждни. Ако

[Неуспехът] стане 16 или по-голям, героят няма право на повече опити. Това може да се промени по преценка на Разказвача, като той определя условията – изминаване на определено време, промяна на влияещите фактори и т.н.

Автоматичен Успех/Неуспех слага край на опитите, като се счита, че е довел до успех от съответната степен на АУ.

Специални Умения

Специалните умения (СУ) са житейски ориентации, професии и тясно специализирани знания, които героите са усвоили. Те могат да бъдат ориентирани към група взаимно подобни дейности, или конкретно насочени в една-единствена.

Героите могат да научават и развиват няколко СУ, като допустимият им брой зависи от Нивото им на опит и от техния Интелект:

Максимален брой СУ = (НИ+ИН)/3

Всяко СУ изисква определен минимум Точки Развитие, които героят трябва да заплати, за да получи правото да придобие умението на степен 0 (единствено на хората не им се налага да заплащат тези начални ТР). Оттам насетне степента на СУ се повишава както основните показатели – за да я покачите

с единица ще трябва да похарчите толкова ТР, колкото е следващата степен на СУ, която ще достигне героя.

Всяко СУ се развива от 1-ва до 12-та степен, но както основните показатели, то може да се повиши над 12 на двойна цена. Прехвърлянето на максимума от 12 ще повиши всички ефекти, които са определени с формула, в която участва степента на СУ, но няма да даде на героя еднократни бонуси.

Началните ТР за придобиване на СУ могат да са различни за различните раси, в който случай това ще е специално упоменато.

За да се придобие дадено умение на нулева степен, освен да се похарчат нужните ТР, понякога има и допълнителни изисквания: минимална стойност на някой показател, да е

усвоено друго умение на определена степен и т.н. Това е споменато в описанието на уменията.

СУ дават допълнителни способности, знания и бонуси на героя. Делят се на Пасивни и Заявени.

Пасивните са постоянно действащи и играчът не трябва специално да споменава, че героят му ги използва. Техния ефект винаги трябва да се взема под внимание. Пример за пасивен бонус е повишаването на Ръкопашната Базова Атака на героя, придобито от СУ „Войн”. Това повишение е автоматично и е в

сила винаги, когато героят ползва ръкопашни оръжия. Не е необходимо играчът да казва каквото и да било.

Заявените са такива, които героят може да използва по желание, но играчът трябва специално да спомене, че героят му ще ги използва. Степента на владение ще определи шанса действието да е успешно по УФУД. Пример за Заявено умение е вълшебната песен на певеца. Играчът трябва предварително да заяви, че започва да пее, след което да провери ефекта от нея по УФУД.

Записване на ефекта от СУ

Бонусите, които СУ дават, може да са в различен размер, като най-често са в пряка зависимост от степента. Например, [СУ] означава, че бонуса е равен на степента на владение. СУ на 9-та степен, записано като [СУ], означава цифрата 9.

Бонусът може и да е само част от степента: [СУ/Х], където Х е някакво цяло число. Например, бонус от СУ на 9-та степен, даден като [СУ/2] ще означава:

$$9/2 = 4,5 = 4.$$

Общи правила за ползване на умения и способностите

Повишаване на показатели чрез СУ

Често СУ, при достигане на някаква степен, ще променят основните показатели на героя – директно ще ги повишават или ще разрешават увеличаване на горната граница. Ако няколко СУ повишават показател или горната му граница техният ефект се сумира. Така, ако всяко от две умения повишава горната граница за Сила с +1, герой с расово ограничение 18 ще има реално ограничение на своя показател за Сила 20. И ще се нуждае от двойно повече ТР за повишаване едва след 20.

Повишаването на горната граница на даден показател **не** повишава настоящата му стойност, а също така **не** връща вече използваните ТР, ако героят е увеличил своя показател над максимума преди да придобие бонус от СУ.

Директното повишаване на показател се извършва веднага, щом бонусът бъде получен, независимо от стойността на показателя в момента.

Обединяване на усилията

Няколко героя с еднакви СУ или еднакви умения, дадени от различни СУ, могат да обединят усилията си. За целта единият герой бива обявен за водач в работата и неговото СУ се взема като цяла стойност. От степента на втория се взема половината, от третия една трета и т.н. за всеки следващ степента му се

дели на толкова, колкото е поредният му номер като участник в задачата. Тъй като количество не означава качество, общият брой на **допълнителните** участниците (водачът **не** се брой) се изважда от акумулираното от тях умение. Формулата за изчисляване на обединените им усилия ще изглежда така:

$$\text{Общо Умение} = (\text{Умение}_1 + (\text{Умение}_2/2) + (\text{Умение}_3/3) + \dots + (\text{Умение}_n)/n) - (n-1)$$

Това не се отнася за задача, която може да бъде разбита на няколко по-малки. Например, строеж на къща може да се раздели на множество подзадачи, при което всяка от тях се пресмята отделно според уменията на извършващия я. Тогава се ползва УФУД за

всеки участник поотделно. Обединената формула се ползва само когато двама и повече участници се занимават с една и съща задача едновременно. Например, когато няколко моряка едновременно изпъват корабните платна.

Забележка!

Разказвачът определя дали е възможно да се обединят усилията на героите, според спецификата на действието и ситуацията. Ако двама крадци са изправени пред заключена ключалка, те едва ли могат заедно да я отключат. По-скоро ще си пречат. В много редки случаи ситуацията би могла да разрешава обединяване.

Бонус от повече от едно умение

Когато героят владее повече от едно умение даващи му едни и същи бонуси, те се наслагват по определена логика, в зависимост от вида на уменията:

- Ако бонусите имат **пасивно** въздействие – повишаване на горна граница на показател или прибавяне към моментната му стойност – то те просто се сумират.

- Ако два бонуса влияят на **заявено** действие – например „Промъкване“ – те се събират по същи начин, както обединяването на СУ на повече от един герой, но без наказание от броя на уменията:

$$\text{Общ Бонус} = \text{Бонус СУ}_{1-\text{во}} + (\text{Бонус СУ}_{2-\text{по}}/2) + (\text{Бонус СУ}_{3-\text{то}}/3) \text{ и т.н.}$$

Така, ако герой е получил бонус към „Промъкване“ +6 от едно свое СУ и още +4 от друго свое СУ той ще може да повиши своето Промъкване с: $6 + (4/2) = 8$.

Използване на различни умения за постигане на една цел

Понякога може да се комбинират две или повече напълно различни умения. Би могло да се получи, когато играчите импровизират и искат да постигнат нещо, видяно в реалния живот или в последния холивудски екшън.

В такива случаи е трудно да се определи кои са необходимите умения. Да си представим, че играчът иска героят му да пробяга няколко метра по стената, след което да отскочи и да удари с ритник своя противник, извъртайки се на 360 градуса.

Много красиво на думи или във филм, но как да определим дали може да го направи? Става дума за съчетаване на умения в Акробатика и

Невъоръжен бой, затова успехът на начинанието зависи от последователното използване на всяко от уменията. Първо акробатика, за да пробяга по стената, отново акробатика (за извъртане на 360 градуса) и удар с крак (от невооръжен бой).

В такава ситуация последната дума има Разказвачът, който трябва предварително да прецени шансовете за успех и след като определи последователността да разреши или забрани действието. Това не се препоръчва на начинаещи разказвачи. В „Аксиом16“ има достатъчно описани действия и правила, за да можете да играете и без сложни допълнения.



Характеристики на ОСТАНАЛИТЕ СЪЩЕСТВА и предмети

Всички останали създания в Титания ползват същите показатели като героите. Но при тях границите не са като тези на расите, с които играете. Знаем, че силата на човека и слона е много различна. Дори най-силният човек не може да пребори обикновен слон (добре де, Обеликс, Херкулес и Самсон са изключения). Различието се обуславя от размерите, средата на живот или други характерни особености.

Някои създания могат да имат показатели, в пъти по-големи от максимално допустимите за героите, което автоматично ги прави изключително нежелан противник.

Специалните Умения също може да бъдат много различни от тези, които са предоставени на героя ви. Демоничните хрътки, например, избухват в огнено кълбо при своята смърт, а когато са в голяма група, всяка следваща хрътка предизвиква все по-силен взрив. Това е умение, което не може да бъде придобито от героя по никакъв начин. Тези специфични умения са описани при данните на самите създания и са известни предварително на Разказвача. Играчите може да не знаят какви са уменията на враговете, така както и самите им герои не могат да знаят способностите на непознат противник.

Внимание!

Всеки разказвач рано или късно иска да създава свои собствени уникални създания. В това няма нищо лошо, но не се препоръчва за начинаещите. Добре е да се запознаете максимално дълбоко със света и правилата, за да създадете убедителни уникални умения, които успешно да се вметят в логиката на играта, да обогатяват системата и да са интересни. Дотогава ви призоваваме да посещавате [нашия форум](#). Когато създадете свое умение, ще може да го споделите и обсъдите с другите, като най-добрите ще бъдат официално одобрени и поставени в отделна секция.

Предметите в света, също имат свои характеристики – форма, обем, материал, предназначение, качество и т.н. Различните предмети могат да са направени от различни материали и това определя тяхната здравина – каква щета трябва да понесат, за да бъдат наранени за 1 Единица Цялост (ЕЦ). Това е еквивалента на ЖТ за неодушевени предмети –

така се записват щетите, които те могат да понесат, докато се счупят.

Например металната врата ще бъде описана като предмет с 50 ЕЦ и Устойчивост 16 (вижте особеностите на различните материали в приложение „Екипировка и предмети“). Това ще рече, че за да я нараним за 1 ЕЦ, ще трябва

да ѝ нанесем щета поне 16. Ако нанесем 32 ще я нараним за 2 и т.н.

Изгубени ЕЦ = Щета/Устойчивост

Всеки удар, който нанася щета по-малка от Устойчивостта на материала, не наранява предмета. Нараняването и чупене на предмети сме разгледали по-подробно в [Допълнителните правила](#), както и в приложение „Екипировка и предмети“.

Работа на Разказвача е да определи здравината и ЕЦ на предмета. В приложението има списък с примерни устойчивости според материала. За разлика от живите създания, при предметите, ЕЦ са пряка функция на размера им – колкото по-голям е предмета,

толкова повече ЕЦ притежава. Въпреки това, трябва да се има предвид, че това е показател, който определя, колко нараняване може да понесе предмета, преди да се счупи, така че ако това е високо дърво, височината му няма значение, тъй като то ще се счупи, когато бъде прерязана дебелината му.

Примерни ЕЦ на предмети:

- Врата: 25-50;
- Порта (на зала, замък, храм): 100-200;
- Защитна стена: 500-1000;
- Чаша: 1;
- Маса: 10;
- и т.н.



Екипировка

Освен на своите умения и способности, героите ще разчитат много и на екипировката си – тяхното оръжие, броня, допълнителни инструменти и помощни средства. Без подходяща екипировка, уменията могат да са безполезни. Това са всички предмети, които героите могат да закупят, намерят, получат, изработят и използват по време на своето приключение. В приложение „Екипировка и

предмети” сме описали част от най-често срещаните предмети, оръжия, брони и др., но вие сте свободни да добавяте свои собствени. Таблиците далеч не покриват всички възможни предмети, които могат да използват героите. Разказвачите могат свободно да си измислят свои варианти на изброените предмети или напълно различни такива.

Парична система

Паричната система в Магландиум е базирана на три вида монети – медни, сребърни и златни. От значение е теглото на отделната монета и метала, от който е направена. Изсечените образи могат да са най-различни, тъй като всеки владетел обича да се увековечават върху ковани по негово време монети.

Всяка монета, независимо от метала, тежи 10 грама, а съотношението между стойността на отделните монети е:

100 медни монети = на 1 сребърна;

10 сребърни = 1 златна;

Или 1 златна = 10 сребърни = 1000 медни;

Повечето цени на стоки в списъците са дадени в медни монети, но ако случая е различен, това ще е записано след числото на монетите. Съкращават се като:

з. - Златна;

с. - Сребърна;

м. - Медни;

Сигурно ви е направило впечатление, че споменахме теглото на монетите. Ако желаете, може да го вземате предвид през вашето приключение. Официално то не се взема под внимание, за да не се впускат играчите в излишни сметки, но ако се стремите към по-голям реализъм, може да го изчислявате. Така ще е от още по-голямо значение какви пари носите със себе си.

Ако всичките ви пари са в златни монети, рискувате да си навлечете нежелано внимание и ще имате сериозни проблеми при пазаруване със средностатистически търговци. Те рядко могат да развалят цяла златна монета. Златните монети са символ за истинско богатство и само най-скъпите стоки са с такива цени – расови коне, уникални артефакти, имения и друга недвижима собственост, и т.н.

Начална сума за героя

Екипировката струва пари. Героите ще имат много възможности за събиране на пари, но в началото също разполагат с някаква сума. За да определите началния капитал на вашия герой, хвърлете 3 зара. Това са неговите пари, записани в сребърници. Може да закупите

допълнителни сребърници (ако Разказвачът ви се съгласи) на цена 1 ТР = 1 Сребърник.

За да разберете много или малко е това, трябва да огледате добре таблиците с цените на различните предмети, оръжия и защитни средства.

Тегло и размер на предметите

Всеки предмет има определено тегло, според материала и размера си, описано в приложение „Екипировка и предмети“. Стойностите са за предмети, които са с приблизително монолитна форма, така че са само ориентировъчни.

Всеки предмет има определен размер и Модификатор Размер (МР), както този на живите създания. Разликата е в начина на образуване. Най-дългата част на предмета се събира с най-широката му обиколка (или осреднена стойност за обиколката). МР се получава, като сборът се раздели на 50.

Изключение са оръжията, където единственото, което участва в определяне на МР е тяхната дължина, тъй като осреднената им обиколка е пренебрежимо малка. Така една пика, която е дълга 250 см ще има размер 250 (независимо от ширината си), а Модификатора ѝ за Размер ще е $250/50=5$.

Екипировката на героя може да включва какво ли не. Има едно основно ограничение за това колко предмета може да носи героя и то идва от показателя за Допустимо Тегло (беше описан в секция [„Допълнителни показатели“](#)).

Освен това, ограничението на неекипираните предмети (тези, които героя не носи окачени/облечени по себе си) зависи от обема на раницата на героя и от това има ли физическа възможност да ги събере/закачи.

Героят може да окачи по себе си до четири (4) отделни предмета – такива, които не са в раницата му, не са облечени и не са окачени на колан – при положение, че те могат да бъдат прикачени. В тази група влизат, предмети като раница, лък, калъф за меч (за носене през рамо) и др. По принцип, не е логично героят да успее да носи повече от 2 (две) раници, но крайната дума е на Разказвача.

Не трябва да се забравя, че раницата също има тегло, което се добавя при проверка дали не е надминато ДТ.

Обемът на раниците се дава като число, което определя колко може да бъде **общата сума на МР** на всички предмети вътре. Раниците се записват като „Раница обем X“, където X определя общия сбор на всички МР на предметите в раницата. Раница обем 10, ще може да побере 5 предмета с МР 2, или 3 с МР 3 и 1 с МР 1, или пък един с МР 10. Очевидно е, че това не може да даде пълна представа какво можете да носите в раницата си и ще трябва да се водите и от чистата логика – една пика не може да бъде прибрана в раница, независимо от факта, че е с по-малък МР от обема ѝ. Дългите оръжия трябва да се носят преметнати през рамо или окачени на специални колани.

Коланите също разрешават пренасяне на допълнително количество предмети. Те определят какъв **брой предмети** (оръжия, шишенца с отвари и др.) могат да бъдат окачени по тях. Записва се като „Колан с X джоба“, като под „джоб“ се разбира място за закачане на предмет. В зависимост от вида си, коланите имат ограничение на размера (и МР) на всеки отделен предмет, който може да бъде окачен на всеки от техните джобове. За колан

на кръста максимално допустимия МР на предмет е 3, докато за колан, който се премията през рамо, МР не е ограничен (отново логиката трябва да ви води). Затова всички оръжия, с размер над 3 се носят претметнати през рамо. Също така, не забравяйте, че коланът на едно джудже се намира на около 60 – 80 см от земята, а на гигант на над 120 см, така че тук съветник отново би следвало да е логиката.

Допълнителни Защитни Средства

Допълнителните защитни средства имат за цел да неутрализират Успеха на дадена атака, или да намалят нейните щети при определени условия. Делят се на два вида – активни и пасивни. Активно защитно средство е щита, а пасивно – бронята. Активните защитни средства изискват заявка от страна на играча, за да бъдат използвани и това

обикновено е свързано с някаква цена в Точки Действие – щитът трябва да бъде вдигнат, за да може да блокира вражеското оръжие и така да даде своята защита.

Всеки защитен предмет действа по свой собствен начин. Това е описано в приложение „Екипировка и предмети“.



Магическа система

Магията е била особено силна в цяла Титания, преди Втората война на боговете да доведе до огромни катаклизми и разделяне на континентите. Оттогава, тя е загубил много от древната си мощ, но днес, благодарение на посветили се общества от магьосници, знанията се завръщат и все повече заклинания от древността, започват отново да се използват. Не е никак чудно, че първо се е завърнало знанието за военно приложните магии, тъй като все повече влиятелни личности са готови да плащат, за да имат магическата мощ на своя страна, когато се наложи прилагане на груба сила. Е, не са забравени напълно и магическите заклинания, които могат да се ползват в бита и да улесняват ежедневието, но за жалост, услугите на магьосник са твърде скъпо удоволствие.

Магическите заклинания се делят на две основни групи: Общи и Специализирани.

Първата група включва прости заклинания, които теоретично са познати на всеки един в Магландиум и няма нужда да се научават специално, за да се използват, но все пак се изисква Магическото Умение на героя да е поне 6. Тези заклинания са от най-ниското възможно ниво на сложност – нулево ниво – и

не прибавят никакво усложнение в УФУД, когато се проверява дали ще успеят.

Произнасянето им отнема много малко време:

4 ТД. Всеки магьосник ги знае и използва.

В другата група влизат всички останали заклинания, независимо от своето ниво на сложност и принадлежност към дадена магическа школа. Най-често използваните заклинания са разпределени в осем школи. Четири от тях са подчинени на природните стихии – огън, вода, земя и въздух, а останалите четири на космическите сили хаос, ред, светлина и мрак. Всички те изискват значително по-високо ниво на Магическо Умение, както и двойно повече време за произнасяне: **8 ТД.** Специализираните заклинания, не са познати на всички в Магландиум и за да се използват, трябва или да се четат от магически свитък, или да бъдат запаметени от героя. Второто става, като се закупуват с ТР. Изискванията за ползване на всяко заклинание са описани в приложение „Магии“. В случай, че героят запамети дадено заклинание, той може да се научи как да ускорява неговото произнасяне чрез специални СУ. Но **четенето** от свитък **винаги** отнема **8 ТД.**

Запаметяване на заклинания

За да се запамети дадено заклинание, героят трябва да разполага със свитък, от който да го прочете или учител, който да му го покаже. И в двата случая, той трябва да

отговаря на минималните изисквания на заклинанието (вижте малко по-долу), както и да заплати нужните ТР.

Изисквания за владение и произнасяне на заклинание

Време

Времето за произнасяне на заклинание от **нулево ниво** е **4 ТД**. За заклинание от **всяко по-високо ниво** е **8 ТД**.

Запометените заклинания могат да се ускорят с помощта на СУ, но за тези, които се четат от свитък, времето си остава 8 ТД.

Магическо Умение

Всяко заклинание има минимално изискване към МУ на героя, за да може да бъде произнесено, независимо от свитък или по памет. МУ зависи от нивото на заклинанието,

като за 0-во ниво е 6, за 1-во ниво е 12, а за всяко следващо се повишава с +3: за 2-ро ниво е 15, за 3-то ниво е 18 и т.н.

Мана

Заклинанието винаги отнема посочените в описанието му Точки Мана, независимо дали е произнесено от свитък или от паметта на героя.

Внимание! След произнасяне на магическо заклинание от свитък, свитъкът изгаря (самоунищожава се), тъй като вече е отдал своето магическо познание.

Ресурс за произнасяне на заклинание

Както стана ясно, всяко заклинание отнема Точки Мана, а освен това изисква време за произнасяне (4 или 8 ТД). Едва **след това** се проверява дали то е успешно. Така, дори при неуспех, вие вече сте изгубили времето и магическата енергия. Заделяйки повече време за концентриране, може да

повишите шансовете на заклинанието, но пък това крие други рискове.

При поддръжка на продължително заклинание също се отнема ТМ. В битка това става в началото на бойния рунд, а не в началото на хода на героя (вижте „Битки” – [„Боев рунд и ход на героя”](#)).

Успех на заклинание

Успехът на заклинанието зависи от показателя Магическа Атака (МА), който пък зависи от Магическото Умение на героя.

Колкото по-високо е нивото на магическото заклинание, толкова по-трудно за използване е то. Нивото на Магията (НМ), се явява усложнение в УФУД, като влиза в двоен

размер (при НМ 3 Усложнението е 6).

Магическата Защита на съданията също би могла да е усложнение при произнасяне на заклинанието, ако то е насочено директно срещу тях.

В крайна сметка, формулата за успех на заклинанието изглежда така:

$$3 \text{ зара} + \text{МА}_1 > 16 + (2 \cdot \text{НМ}) + \text{МЗ}_2$$

Където МА_1 е магическата атака на магьосника, НМ – нивото на магията, а МЗ_2 – магическата защита на целта.

МЗ се прибавя **само** ако заклинанието е

насочено **директно** към съответното създание. Ако магията обхваща област, а не конкретни създания, МЗ няма значение, освен ако не е **изрично** упоменато в описанието на магията.

Физически ограничения

За произнасяне на заклинание са нужни **звук и жест**. Това налага магьосникът да може да каже вълшебните думи и да направи придружаващите ги жестове. За жеста е достатъчна една свободна ръка. Не може да се направи жест за заклинание с крак, тъй като включва сложни действия с китките и пръстите (дори три пръста стигат, ако са достатъчно гъвкави – преценката е на Разказвача, според показателя за Прецизност). Така че, по тази логика:

- Магьосник със **завързани ръце** няма как да направи заклинание;

- Магьосник със **запушена уста** няма как да направи заклинание;

- Магьосник с **оръжие и щит** няма как да произнесе заклинание, докато не освободи поне едната си ръка. При използване на **двуръчно оръжие**, това не е проблем, тъй като се приема, че в момента на произнасяне, героят го задържа с една ръка, докато с другата прави жестове.

Специализация в школа

Магьосниците-специалисти в избрана школа, са повишили своето МУ в нея, за сметка на понижено МУ в противоположната школа (виж СУ „Специалист в магическа школа“ в приложение „Специални Умения“). Ако вашият

герой е специализирал, не е зле да си запишете различните МУ и МА в зависимост от школата, така че да не ви се налага да ги изчислявате всеки път при ползване на заклинание.

Характеристики на заклинанията

Название

Всяко заклинание си има свое име, което лесно го разграничава от останалите. Под това име го знаят всички магьосници в Магландиум.

Минимални изисквания

Това е минималното необходимо МУ, за да може героят да ползва заклинанието, независимо дали от свитък или по памет. Ако

МУ на героя е по-ниско, той не може да го използва – не му достига познание в древните изкуства, за да го разчете правилно.

Магическа школа

Определя школата към която принадлежи заклинанието. В „Приключение с меч и магия“, Има две групи заклинания – общи и специализирани – като специализираните са разделени в 8 магически школи: Вода, Огън, Земя, Въздух, Ред, Хаос, Светлина и Мрак.

Две по две школите се противопоставят една на друга. Земя е противоположна на Въздух, Огън на Вода, Ред на Хаос, Светлина на Мрак. Това има значение при някои защитни заклинания, както и за магьосниците-

специалисти, които са избрали да повишат уменията си в някои магически школи за сметка на намаляване в противоположните.

Всъщност, има още една голяма група заклинания – природните магии на друидите, но те са достъпни **единствено** за специалисти в СУ „Друид“ и не се подчиняват на същите правила като останалите магии (вижте СУ „Друид“ в приложение „ Специални Умения“ и списъка с друидските магии в приложение „Магии“).

Ниво

Определя сложността на магията. Магиите от по-високи нива изискват по-високо МУ, изразходват повече Мана, но са със значително по-силен ефект. НМ се прибавя в

УФУД като Усложнение в размер на [2*НМ]. Така, заклинание от 6-то ниво ще добави Усложнение 12 (виж „Успех на заклинание“ малко по-горе).

Валидни цели

Упоменава дали заклинанието е насочено към създание, поле (област върху бойното поле) или е предназначено само за магьосника. Ако заклинанието може да се направи

едновременно на повече от едно създание или поле, това ще бъде обяснено. При заклинания насочени към конкретно създание, неговата МЗ се прибавя като усложнение в УФУД.

Някои заклинания могат да бъдат насочени едновременно към повече цели (създания или полета), като това не касае времето им за произнасяне, но се отразява със

заплащане на допълнителни Точки Мана. Условието за това ще са описани в Ефекта на заклинанието.

Цена

Това са две числа – паричната цена на свитъка и цената в ТР за запаметяване. За да научи заклинанието, героят трябва да го намери като свитък. След това той заплаща нужните ТР, а свитъка се унищожава, така както след произнасяне, но героят вече може

да ползва заклинанието по памет.

Паричната цена е само ориентировъчна. Не е изключено да намерите магазин, където продавачът да продава по-скъпо или да е склонен да ви направи отстъпка. Това зависи изцяло от Разказвача.

Необходима мана

При всяко произнасяне на заклинание, независимо дали от свитък или по памет, магьосникът хаби Точки Мана. Това е необходимото количество мана, за да може да бъде използвано заклинанието. Ако магьосника

няма нужната мана, той не може да ползва това заклинание. ТМ се заплащат в момента, в който започне произнасянето, и се губят, независимо от успеха или неуспеха на заклинанието.

Обсег

Определя разстоянието, на което може да бъде магьосникът от целта на заклинанието си. Често зависи от МУ на магьосника, но може и да е подвластно на други фактори – фиксирана стойност, показател и др. Обсегът е даден

винаги в метри.

При някои магии разстоянието няма значение. Например, ако целта е самият магьосник, разстояние просто липсва, затова се записва „магьосника“.

Време на действие

Мигновени: Заклинания, които оказват ефекта си веднага след произнасяне и после престават да действат.

Продължителни: Такива, които след като се произнесат, остават в сила за определен период от време. Те от своя страна се делят на **фиксирани** и **„по желание на магьосника“**. Първия вид траят точно определено време, а вторите могат да бъдат поддържани от магьосника за неопределен срок, стига той да заплаща за това с необходимата Мана. Тези заклинания имат

допълнителна цена в мана за всеки 10 секунди (или друг срок) в който те са поддържани. Тази мана се заплаща в началото на бойния рунд (ако заклинанието се ползва по време на битка) или в началото на времевия период – за всички бойни заклинания, той е 10 секунди.

Комбинирани: Заклинания, които оказват ефекта си мигновено, а след това продължават да действат за неопределен период от време. Обикновено, за да престанат да действат, трябва да се случат конкретни събития.

Ефект

Подробно описание на ефекта на заклинанието: как точно действа и какви са последиците му, какво се вижда/чува по време на действие на заклинанието.

Произнасяне на магии в битка

Забележка: Препоръчително е да се запознаете с основите на бойната система в раздел „[Битки](#)”, за да разберете по-добре следващите обяснения.

Концентрация

Както беше споменато по-горе, героят може да увеличи шанса за успех на заклинанието, като отдели повече време за произнасянето му. Действието се нарича „концентрация” и става така:

След като похарчи началните ТД и ТМ за

дадено заклинание, за всеки допълнителни **+2 ТД**, героят добавя **+1** към шанса за успех на заклинанието.

Така, ако героят се концентрира за допълнителни 6 ТД, УФУД би придобила вида:

$$3 \text{ зара} + \text{МА}_1 + 3 > 16 + (2 * \text{НМ}) + \text{МЗ}_2$$

Недостатък е, че това води до динамично, временно намаляване на Реакцията на героя с $[2 * \text{НМ}]$. Така, ако героят започне да произнася заклинание от 4-то ниво и реши да се концентрира, Реакцията му ще намалее с 8, а това води до директна смяна на реда му за

игра (виж раздел „Битки” – „[Динамична промяна на Реакцията](#)”).

Все пак, концентрирането **не** може да повиши успеха на заклинанието с повече от +16, което би струвало на героя забавяне от 32 ТД.

Прекъсване на заклинание

Ако магьосникът, реши да произнесе заклинание, без да се концентрира за допълнително повишаване на шанса за успех, той не може да бъде прекъснат, освен в случай, че врагът продължава своя атака от към него предишния си ход. Но ако избере да се концентрира, то Реакцията му ще се промени и това би могло да доведе до смяна на приоритета в хода. Всички участници с по-висока от временната Реакция на магьосника ще получат право да играят преди той да може

да завърши заклинанието си и така ще могат да го атакуват и да опитат да нарушат неговата концентрация.

Какво би могло да наруши концентрацията на магьосника:

- Всяко придвижване от едно място на друго на самия магьосник нарушава неговата концентрация дотолкова, че заклинанието излиза от контрол и той не може да довърши започнатото. Това води до директно прекратяване на заклинанието. Затова

магьосникът трябва да стои **неподвижен**, докато не завърши своето заклинание;

- Ако магьосникът бъде съборен, изпадне в безсъзнание или убит, заклинанието му се прекъсва.

Това са единствените случаи при които заклинанието се прекъсва напълно. Всякакви други дразнители могат само да удължат времето му за произнасяне или да намалят шансовете за успех (да добавят Усложнение). При някои заклинания прекъсването може да

доведе до непредвидими последствия и дори спонтанното им освобождаване.

Друг начин за отрицателно повлияване на успеха на магьосника е той да бъде успешно атакуван. „Успешно атакуван“ означава да получи щета. Колкото по-голяма е щетата, толкова по-зле влияе тя на концентрацията на магьосника. Всяка щета, понесена от магьосника, докато се концентрира, добавя Усложнение:

Допълнително Усложнение = Щ/5

Пример:

Ако, докато се концентрира, магьосникът понесе щета 12, това ще доведе до допълнително Усложнение с размер 2. За да го компенсира с концентрация, той ще се нуждае от допълнителни 4 ТД.

Така, всяка понесена щета удължава времето за концентрация или намалява шансовете за успех на заклинанието (каквото си избере Играчът).

Влияние на защитните средства

Металните ризници и брони пречат на магията да се канализира свободно. Въпреки това, някои магьосници упорстват и предпочитат да си създават трудности, но да са по-добре защитени. Произнасяне на

заклинание с метална ризница или броня е по-трудно, но не и невъзможно.

Всяко **метално** защитно средство, с изключение на **митрила** повишава сложността на всяко заклинание с:

Допълнително Усложнение = ЗА - 4

ЗА е Защитата на всяко защитно средство, дадена в списъците в приложение „Екипировка и предмети“. Усложнението от няколко защитни средства се **сумира**. Метални защитни средства със Защита 4 и по-малко **не** влияят на Усложнението на заклинанията. Но **адамантиевите** средства имат странични ефекти (описани в „Екипировка и предмети“).

Пример:

Героят е екипиран с метална кираса със ЗА=6, и метален шлем със ЗА=5. Общото Усложнение, което тези две защитни средства ще добавят дори и към най-лекото заклинание ще е $(6 - 4) + (5 - 4) = 3$.

Вълшебни кристали и враждане на магия

Отделна магия може да бъде вградена в кристал, като той на свой ред да оказва ефекта си върху друг предмет, в който е вграден. Големината на кристала определя каква магия може да бъде вградена в него. Има кристали, които могат да приемат всякаква, но има и такива, които приемат заклинания само от определена школа. Вторите са специализирани и могат да увеличат ефекта на заклинанията от приеманите от тях школи.

Заклинания от нулево ниво могат да се вградят в много малък кристал, но всички останали имат определени изисквания към теглото му. За да се вгради заклинание от **първо** ниво, е нужен кристал с тегло **100** грама. За **второ** ниво са нужни допълнително още 200 грама (общо **300**), за **трето** още 300 (общо **600**) и т.н. всяко **следващо** ниво на заклинанията добавя изискване от **+ [ниво*100]** грама. Така, за **седмо** ниво заклинания ще се нуждаете от кристал с тегло

2800 грама, а това е изключителна рядкост. Обикновено кристалите не надвишават 500 грама, затова големите и тежки кристали са много ценни за магьосниците.

Самото враждане става чрез произнасяне на заклинанието върху кристала, като при неуспех има шанс 50% той да бъде разрушен от магическата енергия.

МА + 3 зара > 16 + (2*НМ)

За да може да се задейства магията, тя ще се нуждае от Мана, която трябва **предварително** да е прехвърлена в кристала. Маната, която може да се прелее, е 1 ТМ на всеки 5 грама. При кристал от 100 гр. могат да се прехвърлят 20 ТМ. Тази Мана не може да се отнеме обратно от кристала, както и магията не може да се премахне от там.

При освобождаване на заклинанието, в УФУД се ползва МА на неговият създател, а се отнема от ТМ от самия кристал. Когато маната се изчерпи, магията спира да функционира, но остава вградена и при повторно зареждане на кристала, тя отново ще се задейства.

Задействането може да става при различни условия, но обикновено изисква допир на кристала или предмета, в който е вграден, с целта на магията – създание, поле, друг предмет и т.н.

Пример:

В меч е вградена магията „Забавяне“ (2-ро ниво) със МА 5. Използваният за целта кристал е с тегло 300 гр. и има в себе си 60 мана. При всеки успешен удар с оръжието, жертвата ще бъде атакувана от магия „Забавяне“ с МА 5, като се прави проверка по УФУД със стандартното Усложнение = $[НМ*2 + МЗ \text{ на атакувания}]$. Маната се отнема от кристала независимо от успеха на магическата атака.



Битки

Рано или късно в една ролева игра, героите изпадат в ситуации, в които се налага да защитават живота си от недобронамерени нападатели. И как иначе? Приключенията често изискват да се победи Драконът, Черният магьосник или друг някакъв нежелан злодей. Битките са чувствителни моменти за героите – там те могат да спечелят много слава или да загинат, затова нещата не могат да се оставят изцяло в ръцете на Разказвача. По време на битка неговата роля е да разиграва враговете, а това временно го превръща в противник. Затова той трябва внимателно да използва правилата за битка, за да не се окаже, че съвсем без да се усети, е започнал мъничко да хитрува.

За да се пресъздаде и протече

справедливо една битка са нужни правила. Целта ни е да постигнем битки, които да са убедителни и героични, и да дават максимална свобода на играчите. Правилата позволяват много голям контрол от страна на играча върху всички действия на героя. Разбира се, за да успеете да се възползвате максимално от тази свобода ще е необходимо време да усвоите отделните механики. Постарали сме се да поднесем информацията достатъчно разбираемо.

С напредване на вашите собствени умения ще усвоявате нови начини да използвате тези на вашите герои. Но всичко по реда си. Да започнем от базовите правила за провеждане на битката в „Аксиом16“.

Бойно поле (БП)

Преди да продължим нататък е важно да обсъдим визуализацията на битката. За да можете да си представите по-добре ситуацията, в която се намират вашите герои и техните противници, битката се извършва на специално разграфено на квадрати поле, по което се придвижват фигурките, представляващи всеки един от участниците в нея. Такива фигурки могат да са специални миниатюри, оловни войничета, картонени миниатюри, фигури от шах, пионки от „Не се сърди човече“ и каквото друго може да използвате за целта.

Всеки квадрат от стандартното бойно поле е с размери 2х2 метра и на него могат да стоят създания с общ Модификатор за размер

(МР) не повече от 16. Тук трябва да се ръководите и от чистата логика – ако създанието е по-дълго от 2 метра, то очевидно ще се разпростира на повече от едно поле, независимо от МР. Например, Земния дракон (един от най-малките дракони в Магландиум) е с дължина от 6 до 8 метра, но на ширина не надминава 2. Това предполага, че той ще заеме от 3 до 4 полета, подредени едно зад друго.

На отделни квадрати от полето могат бъдат поставени и препятствия - дървета, маси, сандъци и всичко за което се сети Разказвача и което е с достатъчно голям размер, че да затруднява или забранява преминаването през полето.

Размери на Бойното Поле

Препоръчително е БП да е поне 20x20 квадратчета, за да можете да измервате и по-големи разстояния. Още по-добре би било да е 50x50. По-голямо едва ли ще ви е необходимо. Размерът на отделното квадратче трябва да

разрешава свободно поставяне на поне две фигурки (представляващи хора или близки до техния размер създания), за предпочитане е да може да побере четири. Препоръчваме ви да ползвате квадратчета със страна 2x2 см.

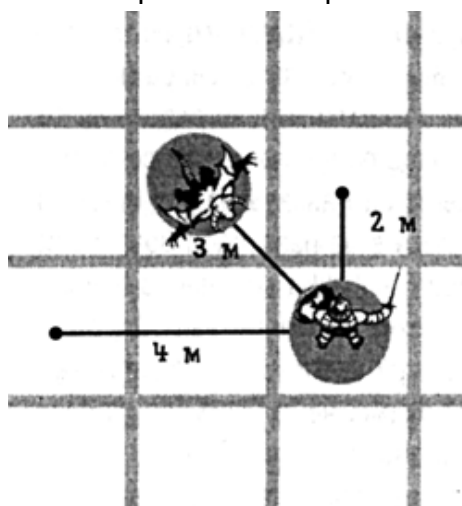
Придвижване по Бойното Поле

Придвижването отнема 1 ТД на метър, освен при трудно проходим терен, когато е повече. Считайки, че създанието тръгва от центъра на своето поле и спира в центъра на съседното, то придвижването от едно квадратче в съседното отнема 2 ТД.

За улеснение, приемаме, че по диагонал полето е 3 метра (макар реално да е около 2,8). Следователно за придвижването от едно поле в друго по диагонал са нужни 3 ТД.

Ще въведем едно пояснение за начина, по който сме описали придвижването и измерването на разстоянията. Когато пише „придвижване/разстояние по **права линия**“ това значи **хоризонтално или вертикално**. А пише ли „**по диагонал**“, това значи **диагонално** (въпреки че диагоналът също е права линия). Целта е да се отчете разликата между страната и диагонала на квадратите.

Ако някой иска да премине през поле, в което има друго създание или еквивалентно обемист предмет, който трябва да се заобикаля, тогава се добавя +1 ТД към нужните за преминаване през полето.



Обсег на оръжията

Всяко оръжие за **ръкопашен** бой има **Обсег**=[(2+МР)/2], определящ на колко метра може да се атакува с него. Измерването се извършва от център до център на поле. Оръжия с Обсег 2 могат да атакуват създания от съседни полета по права линия, но не и по

диагонал. Оръжието може да повиши своя Обсег с +1, като добави **+1 ТД** към времето за атака. Това илюстрира допълнителна крачка и разтягане на героя. Така, оръжие с обсег 2, може да атакува по диагонал, но за 1 ТД повече.

Внимание! Обсега на оръжието може да се увеличи **само** с +1. Не се допуска увеличение с +2, +3 и т.н.

БП на шестоъгълници

Ако предпочитате, може да ползвате бойно поле на шестоъгълници, като тогава разстоянието между полетата се приема за един метър и няма значение накъде се придвижва героя – всяко поле отнема 1 ТД. На едно поле могат да застанат създания с общ

МР не повече от 4, а също трябва да се внимава каква площ заемат борещи се на земята създания. Това е по-прецизно, но по-сложно за разчертаване. Затова сме приели за стандартно по-абстрактното Бойно Поле на квадрати.

БП без разграфяване

Ако разполагате със специални фигурки за игра, които да показват отделните създания в правилна пропорция – миниатюри, фигурки от картон с точни размери на основата и др. може да разигравате битката и без бойно поле. Достатъчно е визуално да разположите фигурите на съответните разстояния и да следите всяко тяхно придвижване с помощта на рулетка, пергел или линийка. За целта трябва да определите на колко сантиметра ще бъде равен един ваш метър от полето, така че да съвпада с размерите на използваните фигурки. Тук в правило е, че придвижването с по-малко от 1 метър се извършва за 1 ТД. Така ако героят трябва да се придвижи с 1,5 метра,

това ще му отнеме 2 ТД. Разстоянието винаги трябва да се измерва от една и съща точка – обикновено се избира някоя от периферията на подложката на фигурката и се отбелязва нейното място след всяко придвижване. Трябва да се внимава да не се получи неточност в следствие на това, че разстоянието от точка А до точка Б е измерено спрямо началото на подложката, а след придвижване точка Б се намира в центъра или края на подложката. С други думи – **не завъртайте** фигурките!

Така битката би могла да бъде дори по-прецизна, но изисква задължително измерване при всяко придвижване.

Невидимите участници на БП

Представете си ситуация, в която започва битка, но едната от страните очаква подкрепления, които за жалост все още са извън бойното поле и обсега на оръжията. В такива ситуации ще ви се налага (най-често на Разказвача) да си представите къде се намират тези бъдещи участници в битката и всеки ход да измервате тяхното приближаване към бойното поле. В подобна ситуация може да изпаднете и ако част от противниците са на

бойното поле, но не могат да бъдат видени от героите (невидими са или са прикрити от мъгла, стена и т.н.). В такива ситуации трябва максимално точно да следите движенията на тези участници и в момента, в който те станат видими за останалите, да ги поставите на тяхното място на БП. Достатъчно е да се спазва правилото, че 1 метър отнема 1 ТД, останалото е работа на въображението.

Начало на битката

Битката възниква в момента, в който има две или повече създания, които се опитват да се наранят едно друго. В самото начало, всички **видими** участници в битката се поставят на БП в съответстващите им позиции според разстоянието помежду им.

Битката протича на Рундове, които не бива да се асоциират с действията на героите, които пък ще играят своите Ходове. Един боен рунд трае 10 секунди. За това време всеки герой или създание може да извърши определено „количество“ действия. Не бива да се бърка понятието „количество“ с „брой“. Съвсем съзнателно използваме това определение, тъй като броят на действията, които ще извърши един герой по време на своя ход, могат да бъдат различни, в зависимост от това точно какви са те. Така например, действието „взимане на предмет от земята“ отнема значително по-малко време от действието „стрелба с лък“. Затова броят на действията на героя за един ход зависи от неговото решение и не е точно определен, но като количество време, което е похабено за тях, те остават точно фиксирани според

показателя Точки за Действие (ТД) на героя.

В началото на всеки рунд, героят разполага със своите ТД за ход. Всяко действие отнема от тях и ги намалява. Ако дадено действие изисква повече ТД, отколкото са останали на разположение на героя, то не може да бъде извършено в този рунд, но може да бъде започнато и завършено в момента, в който отново дойде хода на героя за следващия рунд.

Пример:

Атос разполага с 14 ТД за ход. Когато настъпи реда му за игра, той извършва три различни действия съответно за 4, 3 и 5 ТД, като така изразходва 12 от 14-те си ТД. В този рунд той разполага само с още 2 ТД, които решава да използва, за да започне своето четвърто действие, което ще завърши през следващия си ход. Да речем, че това действие е произнасяне на заклинание от ниво над 0 (8 ТД). Той започва да шепти заклинанието, а когато отново настъпи реда му в следващия рунд, той ще го произнесе, изразходвайки само 6 ТД, тъй като вече е заплатил 2 ТД предишния ход.

Внимание!

Не всяко действие има смисъл да се започне в края на единия и да се завърши през другия ход. Атака в ръкопашен бой рядко би могла да се осъществи така, освен ако героят не успее да играе **след** своя опонент в **първия рунд** и после **веднага преди** него в **следващия**. В противен случай, опонента му би могъл просто да се отдръпне, преди да е завършено действието и така да го обезсмисли. Преценявайте внимателно ситуацията, преди да предприемете действие с продължение в следващия рунд!

Противниците на героите се управляват от Разказвача, който се съобразява с техните характерни особености за поведение. От битка може да се избяга при условия, определени от Разказвача – отдалечаване на дадено разстояние, преминаване през врата и т.н. Разказвачът има право да обяви, че от дадена

битка не може да се избяга – например, ако чудовището (чудовищата) е по-бързо от героите и няма как да му избягат. Естествено, тогава играчите могат да се пръснат в различни посоки и ако противника е един, Разказвачът трябва да прецени как да постъпи (съвети за Разказвачите има в „Книга трета“).

Определяне реда за игра в битка

По време на бойния рунд създанията играят по ред определен от показателя им за Реакция (РЕ).

За да се разграничат евентуални уеднаквявания на реакции, в началото на битката се хвърлят по 3 зара за всеки участник. Резултатът на трите зара се записва, като число **след десетична запетая** на реакцията на героите, като едноцифрените числа се записват с нула отпред (03, 05 и т.н.). Така, при Реакция 16 и резултат 8 от трите зара, за тази битка Реакцията на героя ще е 16,08.

Ако две или повече създания имат еднаква реакция (трябва да съвпадат всички цифри), за тях се хвърля отново, като новия резултат на заровете се записва след стария, като хилядна и десетохилядна цифра след десетичната запетая. И така докато се получат различни показатели.

Участниците действат по реда на така получените Реакции, започвайки от най-високия показател.

Пример:

Манорал РЕ=14

Крулин РЕ=13

Ален РЕ=16

Залиана РЕ=16

Борил РЕ=16

Петимата се готвят за битка помежду си.

Всички хвърлят по три зара. Манорал хвърля 7, Крулин 12, Ален 14, Борил 14 и Залиана 7. Това ги подрежда в следния ред:

1. Борил 16,14
2. Ален 16,14
3. Залиана 16,07
4. Манорал 14,07
5. Крулин 13,12

Но тъй като Ален и Борил все още имат еднакви показатели, те хвърля по три зара още веднъж: Ален 11, Борил 8, което изменя реда им в списъка така:

1. Ален 16,1411
2. Борил 16,1408
3. Залиана 16,07
4. Манорал 14,07
5. Крулин 13,12

Това ще е редът, по който ще играят през всеки следващ боен рунд.

При специални условия – засада, изненада и др. – създанията могат да играят в разбъркан ред през времето, докато изненадата е в сила (обикновено това е само първия рунд), след което действията трябва да се извършват в последователността на съставения списък. Изненадата обикновено се изразява във временно повишаване на Реакцията с някакво число. След изтичане на периода, реакцията отново се намалява до нормалната си стойност.

Начална и финална фаза на рунда

Рундът протича по следния начин:

Първ играе този, който е с най-висока Реакция и се намира в началото на списъка. Той може да извърши толкова действия, колкото му разрешават неговите ТД, но не е длъжен да изхаби всичките. Достатъчно е да заяви желаните от него действия, след което

във всеки един момент от своя ход, може да обяви „изчакване“ и да пропусне реда си. Ако героят избере това, той пропуска своя ред, запазвайки неизразходваните от него ТД, докато не настъпи финалната фаза на рунда, когато отново ще получи право да извършва

действия. Дотогава ще играят всички останали участници в битката.

След като всички са минали по реда си през началната фаза на рунда, идва ред на финалната. В този момент всеки участник, които има неизразходвани ТД може да заяви нови действия, но реда за игра тук е обратен – последният в списъка на Реакцията играе пръв в тази фаза на рунда, а този с най-висока реакция, играе последен.

Пример:

Ален играе пръв. Решава да изразходва само 6 ТД от своите 15, за да се придвижи 6 метра към центъра на бойното поле и обявява изчакване. Така той предоставя хода на Борил, който след като реши какво да прави, ще

предостави хода си на Залиана и т.н. След като и Крулин изиграе своя ход, настъпва финалната фаза на рунда, в която Крулин би трябвало да е пръв. Очевидно е, че за него действието „изчакване“ е без никакъв смисъл. Както и да е, сега Ален ще може да използва останалите си 9 ТД. Така, чрез изчакване (и поради най-високата си Реакция), той си е осигурил предимството да види всички действия на своите опоненти, преди да реши какво да предприеме.

Изчакването не винаги е в полза на героя, тъй като той не знае с колко ТД разполагат неговите опоненти и през това време би могъл да бъде нападнат и тежко ранен (дори убит).

Промяна на Реакцията

По време на битката Реакцията на създанията може да бъде променена поради изменена Скорост, въздействие на заклинания или отвари, концентриране при произнасяне на заклинание и др. В такъв случай, създанието може временно да промени позицията си в списъка, като се премести на първото възможно място отдолу нагоре, което отговаря на неговата нова реакция (промяната става само в целите числа и не касае цифрите след десетичната запетая). При еднаква реакция в следствие на временна промяна (гледа се и

след десетичната запетая), не се хвърлят зарове, а последният придобил такава Реакция се подрежда след всички с равна на неговата.

Пример:

Крулин пие отвара и повишава Реакцията си с +3 (на 16,12). Така той ще изпревари Манорал и Залиана, но не Ален или Борил. Ако Манорал повиши Реакцията си с +2 (16,07), той не би променил реда си на игра въобще. Ако Залиана понижи Реакцията си на 14,07, тя ще „пропадне“ в списъка след Манорал... и т.н.

*Зарове се хвърлят **само при началното определяне на списъка**, но не и след това! Съществуват ситуации, в които РЕ на участниците и редът им на игра може да се промени няколко пъти в рамките на един и същ рунд.*

Боев рунд и ход на героя

Битката е разделена на бойни рундове, но ходът на героя настъпва в момента, в който той получи право да играе – когато дойде неговият ред. Началото и края на бойния рунд са различни от началото и края на хода на

отделните създания, затова когато има ефекти, които се (де)активират в началото или края на рунда и такъв, който се случва в началото или края на хода на създанието, трябва да се има предвид, че това са две различни понятия.

Ефекти в началото на бойния рунд

Всички ефекти, които се (де)активират в началото на бойния рунд, настъпват преди да е дошъл реда на участниците в битката. Така например, ако описанието на даден ефект

гласи „Всички създания губят 2 ЖТ в началото на рунда“, то би следвало това да се случи в мига, в който настъпи новия боен рунд, преди участниците да направят каквото и да било.

Ефекти в началото на хода на героя

Има ефекти, които се задействат в момента, в който настъпи хода на конкретно създание: „В началото на всеки свой ход, създанието възстановява 2 ТМ“.

За начало на хода се счита мига, в който създанието предприеме първото си действие за този боен рунд. Това може да стане и преди да дойде реалният му ред (вижте по-долу „Видове действия по време на рунда“ – „Мигновени действия“). В този момент, независимо какво

действие прави създанието, всички ефекти, които влизат в сила в началото на хода му, ще настъпят и то **преди** да бъде извършено самото действие, което е довело до началото на хода на героя.

Тези ефекти, няма да настъпят отново когато дойде нормалния ред на създанието, тъй като вече са изпълнили своето въздействие.

Видове действия по време на рунда

Всички действия могат да бъдат разделени в две основни групи – Регулярни и Мигновени. По-долу сме описали в какво точно се изразява разликата между тях.

Регулярно действие

В тази група влизат всички допустими действия (включително и неописаните в тази част), които дадено създание може да извърши

само и единствено когато му дойде реда. Такива са действията придвижване, стандартна атака, произнасяне на заклинание и др.

Мигновено действие

Това са действия, които не изискват да е настъпил хода (реда) на създанието и могат да се извършат по всяко време от рунда. Достатъчно е играчът да заяви, че желае да го извърши и да са изпълнени условията за съответното действие. Ако мигновеното действие се противопоставя на друго, регулярно за опонента, то трябва да е с равен

или по-малък разход на ТД от противоположното действие.

Всички участници в битката, които имат право на Мигновени действия, могат да ги заявят в един и същи миг и действията им ще протекат едновременно, като ще влязат в ефект според нужните за тях ТД – тези с най-малко ТД ще се извършат първи.

По желание!

Ако РЕ на създанието, извършващо мигновено действие, е по-висока от РЕ на опонента му (вземат се само целите числа), то разликата може да се добави към ТД за мигновено действие. Ако героят, извършващ мигновено действие има с 2 по-висока РЕ от опонента, това му разрешава да извърши действие, отнемащо 2 ТД повече от това, на което се противопоставя. В обратната ситуация – извършващия мигновено действие е с по-ниска реакция – разликата не оказва ефект. Също така, при едновременно протичащи мигновени действия, [разликата] в РЕ дава предимство с толкова допълнителни ТД.

Пример:

Ако двама герои извършват мигновени действия за 5 ТД, но единият има РЕ с 2 по-висока от другия, то неговото действие ще завърши с 2 ТД по-рано от това на опонента му, и той ще има право да започне второ действие, което ако е за 2 ТД ще се извърши заедно с това на опонента му - реално той ще

разполага със 7 ТД за мигновено действие, докато опонента му ще разполага само с 5 за същото време.

Бонусът от РЕ се получава еднократно в момента на едновременно започване на мигновени действия. **Не** се добавя и към второто действие, а просто определя максималния брой ТД за мигновени действия!

Важно!

При извършване на мигновено действие от страна на даден герой, временно инициативата за хода преминава в него – останалите участници не могат да извършват регулярни действия докато не завърши мигновеното действие на героя. Това правило е особено важно при извършване на контраатака - до нейното завършване, опонентът не може да отстъпи крачка назад и да излезе от обсега на оръжието, независимо че това му коства много по-малко ТД. Придвижването е **регулярно** действие и **не** може да се извършва като мигновено.

Динамично повишаване на шанса за успех

Успеха на всяка Атака, Стрелба или Магическо заклинание може да бъде повишен чрез заделяне на допълнителни ТД за прицелване/концентрация.

Успеха се повишава с +1 за всеки +2 допълнителни ТД. Така за 4 ТД, към нужните за атака, героят може да повиши шанса й за успех с +2.

Това е **регулярно** действие, което трябва да се обяви преди да се извърши проверката за успех. Когато става дума за концентрация, това води и до динамична промяна на РЕ на героя (вижте [„Произнасяне на магии в битка“](#)).

Мигновените атаки и действия **не** могат да повишават шанса си за успех по този начин.

Динамична промяна на Реакцията

Както обяснихме в самото начало, героите играят по реда на своята Реакция. Ако по някаква причина тя се промени, те губят реда си, дори това да стане по време на собствения им ход и едва след като отново получат ред (според стойността на текущата си Реакция) могат да продължат хода си. Това най-често става при произнасяне на заклинания.

Пример:

Да си припомним ситуацията описана в началото на тази секция – битката с участници Борил (16,1408), Ален (16,1411), Залиана (16,07), Манорал (14,07) и Крулин (13,12).

Както разбрахме, Ален изчаква, затова пръв играе своя ход Борил, който решава да произнесе заклинание от 2-ро ниво, но понеже не е убеден в успеха му, той решава да се концентрира. Така, след произнасяне на началните думи на заклинанието (отнема му 8 ТД), реакцията на Борил намалява с $2 \times 2 = 4$ и той временно става с РЕ=(12,1408), което го измества в дъното на списъка. В този момент,

той губи правото си да играе и идва реда на Залиана. Едва след като всички са изиграли своите ходове или са заявили изчакване, Борил ще може да довърши заклинанието си.

Не е необходимо предварително да обявява за колко ТД се концентрира, тъй като при всички случаи той ще загуби правото си за ход, а докато отново дойде реда му, могат да се случат много и различни неща, които да променят решението му. Едва когато отново е на ход, той трябва да реши колко от наличните си ТД ще използва за концентрация. Ако през това време реши да предприеме каквото и да било друго действие, той ще загуби заклинанието си (не може да го освободи като мигновено действие). Така, ако му се наложи да парира или да избягва удари, заклинанието ще бъде загубено.

След като произнесе заклинанието (когато му дойде реда), РЕ на Борил отново ще стане 16,1408 и в следващия рунд, той отново ще играе след Ален.

Основни действия по време на битка

Какво може да прави героя по време на битката? Отговорът е: всичко, за което се сети играчът. Въпреки това сме се опитали да дадем основни насоки, за да придобиете представа колко ТД изисква дадено действие. Така ще

можете лесно да определите нужните ТД дори за неописано тук действие, като го сравните логически с някое от изброените.

Ще започнем с основните действия и как те се извършват по време на битка.

Придвижване

Придвижването е **регулярно** действие и може да се извършва **само** когато е настъпил хода на героя, а **не** като мигновено действие. Няма специални изисквания, за да е успешно

придвижването – достатъчно е само играчът да заяви желаното от него разстояние и героят му да разполага с нужните за това ТД.

За да се придвижи с 1 метър при нормален терен (пръст, трева, твърд под и т.н.), героят се нуждае от 1 ТД. В случаите, когато теренът е труднопроходим, се

споменава с колко това повишава нужните ТД за придвижване – за дълбок сняг е +1 ТД за метър, например.

Внимание!

Увеличените ТД могат да бъдат и с по-малко от 1 (например 0,2) за 1 метър, като в такъв случай, ако героят изминава разстояние, което не би следвало да завърши с цяло число ТД се закръглят **нагоре** – ако увеличението е с 0,4 ТД на метър, а героят изминава 3 метра, това ще му коства $1,4 \cdot 3 = 4,2$ ТД, които в този случай се закръглят на **5 ТД**. Това е една от малкото ситуации, в които правилото за закръгляне надолу не е в сила.

Героят ще се придвижва много често по време на битка – ще доближава своите опоненти, ще се отдалечава от тях и т.н.

При стандартно бойно поле с квадрати

2x2 метра, всяко придвижване би отнело поне 2 ТД, тъй като минималното разстояние между тях е 2 метра. Това не важи за друг вид БП.

Атака

Това е основно действие в битка. ТД са различни, най-вече според оръжието:

5 ТД за атака с гола ръка или нож;

6 ТД за ритник или добре балансирано ръкопашно оръжие за една ръка (меч, рапира);

7 ТД за небалансирани оръжия за една ръка или добре балансирани за 2 ръце (едноръчна брадва, двуръчен меч);

8 ТД за извънредно големи и небалансирани двуръчни оръжия (алебарда, дърварска брадва и др.)

Атаката е **регулярно** действие, което може да стане мигновено при определени условия (контраатака). Противникът **трябва** да е в **обхвата** на използваното оръжие. Успехът се проверява по УФУД:

$$3 \text{ зара} + AT_1 > 16 + BZ_2$$

Където AT_1 е показателят за Обща Атака на нападателя, а BZ_2 е Базовата Защита на нападения.

[Успехът] има значение, тъй като той допълнително може да бъде намален или повлиян от защитните средства на врага (виж „Защита“ малко по-долу).

Пример:

Атос има Атака с късия си меч 17, атакуваният от него гоблин има $BZ=12$. За

успешна атака Атос, трябва да получи сбор от трите зара по-голям от 11.

$$3 \text{ зара} + 17 > 16 + 12$$

$$3 \text{ зара} + 17 > 28$$

Сборът на трите зара е 14

$$14 + 17 > 28$$

$$31 > 28$$

Следователно Успехът на атаката на Атос е три: $31 - 28 = 3$.

Атака с две оръжия

Героят може да ползва едновременно две оръжия, по едно във всяка ръка. Тогава атаката с двете се извършва едновременно

(трите зара се хвърлят само веднъж). Ако героят не е специално трениран в такъв вид боен стил (виж СУ „Бой с две оръжия“ в

приложение „Специални умения“), той търпи наказание от **-8 АТ** за основната си ръка и **-12 АТ** за второстепенната си. Атаката му и с **двете** оръжия може да е насочена само към **един** противник. Иначе, опитните бойци с две

оръжия (тези със СУ „Бой с две оръжия“) имат много по-добри шансове за успех и могат да атакуват едновременно двама противника – по един с всяка ръка.

Контраатака

Контраатаката е специфичен вид атака, която се извършва като **мигновено** действие, **веднага след** противникова атака. ТД за Контраатака са толкова, колкото за Атака със съответното оръжие.

Всеки атакуван има право да отвърне на нападателя си, ако разполага с нужните за това ТД. Контраатаката трябва да започне веднага след атаката на противника, но пък същевременно му дава право на мигновено действие „Предизвикана атака“ (виж долу), което може да се извърши едновременно с

контраатаката. Двете атаки ще завършат според нужните за всяка от тях ТД. Ако контраатаката отнема ТД, колкото е Предизвиканата атаката, двете ще се изпълнят едновременно и едновременно ще нанесат своите щети (ако са успешни). Иначе, ще последват една след друга.

Контраатаката не се противопоставя на атаката на опонента, тъй като възниква след нея. Важното е само героят да има нужните ТД за извършването ѝ.

Внимание!

При едновременно извършване на атаки (контра и предизвикана), ако по-бързата нанесе щета, която да събори или избута противника, или пък да го нарани така, че той да изпадне в безсъзнание или умре, то втората атака изобщо не може да се завърши и не се стига до проверка за успех.

По време на едновременни атаки, извършването на всякакви допълнителни активни действия добавя своите ТД към нужните за цялата атака – виж „Защита“.

Контраатаката има ефект като нормална атака – няма промяна в изчисляването на щетите, нито допълнителни ефекти.

Важно!

*Всички и по всяко време имат право на контраатаки, стига да разполагат с нужните ТД. Но контраатака може да възникне **единствено след** атака на противника. Освен това, след **една** атака, може да се извърши само **една** контраатака.*

Предизвикана атака

Името на действието звучи сякаш е задължително, но не е така. Предизвиканата атака е **мигновено** действие, правото за което възниква при определени условия – врагът, с който героя пряко се сражава, се обръща и побягва, извършва контраатака след атаката на героя, преминава през охранявано от героя поле и т.н.

В описанието на всяко действие оттук нататък ще се споменава дали то дава право на Предизвикана атака. Случаите могат да бъдат най-разнообразни, но най-често са събития, които отклоняват вниманието на опонента от героя. В този момент, героят получава право на предизвикана атака.

Предизвиканата атака е подобна на контраатаката, но може да възникне преди атаката на противника и ако е по-бърза, да завърши преди нея. Предизвиканата атака отнема ТД като за нормална Атака и за да се

осъществи, героят трябва да разполага с тях. Ефектът също е като при нормална атака.

Предизвиканата атака е **винаги** с оръжие за **близък бой** или с **голи ръце**. Може да се извърши с изстрел само когато се охранява избрано поле (вижте „[Други действия](#)“).

Важно!

*При всяко действие, създаващо предпоставки за предизвикана атака, може да се извърши само **една** предизвикана атака. Героят трябва да има нужните ТД за нея.*

Пример за контраатака и предизвикана атака:

Атос извършва атака към Борил за 5 ТД. След тази атака, опонентът му има право на контраатака, която в случая с Борил е за 6 ТД. В тази ситуация, ако той се възползва от правото си на контраатака, Атос ще получи право на Предизвикана атака, която, при

успех, ще свърши преди контраатаката на Борил.

При контраатака, първоначално, атакувания (в примера Атос) не може да се придвижва по бойното поле, тъй като това е регулярно действие, а докато траят мигновени действия, той може да отговори единствено с мигновено действие (като предизвикана атака), което ще протече заедно с вражеското.

Стрелба

Стрелбата е Атака, но от разстояние, и се извършва със стрелково оръжие (лък, прашка, арбалет и т.н.).

При стрелба, **всички опоненти с ръкопашни** оръжия, за които стрелецът е в **обсега** на оръжията им, получават право на **Предизвикана атака**.

ТД за стрелба зависят от конкретното оръжие и са описани в приложение „Екипировка и предмети“, но следват логика, сходна с тази на ръкопашните оръжия:

6 ТД за балансирано, леко стрелково оръжие (зареден арбалет, къс лък и т.н.);

7 ТД за стрелково оръжие, изискващо повече сила и концентрация (дълъг лък, гръмострел и др.).

Стрелковите оръжия се подчиняват на още едно много важно условие – изискват боеприпаси и следователно се нуждаят от време за презареждане. Това време струва различно и варира от 1 (за лъковете), до 6 ТД

(за Арбалетите).

Стрелбата изисква добра видимост между стрелеца и неговата мишена и се влияе от разстоянието (виж показателя Разстояние за Ефективна Стрелба). Всяко препятствие по линията на стрелба се отразява като Усложнение за стрелеца. Всяко оръжие за обстрел има ефективно разстояние, което определя обсегът, в който щетите му остават непроменени. Извън този обсег, оръжието нанася значително по-малко щети, като в описанието му е дадена логиката за намаляване на щетата спрямо разстоянието (виж приложение „Екипировка и предмети“).

Успехът при стрелба се изчислява по същия начин с УФУД, но вместо показателя Атака се взема Стрелба. Принципно двата показателя са еднакви, но може да се получи разликата от вида на използваното оръжие и/или бонуси от Специални Умения.

3 зара + Стрелба₁ > 16 + БЗ₂

Както при Атаката, [Успехът] има значение. Важно е за различните прийоми за допълнителна защита.

Когато ползвате стрелково оръжие е важно да следите и оставащите ви боеприпаси. Все пак, колчанът за стрели не е бездънен, и макар че ще ви се случва рядко, понякога ще ги изразходвате всичките. Без боеприпаси,

оръжията за стрелба са безполезни – в най-добрия случай те могат да се ползват като сходни ръкопашни оръжия (например, лъковете стават за тояги), но с намаление върху щетите (-1 или -2 на зар). Това е описано в приложение „Екипировка и предмети“.

Зависимост от разстоянието

Показателят за Стрелба се **намалява** ако разстоянието е прекалено голямо (виж „[Разстояние за Ефективна Стрелба](#)“).

- Стрелба до [РЕС]: **Няма** Усложнение;
- Стрелба до **2*РЕС**: Усложнение **1**;
- Стрелба до **3*РЕС**: Усложнение **4**;
- Стрелба до **4*РЕС**: Усложнение **9**;
- Стрелба до **Х*РЕС**: Усложнение

[(Х-1)*(Х-1)];

Щетата също се влияе от разстоянието. Тя е зададена такава, каквато би била в

нормалния **Обсег** (виж показателите на оръжията в приложение „Екипировка и предмети“). След него, също е възможно да се стреля, но щетата драстично намалява.

- На разстояние до **[Обсег]** метра:

Непроменена;

- До **[2*Обсег]**: **[Щ/2]**;
- До **[3*Обсег]**: **[Щ/5]**;
- До **[4*Обсег]**: **[Щ/10]**;
- Над **[4*Обсег]**: **Щ=0** – оръжието не може да стреля на такова разстояние.

Изчисляване на разстоянието

При използване на стандартно БП, ако героят стреля към противник, намиращ се на 5 полета по права линия, това значи, че стреля на 10 метра. Ако полетата са по диагонал, то той стреля на 15 метра.

За да определите разстоянието до даден противник, пребройте полетата до него по

права линия и диагонал и умножете съответно по 2 или 3 метра. Ако БП е с точен мащаб, може да ползвате линейка или пергел (само ако искате да сте напълно прецизни), като разстоянието се мери от центъра на едното поле до центъра на другото.

Стрелба по неподготвено създание

Когато героят стреля по противник, който не знае за неговото присъствие, потърпевшия няма право на **активни** защитни действия. Достатъчно е проверката на изстрела да надвиши [16+БЗ], за да удари целта си.

Въпреки това, пасивните защитни средства (броя) могат да намалят щетите от изстрела. За подробности по **активни и пасивни** защиты вижте „[Защита](#)“.

Стрелба по прикрит противник

Ако на пътя между стрелеца и целта му има препятствие, то в някаква степен или напълно прикрива мишената. Препятствието намалява шанса на стрелеца да уцели (добавя се Усложнение). По-долу сме описали как, но Разказвачът може да импровизира. Важното е предварително да определи Усложнението и да го каже на играчите.

Всяко достатъчно широко препятствие (за да дава пълна защита трябва да е над 2 метра) осигурява защита според височината си, като дава **пълна** защита на всички създания на разстояние $[2 \times \text{Височина}]$ метра от стрелеца. Наричаме това разстояние „**Пълно покритие на препятствието**“. За по-големи разстояния наказанието върху стрелбата се изчислява:

Допълнително Усложнение = $(10 \times \text{Височина}) - \text{Разстояние}$

Където „Височина“ е височината на препятствието в метри (винаги е цяло число и се закръгля надолу или нагоре, по преценка на Разказвача), а „Разстояние“ е разстоянието в метри между стрелеца и целта му. Усложнението **не** може да е с отрицателен знак. Ако разстоянието е по-голямо от $[10 \times \text{Височина}]$, то Усложнението се приема за 0. С други думи, прикритието не пречи на стрелеца, но няма как и да му помага.

За да извърши изстрел, стрелецът и целта му трябва да са на **по-голямо** разстояние от „Пълното покритие на

препятствието“, но това важи само за създания, които са по-ниски от препятствието. В противен случай то само осигурява допълнително Усложнение.

Пример:

Препятствие от 3 метра височина и 2 ширина ще осигури „Пълно покритие“ на всички създания по-ниски от 3 метра, които са на разстояние до 6 метра от стрелеца и ще затрудни стрелбата през него с:

Допълнително Усложнение = $[10 \times 3 = 30 - \text{Разстояние}]$ метра.

Усложнение за създания по-високи от препятствието

Не е трудно. Изчислява се относителната част от създанието, която е над стената – при стена 2 метра и 3-метрово създание, относителната част е $1/3$. С толкова се намалява допълнителното Усложнение. В случая, допълнителното Усложнение се намалява с $1/3$, или ако е било 10, ще стане 7. Както в повечето изчисления, тук се закръгля към цялото число и след това се изважда от Усложнението (т.е. $1/3$ от 10 е 3, а не 3,333).

По-високите от препятствието създания няма „Пълно покритие“, но тяхната БЗ се повишава с толкова, колкото е делът на покритата част. В примера, би трябвало да увеличим БЗ на мишената с $2/3$ (при БЗ 12 тя ще $12 + 8 = 20$).

Макар да дава защита, ако препятствието не е абсолютно плътно (каменна стена или подобно) Разказвачът определя в каква степен мишената е защитена, като може да намали допълнителното Усложнение до 50%.

Внимание!

При определяне дали дадено препятствие би довело до Усложнение е добре да се ръководите от чистата логика. То трябва да е достатъчно голямо и да е точно на пътя между целта и стрелеца. Дори леки отклонения от линията стрелец-цел, могат да доведат до значително намаляване на осигуряваното прикритие.

Контраатака при стрелба

При стрелбата е възможна контраатака, но само ако атакувания (този, който ще извърши контраатаката) също може да стреля или да хвърли предмет. Не може да извърши контраатака, ако оръжието не му позволява да

достигне стрелеца без да се придвижва. Правилата за контраатака при стрелба или със стрелково оръжие са същите като тези при близък бой.

Защита

Освен с Базова Защита, която не изисква никакви действия за да е в сила, героите разполагат и с възможни **активни** защитни действия, чрез които да неутрализират атаката на врага. Тези действия се извършват като **мигновени**, **след** като се разбере резултата от атаката на противника и се противопоставят на **Успеха** на атаката.

БЗ е началното ниво, което трябва да преодолее нападателя, за да достигне целта си. Активната защита на героите се опитва да неутрализира успешните атаки на врага – ако атаката е неуспешна (стойността ѝ е била по-ниска от 16+БЗ), то героите няма нужда да използват активни защитни действия.

*Всички действия на активната защита на героя трябва да са **в рамките на ТД за атака на противника**.*

По желание!

И тук, както при всяко мигновено действие може да ползвате разликата в реакцията, за да получите право на допълнителни ТД – виж „[Мигновено действие](#)”.

Пример:

Атос (БЗ 13) е атакуван от Замбозе, чиято атака с меч е 19. Резултатът от трите зара, за Замбозе е 12: $12 + 19 > 16 + 13$;

$31 > 29$, Успехът на атаката е 3.

В този момент Атос може да прибегне до своята активна защита, за да неутрализира Успеха на тази атака.

Отклон

Отклонът е най-елементарната и естествена реакция на тялото при успешна атака на врага. Чрез него героят се опитва да избегне оръжието на своя опонент, отклонявайки се встрани и да пропусне удара покрай себе си. Отклонът е **активна** защита и **мигновено** действие, което изисква **поне 2 ТД**, за да окаже своя ефект.

За всеки **2 ТД**, изразходвани за Отклон, [Успеха] на Атаката **намалява с 1**.

В дадения по-горе пример, за да избегне напълно атаката на Замбозе, Атос ще трябва да се отклони за 6 ТД (-3 Успех).

Не бива да се забравя и правилото за ограничението на ТД за мигновено действие. В случая, ако атаката на Замбозе е за 6 или повече ТД, отклонът на Атос (ако той разполага с 6 ТД) ще му позволи да я избегне напълно. Обаче, ако атаката на Замбозе

отнема по-малко от 6 ТД, то отклонът няма да е достатъчен, за да спаси Атос.

Отклон може да се ползва и срещу атака от разстояние, но само ако героят знае за

присъствието на своя опонент (стрелеца). В противен случай (изстрел от засада), той няма как да прецени точността на атаката, за да реагира навреме.

Прикриване с Щит

Щитът е предпазно средство, целящо да блокира/отклони удара, насочен към героя, като така неутрализира и неговите щети. Използването му е **активна** защита, която изисква движение от страна на героя. Той може да вдигне своя щит, опитвайки се да го постави на пътя на атаката, така че да неутрализира или намали нейния [Успех].

Цялата защита, която успее да генерира щита се отнема от [Успеха] на атаката. Ако така [Успехът] бъде намален до 0 или по-малко, атаката се счита за попаднала в щита и не достига героя.

Използването на щита е **мигновено** действие и отнема **2 ТД**. Щита добавя активна защита (намалява Успеха) с точно определена стойност в зависимост от своята големина и от Прецизността на героя. Тази стойност не може да бъде намалена, но при определени условия може да бъде повишавана до два пъти (виж СУ „Специалист в Защита“ в приложение „Специални Умения“). Щитовете са три размера, а защитата, която осигуряват е съответно:

- Малкия щит дава допълнителна защита в размер на **[1 + (ПР/4)]**;
- Средния **[2 + (ПР/4)]**;
- Големия **[3 + (ПР/4)]**;

Париране с оръжие

Парирането е **мигновено** действие в отговор на успешна противникова атака. За разлика от Отклона и Прикриването с щита, Парирането е напълно самостоятелна **активна** защита и **не може да се комбинира** като тях. При париране героят се опитва да отклони

където „ПР“ е показателят за Прецизност на героя.

ТД за защита с щита не се влияят от неговите размери – винаги са **2 ТД**, освен ако героят не се опитва да повиши защитата му (само при специално заучени Умения).

Защитата на щита може да бъде **добавена** към активната защита на Отклона, като единственото изискване е общият сбор на изразходваните ТД да не е по-голям от нужните за противниковата атака. Така, героят може да се отклони за 2 ТД и да вдигне щита за още 2 ТД, ако атаката на противника му отнема поне 4 ТД.

В горния пример, ако Атос притежава среден размер щит, а показателя му Прецизност е 12, то за 2 ТД, той може да намали Успеха на атаката на Замбозе с $(2 + (12/4)) = 5$. Това би било напълно достатъчно ($3 - 5 = -2$), за да го предпази, а ударът ще попадне в щита му. При това положение щитът може да бъде наранен или дори счупен, но Атос няма да понесе щета.

Закриването с щита може да се ползва като мигновено защитно действие и при атака от разстояние, но само в случай, че героят вижда своя опонент (стрелеца).

или спре оръжието на своя опонент, атакувайки самото оръжие със своето собствено. Така, Парирането се явява противопоставяне директно на цялата атака на опонента и за да има успех, Атаката на героя трябва да надвиши тази на опонента му.

Париране + 3 зара > Противникова атака + Усложнение

Където „Париране“ е текущия показател за **Атака** на париращия. „Противникова атака“ е пълната стойност на настоящата атака на опонента (в използвания по-горе пример е 31).

Тъй като размерите на оръжията при едно такова действие не са без значение, то **разликата** между Модификатора им за Размер се добавя като **Усложнение**. Разликата винаги се взема като **положително** число, тъй като се счита, че да се парира алебарда с кинжал, е не по-лесно от това да се парира кинжал с алебарда. Ако оръжията имат

различен размер в покой и при атака (камшикът, например, е с МР 1 в покой и МР 9 по време на атака), при париране се взема размерът им по време на атака.

Логично, ако няма разлика между МР на двете оръжия, то няма и Усложнение.

Единствено защитаващия се хвърля за Париране, тъй като стойността на дясната част от неравенството вече е известна.

Парирането отнема по-малко ТД, отколкото нормалната атака:

$$ТД_{\text{Париране}} = 1 + (ТД_{\text{Атака}}/2)$$

Където $ТД_{\text{Атака}}$ са нужните на героя ТД за атака с използваното за париране оръжие.

Париране **не** може да се извърши срещу атаки от разстояние (стрели, сачми, ножове за хвърляне), освен ако героят не притежава СУ, които да му позволяват това.

Пример:

Ако отново се позовем на по-горния пример, Атаката на Замбозе е 31. Да приемем,

че ползва меч с МР 3. Атос има Атака със своята рапира 17 (Рапирата е с МР 2). Следователно, за да парира успешно:

$$17 + 3 \text{ зара} > 31 + 1$$

Кое то означава, че резултатът от трите зара трябва да е поне 15.

Тъй като рапирата изисква 6 ТД за атака, парирането би отнело на Атос 4 ТД ($1 + (6/2) = 1 + 3 = 4$).

Броня – пасивна защита

Бронята е последната преграда преди оръжието на нападателя да достигне нападнатия. Тя **не** намалява [Успеха] на атаката, но ако той е равен или по-малък от нейната Защита (ЗА), тогава **щетата** се намалява в определена степен. Например, при кожена броня със Защита 6, всяка атака с Успех 6 или по-малко ще нанесе само половината щети ($[Ш/2]$).

Зоналните защитни средства (шлем, налакътници, наколенници и др.) добавят своята защитна стойност **единствено** ако атаката е **специално насочена** в тази област на тялото (виж „[Прицелени атаки и ефект](#)“) и действат на същия принцип като бронята.

Всяка броня, според материала и размера си има показатели за Защита и Абсорбция. Защитата изразява размера на Успеха, на

който бронята може да повлияе. Записва се като цяло число – 3,4,5 и т.н. Абсорбцията показва как ще бъде намалена щетата, която достига до героя. Записва се като дробна функция ($[Ш/2]$, $[Ш/3]$) и т.н., като колкото по-голям е делителя, толкова по-защитен е героя. Стойността на делителя варира от 2 до 5. В много редки случаи броните могат да намаляват щетата и с твърдо число, като това означава, че тя **предварително** ще се намали с твърдото число и едва **след това** ще се раздели на делителя.

При удар в бронята чийто [Успех] е по-малък от нейната ЗА, тя намалява щетата, която се нанася на героя, но самата броня понася цялата щета на атаката и може да бъде наранена или напълно повредена. За

подробности вижте „Материали и Устойчивост“ в приложение „Екипировка и предмети“.

Пример:

Плетена стоманена ризница: $ЗА=6$,
 $Абс.=Щ/3$, Специални свойства: Намалява
щетата с 2. Това ще рече, че всяка атака с
Успех до 6 ще попадне в бронята, а щетата ще
бъде намалена с 2, след което ще бъде
разделена на 3 – това е стойността, която ще
достигне до героя. Така, при щета 14, до героя
ще достигне само 4:

$$(14 - 2)/3 = 12/3 = 4$$

В горният пример Успехът на Замбозе е 3,

следователно всяка броня със защита 3 или
повече би намалила понесената от Атос щета в
съответната степен. Ако Атос е екипиран с
кован метален нагръдник ($ЗА 4$, $Абс.= Щ/5$) то
той би намалил понесената от него щета
петорно (щета 10 ще се намали на 2).

Често добре бронираният герой може да
предпочете да остави атаките на своя
противник да го достигнат, **без** да се защитава
активно от тях, разчитайки единствено на
бронята си да ги притъпи. Така би могъл да
спести своите ТД за по-полезни действия.

Внимание!

Всяка атака, която е надвишила БЗ на героя се счита за успешна, освен ако успеха не се неутрализира с Отклон. При всички други случаи, тя нанася своята **пълна** щета върху **първото** изпречило се препятствие: щита (при блокиране с щит), оръжието (при парирание), бронята или героя. При определени условия атаката дори може да разруши защитното средство.

Естествена броня

Някои създания имат естествена броня и
това е упоменато в тяхното описание.
Естествената броня може да осигурява
определена ЗА (като пасивно защитно
средство) или **винаги** да намалява понесените
щети, независимо от противниковия [Успех]. В
случай, че това е самата кожа на създанието,

тя **винаги** намалява щетите.

Намалението може да е твърдо число или
кратно (както при броните), а може и да е
комбинация от двете. Ако е комбинация, то
твърдата щета се приспада предварително и
след това остатъкът се разделя на съответния
делител.

По желание! Промяна на Базова Защита и Модификатор Размер:

При разлика в МР на биещи се в ръкопашна схватка създания, по-малкото от тях получава бонус към своята БЗ:

Допълнителна БЗ = $((MP_1/MP_2) - 1)$

Където MP_1 е този на по-голямото създание, а MP_2 е на по-малкото. Правилото има ефект единствено ако разликата в МР е поне **2 пъти**. Получената допълнителна БЗ **не може** да бъде повече от 16, независимо от разликата в размерите.

Използване на заклинания

Използването на заклинания е
регулярно действие и не може да се
извършва ако героят не е на ход. Това се
отнася за всички видове заклинания –

магически, друидски, илюзии и други. За да
ползва заклинание, героят трябва да разполага
с нужните Точки Мана и ТД. Магическите
заклинания могат да се ползват по памет или

от свитък. Ако се ползват от свитък, времето за взимане на свитъка (от джоб, колан, раница) също трябва да се има предвид.

Всяко заклинание изисква произнасяне на определени слова, придружени от съответни жестове с ръка. Затова, друга необходимост е героят, казващ магията, да може свободно да ползва устата си и поне една от ръцете си. Ако носи оръжие и щит, ще трябва да задели още **3 ТД**, за да закачи оръжието/щита на колана, но ако е с оръжие за две ръце (лък, тояга, копие и т.н.) е достатъчно просто да го задържи в едната си ръка, а с другата извършва жестове.

Маната за заклинанието се отнема в мига на неговото започване, без значение дали после то ще се окаже успешно или не.

В случай на концентрация (виж „[Произнасяне на магии в битка](#)“), РЕ на магьосника се намалява динамично и той губи реда си, като се премества надолу в списъка на участниците (виж „[Динамична промяна на Реакцията](#)“).

Успехът на заклинанието се определя по УФУД, като зависи най-вече от Магическата Атака на произнасящия го.

$$MA_1 + 3 \text{ зара} > 16 + (2 * NM) + MZ_2$$

Където MA_1 е Магическата Атака на магьосника, NM е Нивото на Магията, а MZ_2 – магическата защита на атакуваното създание. MZ присъства в неравенството, единствено ако заклинанието е насочено директно срещу създанието. Зоналните заклинания не се влияят от MZ на създанията.

Пример:

Магьосник с $MA=8$ насочва Магическа Стрела ($NM=0$) към Джудже с $MZ=4$. Това ще рече, че за да успее магията му, той ще трябва да хвърли три зара така че:

$$8 + 3 \text{ зара} > 16 + (2 * 0) + 4;$$

$$8 + 3 \text{ зара} > 20.$$

Внимание!

За да използва заклинание, героят трябва да **вижда** целта си, независимо дали това е предмет, създание или поле върху земята.

Защита от магии

Не съществува метод за активна защита от магии. За целта помага само и единствено Магическата Защита на създанието, която може да бъде допълнително повишена с

научаване на определени СУ, както и с помощта на различни анти-магически предмети, като амулети или изумително скъпите адамантиеви защитни средства.

Внимание! Магическите предмети **не могат** да добавят **повече от +4 МЗ ОБЩО**.

Бойна готовност

Всеки герой, в края на рунда има право да заяви **мигновеното** действие „Бойна готовност“. С това действие героят изразходва ТД, за директно повишаване на показателя си за Реакция за следващия си ход. За действието могат да се ползват всички оставащи за

текущия ход на героя ТД, включително и добавени чрез използване на правилото за [Натрупване на умора](#).

Чрез действието „Бойна готовност“ **не** може да се повиши **настоящата** Реакцията на героя. Повишаването важи **само** за

следващия боен рунд. Ако героят е изразходвал всички свои ТД, но преди да е изтекъл края на рунда заяви, че желае да се умори (в рамките на разрешената за хода Умора), той има право да извърши „Бойна готовност“. Това ще повиши неговата РЕ за

следващия рунд с +[оставащите ТД].

Пример:

Ако героят заяви, че използва неизразходваните в настоящия рунд 3 ТД за „Бойна готовност“, в началото на следващия рунд неговата Реакция ще е повишена с +3.

По желание!

По споразумение между играчите и Разказвача, може да се приеме, че "Бойна готовност" се задейства автоматично в края на хода и не е нужно играчите да го заявяват. Изрично се заявява само ако за това се ползват ТД, получени чрез натрупване на Умора.

Клякане

Регулярно действие. Самият процес на клякане не изисква никаква специална подготовка. Това е инстинктивно движение и се извършва надолу, следователно няма съпротивление и отнема само **1 ТД**.

Придвижване клекнал (патешко ходене или на коляно) изисква допълнително **+1 ТД за метър** към стандартните според терена.

Докато е клекнал, героят е по-добре защитен от атаки от разстояние, но е трудно

подвижен, което го прави уязвим за атаки в близка дистанция. Атака в ръкопашен бой към клекнал противник е с Улеснение **2** към шанса за успех (т.е. **-2** към Усложнението в УФУД), а Стрелбата към него е с допълнително Усложнение **+2**.

При клякане, височината на героя намалява наполовина, което му позволява да се скрие зад препятствие и допълнително да повиши защитата си от стрелба.

Залягане

Регулярно действие. Залягането изисква малко повече усилия от самото клякане, тъй като освен че „пада“, тялото трябва и да се „разстели“ на земята. От изправено положение залягането отнема **2 ТД**, а от клекнало **1 ТД**.

Придвижването залегнал (пълзене) изисква допълнително **+2 ТД за 1 метър** към стандартните според терена.

Докато е легнал, героят е по-добре защитен от атаки от разстояние, но е трудно

подвижен, което го прави уязвим за атаки в близка дистанция. Атаката при близък бой срещу легнал/паднал противник е с Улеснение **4** към шанса за успех (т.е. **-4** към Усложнението в УФУД), а Стрелбата към него е с допълнително Усложнение **+4**.

Залягането намалява ръста на героя петкратно, като така му позволява да се скрие зад много ниски прегради и допълнително да усложни обстрелващите го противници.

Изправяне

Регулярно действие. След като залегне или клекне, героят все някога ще пожелае да се изправи. Това ще му струва малко повече усилия, отколкото самото залягане или

клякане, тъй като изисква повече енергия. Изправянето от позиция **залегнал до клек** е **2 ТД**, а от **клекнал до изправяне** **1 ТД** (общо **3 ТД** от легнал до изправен).

Взимане на предмет от земята

Регулярно действие. Няма изисквания, за да е успешно – достатъчно е да се заяви и да се платят нужните ТД. Всеки предмет може да бъде вдигнат от земята, стига Силата на героя да му разрешава това. Това е просто действие, но изисква навеждане и отклоняване на вниманието. Отнема **3 ТД**.

Това е цената, когато предметът може да бъде взет само с накланяне или леко

навеждане и не изисква клякане от страна на героя. Иначе ТД за действията Клякане и Изправяне трябва да се вземат предвид.

Също така, тези ТД могат да бъдат повишени, ако предметът е обемист или неудобен за взимане, или изисква прилагане на сила (забито в земята копие), както и в други ситуации, по преценка на Разказвача.

Изпускане на предмет

По принцип е **регулярно** действие, но може да бъде и мигновено, в зависимост от ситуацията. Това се преценя от Разказвача. Не се нуждае от проверка за успех – достатъчно е да се заяви и да се похарчат нужните ТД.

Героят може по всяко време да реши да се „отърве“ от предмет, който държи в ръце. Това не изисква никакво съсредоточаване от негова страна, само да внимава да не го изпусне върху крака си. Действието отнема само **1 ТД**.

Не бива да се бърка **Изпускане** и **Хвърляне** на предмет – хвърлянето е разгледано малко по-нататък в този списък.

Не бива да се бърка предмет който се

държи с такъв, който е екипиран/прикачен към героя. Щита, например, е екипиран (закачен към ръката) и не може да бъде просто изпуснат. Героят трябва да се освободи от него. Това отнема **5 ТД**, тъй като щита е прикрепен към ръката, така че да бъде достатъчно стабилен.

Същото се отнася и за раницата на героя – тя е окачена на него и времето за освобождаване от нея е отново **5 ТД**.

Когато героят изпусне или махне от себе си даден предмет е добре това да се отбележи по някакъв начин на бойното поле – предметът може да бъде вдигнат от друг, или в следствие да бъде взет отново от героя.

Взимане на предмет от колана

Регулярно действие. Често героите ще ползват своята допълнителна екипировка, ще вадят оръжието си от ножницата, ще го подменят с друго и т.н. Това действие им отнема **3 ТД**, независимо от вида на използвания предмет или дали наистина вземат оръжието от ножницата на кръста или от калъфа на гръб си. Всяко взаимодействие с колана на героя – окачане или взимане на

предмет отнема 3 ТД. Под „колан“ се има предвид всички външни катарамии, халки, връвчици и други приспособления, по които героят може да окачи предмети.

Не бива да се забравя, че ако героя подменя едно оръжие с друго от колана му, това са **две** действия и за всяко той трябва да заплати по 3 ТД.

Взимане на предмет от раницата

Регулярно действие. Не всички ценни предмети могат да бъдат окачени на колана или по джобовете на героя, така че да са лесно достъпни. Понякога ще се налага да взимате

предмет от своята раница, което струва **6 ТД**, тъй като раницата далеч не е толкова достъпна като колана.

Пиене на отвара

Регулярно действие. Често героите ще се нуждаят от възшебни еликсири и отвари, за да успеят да запазят силите си по време на битка. Те се съхраняват в малки шишенца, които могат да се носят в раницата или на

колана на героя. Изпиването на един еликсир, изисква той да се вземе от колана, или раницата (за 3 ТД) след което да бъде изпит.

Самото изпиване отнема **4 ТД**.

*Пиенето на отвари предоставя възможност за **Предизвикана атака** за **всички околни** противници.*

Хвърляне на предмет

Регулярно действие, но може да се извърши като мигновено, в случай че се ползва за контраатака, например.

Всеки подръчен предмет (**не** оръжие, за което ще стане дума малко по-долу), който героят може да вдигне, може да бъде хвърлен от него. Все пак, тежестта на предмета е от особено значение, тъй като има разлика дали хвърляте предмет, тежащ 0,5 кг или такъв от 5 кг. Това се отразява на необходимите за хвърляне на предмета ТД:

$$\text{ТД} = 5 + (10 * \text{Тегло} / \text{Сила})$$

Така може и да изглежда малко сложно, затова ще го подкрепим с пример:

Ако героят има СИ=12 и иска да хвърли предмет с тегло 6 кг, то необходимите ТД ще са: $5 + (10 * 6 / 12) = 5 + (60 / 12) = 5 + 5 = 10$ ТД

Най-често героите ще хвърлят малки предмети (камъни, ножове, чаши и др.), които ще са с тегло под 1/10 от Силата им и тогава ТД ще са само 5.

Теглото влияе и на разстоянието, на което може да бъде хвърлен предмета и то е:

$$\text{Разстояние} = 2 * (\text{СИ} / \text{Тегло})$$

Резултатът се измерва в метри. Все пак, разстоянието не може да надхвърли **[СИ*1,5]**, тъй като прекалено леките предмети не могат да прелетят големи разстояния.

Точността на атаката се определя от Прецизността като първичен показател и Интелекта като вторичен и се допълва от Базовата Атака на героя: **[[ПР;ИН] + БА]**.



Хвърляне на оръжие

Всички оръжия могат да бъдат хвърлени по врага, ползвайки логиката за хвърляне на произволен предмет, но нанасяйки цялата или половината от щетата, която биха нанесли при

нормална атака с тях. Коя от двете щети ще нанесе, се определя с хвърляне на монета или зар (четно/нечетно).

Реплика

По всяко време героите могат да общуват помежду си. Всяка реплика към останалите съотборници (предупреждение, съвет) или към опонентите (предизвикателство, обида) отнема **1 ТД**. Ако е твърде продължителна може и повече, но все пак в рамките на разумното. Понякога репликата може да е съчетана с

друго действие и ако Разказвачът прецени, може да не отнеме ТД.

„Реплика“ не е отделна дума, а кратки изречения. Предизвикателствата и обидите могат да доведат до допълнителен ефект (вероятно желан от играча), като резултатът от действието се определя от Разказвача.

С това покрихме най-общите действия в битка. По-долу ще разгледаме специфични ситуации, които ще ви помогнат да направите играта още по-разнообразна и забавна.

Езда в битка

Само опитните ездаци могат да водят ефективна битка от гърба на животното си. Ездата изисква в началото на всеки свой ход героят да изразходва допълнително ТД за контрол на животното в размер на:

ТД = (16 + Усложнение) - Езда

Усложнението е описано при умението „Езда“ в приложение „Общи Умения“.

Ездата по време на битка дава следните бонуси и наказания:

- Допълнителна **Защита** = +[**МР/4**] (има се предвид МР на животното)
- Допълнителна **Атака** за ръкопашни оръжия + [(**МР + Езда**) - 16]. Бонусът може и да е отрицателен, т.е. да затруднява атаката (при неопитен ездач).
- Наказание към **Стрелбата**

-[**МР - (Езда/4)**]. **Не** може да даде бонус.

При всяко нараняване на животното се прави проверка за падане. За да се задържи върху животното, ездачът трябва да успее в неравенството:

3 зара + Езда > 16 + (Щ/10)

Всяко ездитно животно има свои показатели и може да бъде атакувано като противник. Когато е възседнато, животното прибавя към Базовата си Защита + [**Езда/2**], както и защитата от всякакви брони, които носи.

Ездитното животно трябва да може да носи теглото на героя си и да е най-малко равно по размер на него.

Качване върху животното отнема

ТД = [4 + (МР_{животно} - МР_{ездач})].

Бой с няколко противника едновременно

Ако един герой бъде атакуван едновременно от няколко противника – близък бой с много врагове (не стрелци), съвсем логично е да не може да се защитава толкова ефективно, колкото срещу един. Воденето на битка с многоброен противник води до пряко намаляване на Базовата Защита на героя. За всеки следващ противник **БЗ** на героя намалява с **2**. За да е в сила това правило, последната атака, която е извършил всеки от тези противници трябва да е била насочена срещу героя и той все още да се намира в обхвата на оръжията им.

Пример:

Герой с БЗ 16 е нападат от 4

противника. При Атаката на първия от тях БЗ остава непроменена т.е. 16. Срещу Атаката на втория противник тя ще падне на 14, срещу третия на 12 и за четвъртия на 10. Следващия ход, първият от тези противници ще се изправи срещу БЗ 10, тъй като героят е останал в обсега на останалите противници и се приема, че той е в схватка с тях. Ако героят продължи да стои там, БЗ ще продължи да намаля – 8, 6, 4 и третият рунд ще започне с БЗ 4.

В случай че той промени позицията си, излизайки от обхвата на оръжията на част от своите противници, БЗ се връща в началните си норми (16).

Натрупване на умора

По време на битка, героят може да се напегне допълнително и да извърши по-голямо количество действия, отколкото би могъл обикновено, както и да възбуди възстановителните сили на организма си. Това допълнително усилие натрупва в него Умора, която се отразява на моментния му показател за Издръжливост. Разбира се, колкото и да се опитва, един герой не може да се напегне над нивото на което е способно моментното му състояние. Количеството умора, което може по желание да натрупа героя, е ограничено до [Издръжливостта], такава, каквато е била в началото на бойния рунд. Ако в началото на бойния рунд, героят е имал ИЗ 5, той би могъл да се измори за до 5 Умора.

Ако по някаква причина героят генерира допълнително Умора без свое желание, тя също се включва в ограниченото количество за

хода, но би могла и да надвиши допустимия лимит. Например, ако героят е под магия, която в началото на всеки рунд му натрупва 4 Умора, то в ситуацията с 5 ИЗ, той ще има право само на още 1 Умора, която да натрупа по свое желание. Ако тази Умора от магията е в по-голям размер, примерно 6, героят няма да има право да натрупва допълнителна Умора.

Превишаването на допустимото количество Умора, по независещи от героя причини (външна намеса) е допустимо и не води до допълнителни ограничения. Разбира се самата отрицателна [ИЗ] би могла да доведе до такива ограничения.

Натрупаната [Умора] се записва в полето „Модификатори“ до Издръжливостта на героя (вижте дневника на героя). В момента, в който [Умората] достигне текущата [ИЗ], [ИЗ] намалява с 1.

Какви са условията за натрупване на умора и за какво може да се използва тя?

- Всеки боен рунд, героят има право да се изморява по желание, но не за повече от текущата [ИЗ] в началото на рунда;

- Ако героят генерира Умора без свое желание, тя може да бъде и в по-големи количества – няма ограничение за недоброволно натрупаната Умора;

- Недоброволно натрупаната Умора не може да се използва от героя за придобиване на каквито и да било допълнителни действия или възстановителни сили на организма;

- Количеството на недоброволно натрупаната Умора се изважда от допустимото за доброволно натрупване;

- Доброволно генерираната умора може да се ползва за придобиване на допълнителни ТД, като това може да стане във всеки момент и да се ползва дори за мигновени действия. Играчът определя момента на нейното натрупване и може да го обяви по всяко време на хода, независимо дали е дошъл реда му или не. Цената е: **1 Умора = 1 ТД**;

- Умората може да се използва за възстановяване на Мана, но само като **регулярно** действие: **1 Умора = 1 ТМ**;

- Умората може да се използва за

възстановяване на Временни Щети (вижте [„Щети - видове, ефект и отчитане“](#)), но само като **регулярно** действие: **1 Умора = 1 ВЩ**.

Пример:

В началото на бойния рунд, моментната ИЗ на Борил е 5. Ако той реши да се преумори, то може да натрупа не повече от 5 Умора, която да използва за различни цели. Той би могъл да се умори и за по-малко. Ако героят реши да се измори за 3 Умора, това не би намалило неговата ИЗ, тъй като 3 е по-малко от 5. Просто трябва да се запише (добави) 3 в графата „Умора“.

Следващият боен рунд, Брил отново има право да ползва до 5 Умора (толкова е ИЗ в началото на рунда). Решава да се възползва от това си право и натрупа още 5 Умора. Прибавя ги към предишните 3. След като прибави 2 от Умората, общата му Умора достига 5, което води до намаляване на текущата ИЗ с 1: тя спада на 4. В този ход, той е натрупал и остатък от 3 умора, които записва като моментна Умора. Видимо, числото в графата „Умора“ не се е променило, но ИЗ на Борил е намалена с 1.

Влияние на отрицателната Издръжливост

Ако по някаква причина, ИЗ на героя спадне до отрицателна, това не би му позволило да ползва никаква умора по свое желание. Това състояние на героя отговаря на пълно изтощение – колкото повече е **отрицателната ИЗ**, толкова по-уморен е героя. Това оказва и своето влияние върху всички негови активни действия, както и върху неговата Скорост, Базова Защита, Атака, Стрелба Магическа Атака и т.н.

Отрицателната стойност на ИЗ директно влияе по следния начин:

- Намалява **Скоростта** с [ИЗ];

- Намалява шанса за успех на **всяко действие**, изискващо **проверка по УФУД** (Атака, Париране, Магическа атака и т.н.) с [ИЗ];

- Намалява **Базовата Защита** с [ИЗ].

Така, герой с показател ИЗ = -2 ще намали своите СК и БЗ с 2 и ще има допълнително Усложнение +2 при атака, произнасяне на заклинание, париране и всички други действия, изискващи проверка по УФУД.

Удари с Автоматичен Успех

В битка участниците често си нанасят много сполучливи удари, които за миг могат да решат крайния резултат. Такива са ударите, при които се е паднал Автоматичен Успех. Те винаги достигат целта си, независимо от резултата в УФУД и БЗ на врага, и **не** могат да бъдат избегнати, парирани или блокирани. Както беше обяснено в правилата за [Успех и Неуспех](#), [Успехът] на атаката се увеличава с цифрата с която е постигнат АУ. Например, зарове 4:4:4 ще дадат +4 Успех.

Общия [Успех] **не може** да бъде по-малък от цифрата на АУ. В повечето случаи това правило е без значение, тъй като този Успех не

може да бъде блокиран с активни защитни действия, но има случаи с АУ 4, 5 или 6, където Успехът се влияе от допълнителните защитни средства – шлем, налакътници, наколенници, които по принцип намаляват Успеха и понесените щети, но не и в този случай.

Освен Автоматичен Успех (АУ) има и шанс за Автоматичен Неуспех (АНУ). И макар АУ да могат да се постигнат чрез някои СУ, то АНУ е неподвластен на всички намеси освен чистия шанс на зара.

Тези извънредни удари водят след себе си извънредни последствия. По-долу сме описали ефекта на всяка комбинация.

АУ при физическа атака

1:1:1 (АНУ)

Независимо от Атаката на героя, ако при проверка по УФУД му се падне резултат от три единици, той **пропуска** своята цел и атаката е **неуспешна**. Увлечен в атаката си, той може да получи допълнителен отрицателен ефект. Това се определя с хвърляне на един зар. На всеки резултат отговаря специален ефект:

Зар 1:

Героят изкълчва едната си ръка. Така тя става негодна за употреба в продължение на **[3 зара] рундове**. Определя се със зар (четно/нечетно) или монета коя е била ръката (лява или дясна). Изтърва предмета (оръжието или щита, ако носи такъв), който държи в нея.

Зар 2:

Героят получава Шокова Щета (виж [„Щети - видове, ефект и отчитане“](#)) равна на [Щетата], която би нанесъл със своята Атака, ако тя беше успешна. Изтърва оръжието си, което пада в краката му.

Зар 3:

Героят се самонаранява, като понася **половината щета** (от вида, който нанася оръжието му), която би нанесъл със своята Атака, ако тя беше успешна.

Зар 4:

Оръжието/изстрелът отхвърча настрани и нанася щетата си на друго създание наоколо. Ако оръжието е **ръкопашно**, не може да изхвърчи на повече от **6 метра** от героя, след което пада в краката на ударената цел. Ако оръжието е **стрелково**, стрелата може да засегне всички в **радиус [РЕС] метра**. Ако героят няма оръжие (бие се с голи ръце), се осъществява ефект като при **Зар 2**.

За да се определи потърпевшото създание, всички възможни цели се номерират, започвайки от най-близките до героя към най-далечните по посока на часовниковата стрелка. След това се хвърлят 3 зара и се броят създанията по съответния ред. Когато се стигне до последното, се преминава отново на

първото и т.н. докато се достигне числото. Например, при сбор от зарове 14 и 3 валидни цели, броенето ще премине през 4 цикъла и накрая ще спре до цел номер 2.

Зар 5:

Героят пада и изтърва оръжието си (ако има), а то се плъзва на **[1 зар] метра**, в произволна посока. Посоката се определя като се хвърлят три зара и се броят полетата по часовниковата стрелка около героя от посоката

към целта. Ако не се ползва разграфено БП, се брои през ъгъл 45 градуса;

Зар 6:

Разказвачът е в правото си да опише колкото се може по-забавен (за околните, но не за героя) провал, използвайки колкото и каквито си иска последствия, но поне едно от тях трябва да дублира някое от предходните (**Зар 1 до 5**).

2:2:2 (АУ 2)

Напълно пренебрегва бронята на противника: Щетата не може да бъде намалена от защитни средства. Счита се за удар в тялото. В случай на Прицелен удар, се счита за успешен такъв и отново пренебрегва бронята.

Нанася **+4** допълнителна щета от вида, който нанася оръжието.

Героят получава **1 ТР**, за развиване на **специализация** със съответното оръжие.

3:3:3 (АУ 3)

Напълно пренебрегва бронята на противника: Щетата не може да бъде намалена от защитни средства. Счита се за удар в тялото. В случай на Прицелен удар, се счита за успешен такъв и отново пренебрегва бронята.

Нанася **+6** допълнителна щета от вида, който нанася оръжието.

Героят получава **1 ТР**, за развиване на **специализация** със съответното оръжие.

4:4:4 (АУ 4)

Ударът/изстрелът се счита за успешна атака **в крака** на противника, което може да доведе до счупване или обездвижване при нанасяне на достатъчна щета (виж „[Прицелени атаки и ефект](#)“). За да се определи, кой е пострадалия крак, се хвърля зар или монета. В случай на Прицелен удар се счита за успешен

такъв и напълно пренебрегва бронята в съответната област.

Нанася **+8** допълнителна щета от вида, който нанася оръжието.

Героят получава **2 ТР**, за развиване на **специализация** със съответното оръжие.

5:5:5 (АУ 5)

Счита се за попадение **в ръката** на противника (ако няма такава, се счита за успешна атака към друг крайник – крак, лапа и т.н.). Щетата би могла да доведе до счупване или обездвижване при нанасяне на достатъчно голяма щета (виж „[Прицелени атаки и ефект](#)“). За да се определи коя е пострадалата ръка се

хвърля зар или монета. В случай на Прицелен удар се счита за успешен и напълно пренебрегва бронята в съответната област.

Нанася **+10** допълнителна щета от вида, който нанася оръжието.

Героят получава **2 ТР**, за развиване на **специализация** със съответното оръжие.

6:6:6 (АУ 6)

Счита се за успешно попадение в главата на противника. В случай на прицелен удар се счита за успешен такъв и напълно пренебрегва бронята в съответната област.

Нанася +12 допълнителна щета, от вида, който нанася оръжието.

Героят получава **3 ТР**, за развиване на **специализация** със съответното оръжие.

АУ при заклинания

Освен при атаки с оръжия, АУ може да възникне при всяка друга ситуация, включително магически атаки. И тук АУ

гарантират успех, независимо от МЗ на противника. Съответно, АНУ води до зрелищни провали.

1:1:1 (АНУ)

Магията излиза от контрола на магьосника и започва да върши всичко друго, но не и това, което той е желал от нея. Ефектът се определя с помощта на зар:

Зар 1 и 2:

Магията се обръща срещу своя създател. Ако е нападателна, нанася цялата си щета, разделена на неговата МЗ (ако е 0 се счита за 1). Ако не е нападателна, тя действа обратно – ако е трябвало да забърза героя, ще го забави с толкова, с колкото е щяла да му помогне.

Зар 3 и 4:

Героят изпуска магията и получава Шокова Щета (независимо каква е била магията) с размер **[МА] брой зарове** – колкото по-силен е магьосника, толкова по-тежък неуспех ще претърпи.

Зар 5:

Магията променя целта си и отхвърча настрани, търсейки нова валидна цел. За да се определи тя, всички възможни цели се номерират, започвайки от най-близките до оригиналната и описвайки спирала по посоката на часовниковата стрелка. Хвърлят се 3 зара и се броят целите по съответния ред. Когато се стигне до последната, се преминава отново на първа и т.н. докато се достигне полученото

число. Например, при сбор от 14 и 3 валидни цели, броенето ще премине 4 цикъла и ще спре на цел номер 2. Ако магията е зонална, стъпката, през която се набелязват новите полета е **[1 зар] метра**. Ако началната цел е магьосника, тя променя своя ефект на коренно различен от желаното (виж **Зар 1 и 2**).

Зар 6:

Разказвачът е в правото си да опише колкото се може по-забавен (за околните, но не за героя) провал, използвайки колкото и каквито си иска последствия, но поне едно от тях трябва да дублира някое от предходните (**Зар 1 до 5**).

Пример:

Героят прави заклинанието „Светкавица“ върху своите врагове. Играчът обявява това. При опита той хвърля АНУ. Разказвачът хвърля зар – пада се 1. Това значи, че светкавицата ще атакува магьосника. Играчът хвърля за щетата, която би нанесъл героят му при успешно заклинание, като полученото се дели на МЗ. Да речем, че е елф с МЗ 2. След хвърляне се оказва, че светкавицата му би нанесла 32 Щ. Следователно той ще понесе $32/2 = 16$ Щ, както и 1 Шокова щета (тъй като „Светкавица“ оказва и такава щета).

2:2:2 (АУ 2)

Магията винаги успява, независимо от МЗ на целта или МА на магьосника. Ефектът се изчислява сякаш показателя **МУ** на магьосника е с **+4** по-висок.

Героят получава **+1 ТР** за **специализация** в съответната школа или за СУ „Магьосник“.

3:3:3 (АУ 3)

Магията винаги успява, независимо от МЗ на целта или МА на магьосника. Ефектът се изчислява сякаш показателя **МУ** на магьосника е с **+6** по-висок.

Героят получава **+1 ТР** за **специализация** в съответната школа или за СУ „Магьосник“.

4:4:4 (АУ 4)

Магията винаги успява, независимо от МЗ на целта или МА на магьосника. Ефектът се изчислява сякаш показателя **МУ** на магьосника е с **+8** по-висок.

Героят получава **+2 ТР** за **специализация** в съответната школа или за СУ „Магьосник“.

5:5:5 (АУ 5)

Магията винаги успява, независимо от МЗ на целта или МА на магьосника. Ефектът се изчислява сякаш показателя **МУ** на магьосника е с **+10** по-висок.

Героят получава **+2 ТР** за **специализация** в съответната школа или за СУ „Магьосник“.

6:6:6 (АУ 6)

Магията винаги успява, независимо от МЗ на целта или МА на магьосника. Ефектът се изчислява сякаш показателя **МУ** на магьосника е с **+12** по-висок.

Героят получава **+3 ТР** за **специализация** в съответната школа или за СУ „Магьосник“.

Щети - видове, ефект и отчитане

По време на битката всички участници ще се опитват да наранят своите противници – да им нанесат щети. Щетите могат да се групират според техния източник, или според ефекта.

Според източника са Физически, Магически и Задушаващи. Според ефекта са Реални, Временни, Шокови и Трайни.

Физически щети

Щети, нанесени от реални физически обекти – оръжия, предмети, падане от високо и т.н. Делят се на три вида според начина, по който нанасят своето нараняване:

Сечаща

Щета от режещи оръжия, които разсичат плътта. Такава нанасят мечове, бравди и др. подобни.

Пробивна

Щета, при която оръжието пробива плътта, разчитайки на заострен клинообразен край. Такава нанасят рапири, кинжали, копия, стрели и др. подобни.

Трошаща

Наричана още „Тъпа щета“, тъй като не разчита на остри ръбове, а на теглото и силата, която дава оръжието. Тези щети в повечето случаи не нараняват повърхността на плътта. Това са удари с ръце, крака, тояги, чукове и други тъпи предмети.

Характерно за този вид щета е, че част от нея е зашеметяваща, Временна щета. Всяка Трошаща щета **до** моментната **СИ** на героя се записва като Временна, а остатъкът е Реална щета (виж обясненията за Реална и Временна щета малко по-долу).

Магически щети

Най-общо се делят на два вида:

Магическа

Това е всяка магическа щета, която **не** разчита на нито един от основните природни елементи – огън, вода, въздух или земя.

Елементна

Елементните щети са тези от четирите елементни школи – огън, вода, въздух и земя.



Задущаващи

Обикновено това са щети, възникващи в следствие на недостиг на въздух – парализиращи газове, натиск върху

дихателните пътища и т.н. Не винаги водят до намаляване на ЖТ. По-скоро само временно „блокират“ героя.

Реални щети

Това са щетите, отразяващи сериозните физически наранявания на героя. Те пряко намаляват неговите ЖТ. Не изискват

специфично лечение. Лекуват се бавно, чрез почивка, отвари и всякакви лечебни заклинания, които възстановяват ЖТ.

Временни щети

Нетрайни наранявания, които временно намаляват боеспособността на героя. Това са щети от леки удари с тъпи оръжия, или част от общите щети, нанесени с такива оръжия. При всяка атака с **Трошача** щета, отделно от основните ЖТ, се записват временни ЖТ за Временна Щета (ВЩ), не по-големи от текущия показател за СИ на героя. Същата стойност се приспада от общите щети, които той е получил.

Пример:

Ако герой със СИ 9 получи Трошача Щета 7, това би довело само до 7 Времена щета, без да се намаляват ЖТ на героя. Ако, обаче, той получи Трошача Щета 14, това би довело до 9 ВЩ и 5 Реална Щета. Тогава героят губи 5 ЖТ.

Временни щети се получават и в следствие на задущаване, както и от временно причиняване на болка.

Така понесените щети се възстановяват чрез натрупване на умора, като **1 Умора** неутрализира **1 ВЩ**. Кога ще стане това, определя играча – действието е **регулярно** и

може да се извърши само по време на хода на героя. Възстановяването става мигновено и **не изисква ТД**, но изразходваната Умора не може да надвиши допустимата за хода (виж [„Натрупване на умора“](#)).

ВЩ се записват **отделно** от останалите. Стойността им постоянно расте (всяка следваща се добавя към общото множество). ЖТ се намаляват **само** с [Реалните щети]. Ако ВЩ достигнат стойност **равна или по-голяма от ЖТ**, героят **изпада в безсъзнание**. Ако при последния понесен удар [(ВЩ - ЖТ) = Късмет] на героя, то влиза в сила правилото за „Докосването на боговете“ (виж [„Изпадане в безсъзнание и смърт на героя“](#)), но ВЩ на героя остават непроменени. Ако по някаква причина ЖТ на героя спаднат до -16 (или до индивидуалният му жизнен минимум, ако е различен от -16), независимо от натрупаните ВЩ, това води до неговата смърт.

Временните Щети не могат да се лекуват по **никакъв** друг начин, освен чрез Умора.

Трайни щети

Специфични щети, оставяни най-често след удари с АУ 4 или 5, чупене на крайници и други тежки поражения. Водят до трайни

наранявания, които не могат да се възстановят чрез нормални лечебни средства, сън и др.

Нужна е специална намеса на лечител или висши лекуващи заклинания.

Записват се отделно от ЖТ и ВЩ. Пряко

намаляват максимално допустимите ЖТ на засегнатия:

ЖТ_{макс} = Жизненост - Трайни щети

Шокови щети

Това не са точно щети, а по-скоро замайване в следствие на разтърсващи удари, магически (електрически) заряди, страх и др. Те не позволяват на създанието да предприеме каквото и да било действие, докато не ги неутрализира. Шоковите Щети (ШЩ) се намаляват чрез разход на ТД, като за **1 ТД** се намалява **1 ШЩ**. Така, при ШЩ 6, поразеното

създание трябва да похарчи 6 ТД, за да неутрализира шока, преди да може да предприеме каквото и да било друго действие.

Тези щети нямат отношение към останалите видове и не могат да доведат нито до безсъзнание, нито до смърт. Те само временно блокират действията на засегнатия, докато се освести.

Щети от взривове

Взривовете са специфични източници на щета, които се зараждат в определено поле и се разпространяват във всички възможни посоки под формата на ударна вълна. Взривът нанася цялата си щета в полето, в което е възникнал, а след това ударната вълна и

щетата се разпространяват с намаляваща сила. Щетата извън полето на самия взрив (обикновено то е стандартно 2х2 метра поле) се изчислява индивидуално за всяко засегнато създание в обхвата на взрива по формулата:

$$\text{Щета} = \text{Щета}_{\text{нач}} - (\text{Разстояние} * (3 + 1 \text{ зар})) / 2$$

Където $\text{Щета}_{\text{нач}}$ е началната щета на взрива (нанесена в епицентъра му), а Разстоянието е отдалечеността на всяко отделно създание в метри. Тази формула се прилага индивидуално за всяко създание, което се намират във възможния обseg на взрива.

Тъй като в най-лошия случай (при Зар 1) Щетата намалява с 2 на всеки метър ($1 * (3 + 1) / 2 = 2$), то максимално отдалечените създания, които трябва да проверят за щета се намират на разстояние **$[\text{Щета}_{\text{нач}} / 2]$ метра** от центъра на взрива. Онези, които са по-далеч не понасят щети.

Внимание!

Ако взривът обхваща с максимална сила **повече от едно** поле, той започва да намалява своята сила от периферията на полетата с максимална щета. Така, ако взрива нанася максималната си щета в площ 3х3 полета (6х6 метра), намаляването на щетата би следвало да се измерва спрямо най-близкото от тези полета.

Пример:

Взривът е със сила 4 зара. Пада се $4 + 6 + 2 + 3 = 15$. Щетата на взрива в епицентъра (полето, в което е хвърлена бомбата) ще бъде 15. В радиус $(15/2) = 7$ метра наоколо, всяко създание трябва да хвърли проверка за

понесена щета. Създанията в полето на взрива понася цялата щета от 15. Всички останали създания, измерват своето разстояние до полето така, както това се прави за стрелба: съседно поле по права линия е на 2 метра, а съседно поле по диагонал – на 3 метра;

съответно през едно поле по права линия е на 4 метра, през едно поле по диагонал е на 6 метра и т.н.

Така, ако някой се намира на 4 метра от

взрива ще понесе щета в размер:

$$\text{Щета} = 15 - 4 \cdot (3 + 1 \text{ зар}) / 2;$$

При хвърляне на зара се пада 3:

$$\text{Щета} = 15 - 4 \cdot (3 + 3) / 2 = 15 - 12 = 3.$$

Падане от високо

При падане от високо, героят може сериозно да се нарани. Колкото по-голяма е височината, толкова по-страшни ще са последствията.

Според Ловкостта си и допълнително придобити Специални Умения, героят има определена минимална височина, от която може да падне, без да получи наранявания.

Тази височина ще наричаме **Начална Височина на Падане (НВП)** и тя е:

$$\text{НВП} = (\text{Л}/5) \text{ метра.}$$

Към тази височина се прибавят допълнителни бонуси от Умения (например, СУ „Акробатика“).

При падане от височина в рамките на НВП, героят **не** получава щета. Изключение могат да са екстремни обстоятелства (падане в следствие на замайване) по преценка на Разказвача, като щетата **не** е по-голяма от **3 зара** Трошача и още толкова Шокова.

За всеки метър падане от височина **над** НВП, героят ще се нарани, дори ако извършва преднамерен скок. Щетата нараства прогресивно, като за **всеки следващ метър** се увеличава с **+ [1 зар]** спрямо **предишното увеличение**. Така, за 1 метър над НВП, героят ще се нарани за 1 зар, за следващия метър ще

се нарани с още 2 зара (общо 3), за следващия с още 3 зара (общо 6) и т.н.

Типът на щетата е Трошача и част от нея е Временна Щета. **[ВЩ = СИ] за всеки метър** над НВП. Също така, героят получава **[Шокова Щета = цялата понесена щета]** ([Реална + Временна]). Това прави паданията по време на битка особено опасни, поради факта, че героят остава неподвижен много дълго време след това.

Пример:

Ако герой с НВП=3 и СИ 11 падне от 7 метра, той би понесъл 10 зара трошача щета (4 метра над допустимите, следователно $1 + 2 + 3 + 4 = 10$ зара). От тези 10 зара, $11 \cdot 4 = 44$ ще е Временна щета, а останалата ще е Реална. При хвърляне на зарове се пада сбор 56, което означава, че героят понася 44 Временна щета и 12 Реална (ЖТ намаляват с 12). В следствие на удара със земята, той получава и 56 ШЩ. Така ще му се наложи да „пропусне“ 56 ТД, за да неутрализира ШЩ, след което, дори да се изправи, ще трябва да натрупа 44 Умора, за да неутрализира ВЩ. В повечето случаи, такава ВЩ би довела направо до загуба на съзнание още при самия удар и героят може въобще да не се изправи.

Щети от отрова

Всяка отрова има две характеристики:

Сила и Ефект. **Силата** определя шансът отровата да действа и се явява Умение в УФУД, като се противопоставя на вражеската Устойчивост на Отрови.

Пример:

Герой с УО=3 е атакуван с отрова със сила 10:

$$10 + 3 \text{ зара} > 16 + 3$$

За да се задейства отровата, атакуващият трябва да хвърли сбор с трите зара 10 или повече.

Ефектът е описание на това, което в действителност се случва на потърпевшия, при успешна атака на отровата. По време на битка, проверката за успех и ефект на отровата се извършва в началото на хода на потърпевшия. Извън битка това става според описанието им.

Ако една и съща отрова е атакувала създаването няколко пъти, това се счита за различни отравяния, като всяко от тях поотделно ще го атакуват в началото на хода му. Всеки следващ ход се прави нова проверка за успех на задействаната отрова. Всяко отравяне се прекратява когато се получи Неуспех при проверката по УФУД.

Пример:

Кинжал е намазан със смъртоносна отрова със Сила 8 и Ефект [1 зар] щета. Всеки успешен удар предизвиква едно Отравяне. В този рунд героят получава два успешни удара. Така натрупва две Отравяния, които ще предизвикат две отделни Отровни атаки в началото на следващия му ход. Неговата УО е 3.

Първа атака:

$$8 + 3 \text{ зара} > 16 + 3$$

Пада се сбор 13 (4:5:4)

$$8 + 13 > 19$$

Успех!

Зар за щета 4 – героят понася 4 Реална щета.

Отровата остава в сила и ще се провери наново в началото на следващия ход.

Втора атака:

$$8 + 3 \text{ зара} > 16 + 3$$

Пада се сбор 12 (6:5:1)

$$8 + 12 > 19$$

Успех!

Зар за щета 5 – героят понася 5 Реална щета.

Отровата остава в сила и ще се провери наново в началото на следващия ход.

Общо той е получил $4 + 5 = 9$ щета, още преди да е извършил каквото и да било действие от настоящия си боен ход. В началото на следващия отново ще трябва да направи 2 проверки за успех на отрова със Сила 8.

Повечето отрови могат да се приготвят както от природни съставки, така и в синтетичен вид. За целта създателят им трябва да е билкар или алхимик. Разликата е в силата на отровата и нужните съставки.

Неутрализиране на Отрова

Всяко отравяне остава в сила, докато не бъде неутрализирано, като задейства своята Сила (проверка по УФУД) в началото на всеки ход на героя. В случай на по-бавнодействаща отрова, интервалът ще е споменат в описанието на отровата (приложение „Отвари и еликсири“). За да се неутрализира едно Отравяне е необходимо проверката му да бъде неуспешна.

Има заклинания и умения, които могат да намалят или напълно да неутрализират Силата

на Отровните атаки, които ще се осъществят в началото на следващия ход на героя. Такъв тип заклинание е общодостъпното „Лекуване на леки рани“, което намалява силата на натрупаните отровни атаки с [МУ/5]. Ако по този начин Силата на отровата бъде намалена до 0, това директно я неутрализира, без да се извършват повече проверки по УФУД.

Отровите могат да бъдат най-различни. Ще опишем най-разпространените видове.

Смъртоносна отрова

Ефектът се изразява в загуба на ЖТ. Често срещана отрова в животинския свят - змии, паяци и др. Може да е даден като брой зарове, твърда щета, или комбинация от двете.

Примери:

- Отровен паяк: Смъртоносна отрова, Сила: 6, Ефект: [1 зар] реална щета.
- Усойница: Смъртоносна отрова, Сила: 10, Ефект: [4 зара] реална щета.

Естествената отрова на създанията рядко надминава щета от [5 зара], но синтетично създадената би могла да достигне двойно по-голяма.

Важно! Ако в описанието на отровата не е упомената стойност за щета, считайте, че е [1 зар].

Парализираща отрова

Такава отрова може да действа по два начина. Първият е да влияе на Скоростта на засегнатия. Ефектът се отразява в директно намаляване на СК в началото на хода му, с всички произтичащи от това последствия за РЕ и ТД (но само за текущия ход). Обикновено не отнема повече от 12 Скорост. Ефектът е в сила до края на рунда, след което се нулира. Другият вид парализираща отрова просто временно блокира засегнатия (нанася Шокова щета).

Примери:

- Шип на морска манта: Парализираща отрова, Сила: 10, Ефект: намалява Скоростта с 2 зара.
- Нервопаралитичен газ: Парализираща отрова, Сила: 8, Ефект: нанася 3 зара шокова щета.

Важно! Ако в описанието на отровата не е упомената стойност за забавяне/ШЩ, считайте, че е [1 зар].

Изтощителна отрова

Тази отрова е подобна на парализиращата, но ефектът е директно натрупване на Умора, която може и да е и в по-голямо количество от допустимите за хода. Ако случаят е такъв, героят няма право да се уморява по свое желание.

Обикновено ефектът е в интервала 2-6 Умора за ход.

Важно! Ако в описанието на отровата не е упомената стойност за нанасяна Умора, считайте, че е [1 зар].

Бавнодействащи отрови

По-горе разгледахме бързодействащи отрови, които се ползват по време на битка с цел директен ефект. Но има и друг вид, които действат на по-голям интервал, но за сметка на това могат да бъдат много по-опасни, ефектът им е да е по-траен, а Силата много по-голяма, което прави неутрализирането им трудно.

Тези отрови не се срещат в естествен вид сред природата. Те трябва да бъдат специално приготвени от алхимик или билкар. Какъв е ефекта им и през какъв интервал го оказват е упоменато в описанието им.

За списък с известните до момента отрови, вижте приложение „Отвари и еликсири“.

Въздействие на алкохола

Алкохолът е вид отрова, която не е смъртоносна, но влияе на някои показатели. Едва ли ще попаднете в ситуация, в която алкохола ще се използва за нападение – той обикновено се пие доброволно от героите, докато се опитват да завържат приятелства и да водят разговори с кръчмаря или останалите посетители в пивницата.

Ефекта на алкохола е леко по-различен от този на останалите отрови и никога не е смъртоносен (поне в играта). Шансът да се напие един герой (Силата на отровата) зависи от изпитото количество алкохол и се определя по УФУД:

Чаши + 3 зара > 16 + УО

Където „Чаши“ е прието да се използва за универсална мярка, тъй като, според силата си, алкохола се пие в различни по размер чаши и ефекта от еднакъв брой чаши е приблизително еднакъв. УО е показателят за Устойчивост на Отрова, но специално за алкохол може да е различен от основната УО на пияча, най-често заради расовата му способност. Например, джуджетата и гигантите издържат на повече пиене, докато гоблините са под масата от първите 2-3 чаши.

[Успехът] на УФУД определя ефекта – в каква степен се е напил героя. Ефектът се проверява след всяка чаша, която има дори и най-малък шанс за Успех в УФУД. Няма нужда да се извършва проверка ако максималния сбор от трите зара (18) не може да изпълни неравенството, **независимо** от възможността за Автоматичен Успех. Ала щом веднъж влезе в „опасната зона“ (те сбор 18 може да го напие), героят вече е податлив и на АУ, като тогава стартира/повишава Силата на алкохола със степента на АУ (при 3:3:3 ще е с 3).

Проверката може да продължи след всяка следваща чаша, но в ефект е винаги най-големия Успех, който се е получил до момента.

следващата проверка от Сила на алкохола 1.

Въздействието на алкохола е трайно и продължава със същата сила за период от 1 час след края на пиенето. Тогава отново се извършва проверка, но намален с 1 „чаша“.

Ефектът от алкохола е следния:

- **Силата** е временно повишена с **+ [Успех/2]**, но **не повече** от **+6**;
- **Скоростта** на героя е временно намалена с **- [Успех]**;
- **Прецизността** на героя е временно намалена с **- [Успех/2]**;
- **Интелектът** на героя е временно намален с **- [Успех/2]**;
- Героят има шанс да игнорира страха (виж малко по-долу), независимо от силата и източникът му, ако: **3 зара + Успех > 16**.

Пример:

След сериозна разпивка, в която Атос се е опитал да напие своя опонент, за да получи тайната парола за достъп до замъка, в крайна сметка е успял и неговият „нов приятел“ в момента лежи под масата. Самият Атос, обаче, е поел доста алкохол и след последната чашка (12-та за вечерта) той е сериозно пиян:

$$3 \text{ зара} + 12 > 16 + \text{УО}$$

УО на Атос е 4, а резултата от трите зара 13 (6:4:3).

$$13 + 12 > 16 + 4$$

$$25 > 20, \text{ Успех } 5.$$

Това временно променя показателите на Атос по следния начин:

- СИ +2;
- СК -5;
- ИН -2;
- ПР -2;
- Атос се чувства доста смел и има голяма вероятност да не се уплаши от нищо, ако се изпълни $3 \text{ зара} + 5 > 16$;

Един час след като Атос е престанал да пие, алкохола в него намалява и вече е със сила 11 чаши. Това не означава задължително,

Внимание! При АНУ, алкохолът в организма се нулира и героят започва

че положението му ще се подобри, но шансовете му леко са се повишили. Отново извършва проверка. Резултат от трите зара е 12 (4:2:6)

$$12 + 11 > 20$$

Атос все още е пиан, но в значително по-слаба степен (3);

След още един час, пианството му отново ще промени своите стойности и така, докато не се получи неуспех при проверката.

Всяване на страх

Някои създания (немъртви, дракони и др. митични чудовища) всяват първичен страх у околните. Страхът е атака, противопоставяща се на Психическата Устойчивост на героите.

Страх + 3 зара > 16 + ПсУ/2

Успехът на страха определя неговият ефект. Той нанася **ШЩ** в размер на **Успеха** си.

Силата на страха, който излъчва всяко създание може да е различна. При тези, които предизвикват страх със самото си присъствие, тя се определя от най-силния им основен

показател, като не надвишава 1/2 от него.

Например, за драконите, страха, който внушават е между 15 и 25. Силата му зависи и от нивото на създанието – колкото по-развито и опитно е то, толкова повече страх ще всява.

Условията, при които създанията излъчват Страх, и радиуса на неговия ефект са включени в описанието на самото създание в приложение „Врагове“. Страх може да се предизвика също така със заклинание или определено действие.

Прицелени атаки и ефект

Всяка **физическа** атака може да се насочи към избрана точка от тялото на противника. При успех това води до допълнителни ефекти, но успеха на атаката е

по-несигурен, тъй като според избраната част се увеличава Усложнението. По-долу сме описали Усложнението и ефекта за най-популярните части на тялото.

Атака към главата

Атаката към глава се извършва с допълнително **Усложнение 8**, тъй като всяко създание има вроден инстинкт да пази своята глава особено внимателно.

Всеки удар в главата има допълнителен ефект под формата на допълнителна щета от различен вид. Това зависи от вида и стойността на основната нанесена щета. Нека **X** е **размера** на **общата** щета. Тогава:

- **Сечаща** Щета, нанася допълнително **+ [X/2] Реална** щета;

- **Пробивна** Щета, нанася допълнително **+X Реална** щета;

- **Трошаща** Щета, нанася допълнително **+X Шокова** щета;

- Ефектът на всяка магическа щета (ако оръжието има такава) се удвоява;

Главата, за разлика от крайниците и други важни точки, няма ограничение на щетата, която може да понесе. Въпреки това, поради голямата допълнителна щета, точните удари в главата водят до бърза победа.

Пример:

При удар с ръка (Трошаща щета) в главата на противник със СИ 10, ако героят нанесе обща щета 13, тя ще се отрази като:

- Временна щета 10;
 - Реална щета $(13 - 10) = 3$;
 - Шокова щета 13.
-

Атака към очите

Тази атака не винаги е възможна – има плътни шлемове, които биха попречили. Но ако очите на „жертвата“ не са закрити, атаката може да се извърши с **Усложнение 12**.

При успех, създанието бива временно или напълно ослепено.

- Всяка **Пробивна** щета, в размер **над 16**, води до ослепяване на едно око;
- **Сечащата** щета може да доведе до ослепяване, ако нанесе щета **над 24**;
- **Трошащата** щета **не може** да доведе

до ослепяване, но може принудително да затвори окото при щета **над 24**.

Всички тези щети са дадени за хуманоидни същества и не винаги са в сила за животни или вълшебни създания. Разказвачът определя дали и при какви условия е възможно да се ослепи дадено създание.

Ослепените създания търпят наказание върху своята атака и защита в зависимост от степента на ослепяване. Възможностите са:

Частично ослепяване

Частично ослепяване има, когато едно или част от очите, но **не всички** са ослепени или затворени. Частичното ослепяване води до намаляване с **-4** на **Атаката** и на **РЕС** (но не и на самата Стрелба – да не забравяме, че се прицелваме само с едното си око). Ако

създанието е с много очи (огромен паяк, например), ефекта може да бъде значително по-слаб, дори нулев.

Наказанието важи и за действието **Париране**, но не и при други защитни действия.

Пълна слепота

Пълната слепота настъпва, ако всички очи на създанието са ослепени или затворени. Това значително намалява бойните му способности и то търпи следните наказания:

- **Стрелбата** е **невъзможна**;
- **Атаката** на създанието е с **Усложнение 12**;
- **Базовата Защита** намалява с **-6**;
- **Не може** да прилага **активни** защитни действия.

Всички тези ефекти са в сила и ако

героят се бие с **невидимо** създание.

Има магически заклинания, които разрешават да се вижда, без да се ползват очите. Ако такова заклинание е активирано от героя, всички отрицателни ефекти остават единствено за създанията, които той не може да види. Например, при „Топлинно зрение“, не могат да се забележат създания с телесна температура под 25 градуса (Целзий) и те си остават невидими за героя.

Атака към врата, слабините и др. уязвими области

Героите могат да предприемат атаки, насочени към уязвими области на своите опоненти. За различни създания ефектът е различен. Например, атаката към врата и слабините при хуманоиди нанася допълнителна ШЩ= [общата Щ].

Какъв точно ще бъде ефектът при удар в слабите места на противника, трябва да

прецени Разказвача, но като цяло такъв вид атаки води до допълнителни щети или последици – събаряне, припадък и т.н.

Колкото по-слаба е областта, толкова по-добре охранявана от създанието е тя.

Усложнението за такъв вид области е **между 8 и 12**.

Атака към ръка

Атаката към ръката на създанието се извършва с **Усложнение 6**. При създания, които нямат ясно изразени ръце, за такава се счита атаката към предните крака или каквито други предни крайници им се намират.

Всеки успешен удар, временно намалява **Успеха** на всяко действие с тази ръка с **[Щ/10]**;

Негативният ефект намалява с -1 в началото на всеки следващ рунд.

Ръката може да стане неизползваема, ако в една битка понесе общо щети в размер **[Жизненост/4]**. Няма значение дали са временни или реални. Ако ръката понесе щети **[Жизненост/4]** или по-големи, тя е трайно увредена (изкълчена, счупена и т.н.) и не може да се използва – забранява се ползване на оръжия за две ръце и оръжието се ползва само с другата ръка. Тази щета се записва като **Трайна** и докато не бъде излекувана, ръката остава неизползваема.

При създаване на героя се споменаваше коя е основната му ръка – дали държи оръжието в дясна или лява. Това е важно в случая, защото ако основната ръка на героя е „извън строя“ той може да използва само по-слабата си ръка, като при това Атаката му търпи допълнително **Усложнение 8**.

Стрелбата с една ръка е допустима само ако оръжието е предназначено за една ръка – прашка, лек арбалет и подобни.

Промяната на ръцете не влияе на успеха при произнасяне на заклинания, но изисква здравата ръка да е свободна.

Както беше споменато, когато героят ползва едновременно две оръжия, Атаката му намалява с 8 за основната ръка и с 12 за второстепенната. Но при положение, че ползва само оръжието в по-слабата си ръка, наказанието ще е само 8, тъй като не се налага да координира действията на ранената ръка.

Атака към оръжието

Наказанието е като за Атака към ръка (6), но намалено с **MP** на атакуваното оръжие. Така, оръжие с MP 4 ще даде Усложнение $6 - 4 = 2$ при атаката срещу него.

Атаката цели да избие оръжието от ръката на противника или да го повреди/счупи.

Тя не нанася щета върху самия противник, а върху оръжието му, като трябва да е изпълнено условието:

Нанесена Щета > Захват на противника

Тогава той изтърва оръжието си и то пада в краката му.

Атака към крак

Атака към крак е с **Усложнение 6**.

При успешно нанасяне на щета върху крак, **Реакцията** на ранения се намалява временно с **[Щ/10]**, като се възстановява с **1** в началото на всеки следващ рунд.

За да бъде неутрализиран един крак, той трябва да понесе **Реална** щета в размер **[Жизненост/3]**. В този случай кракът става неизползваем и раненият започва да куца.

Частично окуцелия герой се придвижва за **двойно** повече **ТД**. Също така търпи наказание **-4** върху своята **БЗ**. Това важи само ако са ранени поне половината крака (доста ще се потрудите срещу гигантска стеножка).

- **Не може** да ползва атака с крачка, за да увеличи обхвата на оръжието си с един метър.

- Ако всички крака на героя са ранени, той не може да стои прав и трябва да пълзи. Търпи наказание **-6** към своята **Атака**, а другите промени са както при залегнал герой: Наказание **-4** към **БЗ** за близък бой и **Усложнение 4** за **вражеските** стрелци.

При нараняване на крака за **[Жизненост/3]**, тази щета става **Трайна** и кракът остава неизползваем докато не бъде излекуван.

По желание!

Може да ползвате правилото, че всяка успешна атака в крака, която нанася щета по-голяма от Стабилността на потърпевшия, го събаря на коляно (коленичил/клекнал). Това би могло да се използва за по-кинематографично представяне на битката, както и за оказване на допълнителен ефект (изправянето изисква ТД, а и потърпевшият е временно в неизгодна позиция за всяка ръкопашна атака).

Борба

Борбата е специфичен вид битка, при която двама противника се вкопчват един в друг и контакта между тях се извършва върху едно и съща зона от бойното поле (в случай че се ползва стандартно БП с квадрати 2х2 метра, иначе не е задължително да са в една зона), така че разстоянието между тях да е по-късо отколкото е дължината на крайниците им.

При борба създанията не разчитат толкова много на удари, а на контролиращи движения, които да неутрализират или обездвижат противника им.

По време на борба, при положение, че няма захват, които да е заключил ръцете на създанието, то може да ползва оръжието си за

атака в ръкопашен бой, но МР на оръжието се явява усложнение (и то двойно) при атаката.

3 зара + Атака₁ > 16 + БЗ₂ + 2*МР_{ор.1}

За ефективна борба (прилагане на специфични хватки и прийоми) ръцете на героя трябва да са **свободни**. Всяка заета ръка добавя **Усложнение = МР на предмета** в нея към всички действия по време на борба, с изключение на гореописания удар, където ефектът се оказва от МР на оръжието.

Всички хуманоидни създания могат да се борят и за това не се изисква никаква специална подготовка. Специалистите в борба (овладелите СУ „Борец“) просто научават допълнителни похвати, които биха им

позволили по-успешно да използват своите умения и силно да затруднят опонентите си.

Всяка атака по време на борба се счита за атака с Тяло (виж списъка с оръжията в приложение „Екипировка и предмети“), независимо дали се изпълнява маневра с крака или заключване с ръце. Като такава, тя ползва цялата Базовата Атака на героя.

Борбата обикновено се води срещу един противник, но понякога е допустимо да се

получи меле, в което да участват повече създания. Много е трудно да се предвидят всички ситуации, в които могат да попаднат борците, но все пак сме се постарали да положим основата за добра импровизация в този специфичен метод за водене на битка.

По-долу сме изброили важни условия за възникване и използване на борба, както и основните прийоми.

Внимание!

По време на борба, участниците са много сложна мишена за атака от разстояние, тъй като могат да променят своята позиция всеки миг. Затова, всяка атака от разстояние има шанс 50/50 да уцели който и да било от двамата. Атаки от близка дистанция имат бонус от **+4** (тъй като борецът се е зает и не може да ги блокира ефективно), но пак имат 50% шанс да уцели грешния борец, освен в специален случай, когато единият противник напълно контролира другия – приковаване, носене, някои видове ключове на стави и крайници.

Внимание!

По време на борба **е необходимо** да са свободни **и двете** ръце на бореца (участника в схватката). В противен случай, той търпи **Усложнение** = **[MP на предмета]**, който държи в ръка (оръжие/щит или др.). Това наказание се наслаждава както на неговите атаки, така и на неговите защитни действия (независимо, че са пасивни).

Важно условие – дистанция за борба

За да започне борба, се изисква успешна атака с Тяло. Атаката с тяло е достатъчно да преодолее БЗ на противника, а успехът ѝ може да бъде намален само чрез използване на отклон, но не и друг вид защитно действие.

Ако атаката е направена специално с цел достигане на позиция за Борба, тя не може да бъде повлияна от бронята на противника, тъй като няма за цел да нанася щета.

Възможни действия от позиция за борба

Две са позициите, от които се води борба – изправена и партер. В първата позиция, опонентите са осъществили захват помежду си и са изправени на краката си. При партер, опонентите са на земята, като се счита, че са залегнали, с всички произтичащи от това бонуси и наказания за тях и за околните.

След достигане на позиция за борба, двамата опоненти могат да си прилагат различни борцови похвати както и всички

удари, позволени в ръкопашен бой, но с намаление към техния успех в размер на $[2 * MP \text{ на оръжието}]$. В партер не се допуска използване на оръжия с MP по-голям от 2, а всички щети от такива удари са намалени наполовина.

Хвърляне

Героят изважда от равновесие своя противник и болезнено го стоварва на земята.

Пренасяне

Героят вдига своя опонент и го пренася на известно разстояние пряко волята му.

Душене

Героят се опитва да задуши своя опонент.

Събаряне (до партер)

Извеждане противника от равновесие с цел пренасяне на борбата в партер.

Приковаване към земята (позиция партер)

Героят се опитва да задържи своя

опонент неподвижно.

Техники, изискващи специална подготовка

Тук влизат всички специални прийоми на добре обучените и тренирани борци – ключове на крайници и стави, допълнителен набор от контролирани хвърляния, контролиране на противника така че да служи за жив щит и др. За да могат да прилагат подобни техники, героите **трябва** да са овладели СУ „Борец“ (вижте приложение „Специални Умения“).

Предимството да си отгоре

При борба в позиция Партер, има значение дали героят е отгоре или отдолу. Освен че някои специални техники изискват точно определена позиция, този, който е отгоре има +2 към Успеха на всички свои атаки по време на борба, а намиращия се отдолу има наказание от -2 към всяко свое действие. Наказанието не важи единствено за действието „Освобождаване“, но тъй като то се противопоставя на насрещно действие, което така или иначе ползва бонус от +2, то реално излиза, че „Освобождаване“ също търпи наказание от -2.

Пример:

Стамат е повалил Лукрецио в позиция партер и го налага отгоре с юмруци, ползвайки бонус от +2 към всяка своя атака. При първа възможност Лукрецио решава да използва своята Ловкост (13) и да се измъкне от неизгодната позиция. Това води до противопоставяне с Ловкостта на Стамат (11). При това действие, обаче, Стамат продължава да ползва своя бонус от +2 (независимо, че той не извършва реална атака и не хаби ТД) и така двата показателя на бореците се изравняват – успехът на действието на Лукрецио е изцяло в ръцете на заровете.

Общи действия по време на борба

По-долу сме описали как точно се извършват, изброените преди малко действия. Първо ще започнем с неописаното действие „Освобождаване“. Това е универсално действие за противопоставяне на всяка

позиция в борбата именно затова започваме с него.

Като общо правило, всички действия в борбата, с малки изключения, изискват **6 ТД**.

Освобождаване

Действието изисква **4 ТД**

Мигновено действие

Универсално противопоставяне на всяка позиция в борба, но не на самата борцова атака, а на моментната позиция. Например, начална позиция за борба, партер, ключ,

душене и т.н. Може да се извърши като мигновено действие след всяко движение на противника и има за цел да промени позицията, връщайки предишната такава. При положение, че е извършено действие събаряне, от изправена позиция за борба, то

при успех на Освобождаването, героите ще се върнат в изправена позиция. Ако се извърши в изправена позиция, участниците ще се раздалечат на разстояние за ръкопашен бой (при стандартно БП, това е съседното поле, а при неразграфено БП е 2 метра).

Освобождаването се извършва като

противопоставяне. Този, който го извършва, избира между показателя си за Сила или Ловкост и го противопоставя на своя противник, който също може да избере между Сила и Ловкост. Ако опонента **не** избере **същия** показател, той търпи Усложнение 2.

$$(СИ_1 \text{ или } Л_1) + 3 \text{ зара} > < (СИ_2 \text{ или } Л_2) + 3 \text{ зара}$$

Ако използваните от опонентите показатели са различни, то противникът на извършващия Освобождаването търпи наказание от -2 към своя резултат.

Действието „Освобождаване” не се влияе от разликата в позициите на опонентите (клекнал, легнал, прав).

Хвърляне

Действието изисква **6 ТД**

Мигновено действие

Извършва се от **изправена** позиция за борба. Атаката с тяло (оттук нататък ще я записваме просто като „Тяло”) се противопоставя на показателя Стабилността

(Ста) и Модификатора тегло (МТ) на противника.

$$\text{Тяло}_1 + 3 \text{ зара} > 16 + \text{Ста}_2 + \text{МТ}_2$$

При успех атаката нанася **Трошача** щета в размер $[(СИ_1/5) \text{ зара}]$.

Пренасяне

Действието изисква **6 ТД**

Регулярно действие

Началните 6 ТД са нужни, за да може противника да бъде повдигнат и обездвижен. След това героят може да го пренесе, като на всеки 6 ТД придвижване, опонентът има право на опит за Освобождаване. За да се извърши Пренасяне, СИ на героя трябва да му разрешава да повдигне и носи своя опонент (виж „[Допустимо тегло](#)”). Началното вдигане се извършва като атака за хвърляне, като се противопоставя на Ста и МТ на опонента.

$$\text{Тяло}_1 + 3 \text{ зара} > 16 + \text{Ста}_2 + \text{МТ}_2$$

При успех, опонента е вдигнат от земята и героят се опитва да го носи по бойното поле.

Опонентът се намира **пред** героя и е вдигнат на **до един метър** над земята, а не над главата. При вече вдигнат от земята противник, УФУД се проверява само по МТ.

$$3 \text{ зара} + \text{Тяло}_1 > 16 + \text{МТ}_2$$

Шансът за провал е малък, но УФУД се ползва поради възможност за АУ и АНУ.

От тази позиция, героят може да извърши Хвърляне само за **4 ТД**, тъй като вече е преодолял защитата на своя опонент, но само като **регулярно** действие. То се приема за успешно, **без** да се прави проверка по УФУД – направо се понасят щетите от оръжие „Тяло”, допълнително увеличени с + **[2 зара]** щета.

Душене

Действието изисква **6 ТД**

Регулярно действие

Може да се извърши от всяка позиция за борба. Атаката се противопоставя на Базовата Защита на опонента, повишена с наказанието за атака към главата (+8):

Тяло₁ + 3 зара > 16 + БЗ₂ + 8

При успех извършва захват на врата на опонента. Нанася **Временна** щета (задушаваща) в размер **[(СИ/5) зара]** и остава в позиция за душене. Всеки следващ напън върху врата на опонента се извършва за **4 ТД** и не се проверява с УФУД – счита се за успешен, с произтичащите от това щети.

Събаряне

Действието изисква **6 ТД**

Регулярно действие

Извършва се от **изправена** позиция.

Противопоставя се на Ста на опонента:

Тяло₁ + 3 зара > 16 + Ста₂

При успех събаря опонента, без да нанася щета. Просто се преминават в позиция партер, при която извършилият събарянето е отгоре.

Приковаване

Действието изисква **6 ТД**

Регулярно действие

Извършва се от позиция **партер** и се противопоставя на БЗ на опонента.

Тяло₁ + 3 зара > 16 + БЗ₂

При успех, противникът бива прикован за земята и получава **Шокова** щета в размер на

[(СИ/5) зара]. В тази позиция, героят, който се намира отгоре получава **допълнително +2** към всички свои действия по време на борба. Този бонус се насладва върху стандартния бонус от +2 за този, който се намира отгоре в позиция партер. Така, героят получава **+4** към всяко свое действие спрямо опонента си.

Специални техники

Майсторите на борбата могат да приложат редица специални техники. Тук не сме ги споменали, само напомняме, че борбата има още много тънкости, които героите ви могат да научат... или да изпитат на свой гръб.

Тъй като тези техники се постигат чрез специализирано обучение и тренировки, те са обяснени подробно при СУ „Борец” в приложение „Специални Умения”.

Други действия

Описаните досега действия са напълно достатъчни, за да проведете интересна и пълноценна битка, но все пак знаем, че изобретателността на играчите не познава

границы и затова по-долу сме описали други, по-рядко използвани бойни действия. Едва ли ще покрием всички ваши идеи, но сме сигурни, че все пак ще бъдем полезни.

Отстъпление

Понякога героите могат да изпаднат в тежка ситуация и тогава едно от най-разумните решения да е отстъплението. В този

случай, може би най-правилното решение е да се прибегне до режим на спринт.

Спринт

Действие, при което геройът не може да извършва нищо друго, освен да бяга по време на своя ход. Докато е в режим на спринт, геройът задължително изразходва **всичките си ТД + допустимите от Умора**, за да се отдалечи от стартовата си позиция, като за **1 ТД** той изминава не един, а **два метра**.

В края на всеки рунд, играчът трябва да обяви дали геройът му ще спре да спринтира. Ако спре, геройът преминава в режим на Остатъчна умора, който продължава толкова хода, колкото е продължил и режима му на Спринт. Ако през периода на Остатъчна умора той реши да извършва други действия, всяко

от тях ще изисква **двойно** повече ТД.

През периода на Остатъчна умора, геройът **не** може отново да премине в Спринт.

Пример:

Герой с 16 ТД и 7 ИЗ преминава в режим на спринт. За първия си ход той ще пробяга $(16+7)*2=46$ метра. ИЗ му ще спадне на 6. През следващия си ход, той ще пробяга $(16+6)*2=44$ метра, а ИЗ му ще спадне на 5 и т.н. Ако реши да спре на третия си ход, той ще бъде в състояние на остатъчна умора в продължение на два хода, през които всяко действие ще му отнема двойно повече ТД.

Атака в гръб

При Атака в гръб, геройът извършва обикновена Атака, като за защита на атакуваното създание се счита само естествената му защита (БЗ) и неговата ризница. То губи правото си на активна защита, тъй като атаката е изненадваща и няма възможност да реагира.



При Атака в гръб с оръжие с **МР > 1**, то оказва **негативно** влияние върху точността на атаката в размер на **[2*МР]** (оръжие с МР 1 няма да окаже ефект, но оръжие с МР 3 ще доведе до -6 към Атаката).

Всеки може да опита Атака в гръб, но някои СУ („Убиец“, например), могат да я направят особено смъртоносна.

Атака в гръб може да се осъществи единствено след изненадваща поява в гръб. Това се постига с успешно промъкване, акробатично прескачане, телепортиращо заклинание или друга ситуация, по преценка на Разказвача. При акробатично прескачане в битка, геройът трябва да извърши атаката непосредствено след него иначе ще позволи мигновено действие от страна на „жертвата“.

Атака с директно вадене на оръжието

Виждали сте по филмите как самураят вади меча си и едновременно с това нанася удар. Съвсем нормално е някои играчи да поискат да постъпят именно така, но това не е толкова лесно. Все пак, ето решение:

Когато героите решат да постъпят така, те вадят оръжието си само за **1 ТД** (вместо за 3) и директно извършват атака, но тя търпи **Усложнение 3**.

Атака със засилка

Някои оръжия (включително и тялото) позволяват атака със засилка. Принципно това е специална атака, изискваща определени умения, но в случай на атака с тяло, тя е общодостъпна. За засилка се счита допълнително изминатата дистанция по права линия в посока на целта, преди да се извърши самата атака. Така, **всеки 2 метра** добавят **+1 на зар** щета, но продължителността на Атаката е сума от ТД за нормална Атака + изразходваните ТД за засилка. Това дава повече времето за активни защитни действия

от страна на нападнатия и той може да избегне/блокира атаката навреме.

Някои видове атака със засилка имат ограничение върху максимално допустимия бонус за зар щета (виж „Бутане“ отдолу).

Пример:

Ако героят извърши засилка от 6 метра (за +3 към всеки свой зар за щета) и след това извърши атака за 6 ТД, общите ТД за атака ще се считат за $6+6=12$, което ще разреши на опонента да ползва 12 ТД за мигновени защитни действия.

Бутане

Бутането е сила, способна да изблъска дадено създание и да го извади от равновесие. Някои оръжия имат специални атаки, които добавят към удара някаква Бутаща Сила (БС).

Основно БС на оръжието се определя от нанесената щета, вида атака (може да умножава или намалява щетата) и вида на щетата:

Трошачата щета не променя БС, определена от нанесената щета и вида на атаката: $БС_{\text{трошача}} = [БС]$

Сечащата щета разделя крайната БС на атаката на 5: $БС_{\text{сечаща}} = [БС/5]$

Пробивната щета разделя крайната БС на 10: $БС_{\text{пробивна}} = [БС/10]$

Това правило е необходимо да се спазва, тъй като има атаки, които разрешават генериране на БС, независимо от оръжието.

Очевидно е, че при такива атаки оръжието все пак има значение.

Тук ще разгледаме само специфичната атака **Бутане с тяло**, която може да се извърши от всяко създание, но правилата за ефекта от БС са универсални и важат за всяка приложена БС.

При някои същества Бутането с тяло е единствения им начин на атака (бикове, носорози), като това често се извършва със засилка. Атаката отнема **6 ТД**, но в тях не влиза засилката, ако има такава.

За засилка се счита разстоянието изминато по линия директно към опонента. Засилката добавя **+1 на зар** щета за **всеки 2 метра** (засилка от 4 метра ще добави +2 към всеки зар). **Максимално** допустимия бонус от засилка при този вид атака е **+3**.

При изчисляване успеха на тази атака, се ползва Атака при Борба или иначе казано – Атака с оръжие „Тяло“. Успехът на атаката може да бъде повлиян от отклон или блокиран с щит (което ще намали БС наполовина), но не може да бъде париран с оръжие.

$$3 \text{ зара} + \text{Тяло}_1 > 16 + \text{БЗ}_2$$

При успех, нанася $[(\text{СИ} + \text{МТ}_1)/5]$ зара **Временна** щета. Тази щета **винаги** се намалява от бронята на атакуваното създание, независимо от крайния Успех на атаката. Бутането с тяло няма прецизността на атака с оръжие и затова не може да преодолее бронята на врага. Бутането им шанс да отхвърли противника назад. Атаката упражнява Бутаща Сила в размер на:

$$\text{БС} = \text{Щ} * \text{МР}$$

Където МР е този на атакуващото създание или оръжието, с което е извършено бутането. Размерът има значение!

Бутащата сила се упражнява дори и ако атаката е успешно блокирана с щит, но силата ѝ намалява **наполовина**.

Успехът на избутването се пресмята чрез неравенството $\text{БС}_1 > 16 + \text{Ста}_2$

Крайния резултат зависи от [Успеха] и теглото на атакуваното създание. След като [Успехът] се изчисли, за всеки метър разстояние, на което се избутва създанието, той се намалява с:

- За първия метър с МТ_2
- За втория метър с $2 * \text{МТ}_2$
- За третия метър с $4 * \text{МТ}_2$
- и т.н., за всеки следващ метър

избутване се отнема двойно повече Успех, отколкото е бил необходим за предходния метър.

Ако Успехът е толкова голям, че стане равен или по-голям от Стабилността на атакувания, то освен, че ще бъде избутан назад, той бива съборен на земята, **независимо** от своя МТ.

Пример:

Джуджето Батгойко с $\text{МТ}_1=2$, $\text{СИ}_1=14$ и $\text{МР}_1=2$, се засилва срещу елфа Ликоний, който

пък е с $\text{МТ}_2=2$, $\text{Ста}_2=14$ и $\text{БЗ}_2=15$. Атаката с тяло на Батгойко е 19.

Батгойко се засилва от 6 метра и се хвърля срещу елфа с цялата си сила. Атаката е избутване с тяло.

Първо трябва да успее да преодолее БЗ на Ликоний:

$$19 + 3 \text{ зара} > 16 + 15$$

Резултатът от зарове е 5:6:4. общата му атака е $19+15=34$, което е достатъчно да преодолее защитата на елфа.

Следва втора фаза: нанасяне на щети. Тъй като Батгойко се е засилил 6 метра, това му дава +3 щета към всеки зар. Броят Зарове за щета според теглото и силата на джуджето са $[(2+14)/5]$ или 3 зара. Резултата от трите зара е 6:3:6 и тъй като към всеки зар се прибавя +3 (общо +9), то общата щета ще е равна на $6+3+6+9=24$. Щетата е Временна и се намалява наполовина от кожената ризница на Ликоний – той понася само 12.

При изчисляване на БС се взема предвид цялата щета, преди да бъде намалена от бронята. Бутащата Сила е равна на $2*24=48$.

$$48 > 16 + 14$$

Успех 18. По-голям е от Стабилността на Ликоний, което значи, че накрая той ще падне.

Тъй като МТ на Ликоний е 2, то за първия метър намаляваме успеха с 2 (остава ни 16), за втория с 4 (остава 12) за третия с 8 (остава ни 4) и тъй като, оставащите 4 Успех не ни стигат, за четвъртия метър, приемаме, че елфът е отхвърлен на 3 метра и малко, като реално е паднал някъде между 2 и 3 метър, а след това се е повлачил още няколко стъпки.

Описанието от страна на Разказвача би следвало да е нещо подобно на:

„След кратка засилка джуджето блъска елфа с цялата си тежест. Силата му е достатъчно голяма, че да отхвърли крехкия елф силно назад. Той залита с няколко несигурни крачки, след което губи равновесие и се стоварва на земята. От инерцията на сблъсъка тялото му продължава още около метър назад. Ликоний се чувства леко наранен,

за щастие кожената му ризница значително е намалила силата на сблъсъка и щетите, които

той е понесъл не са особено големи (понася 12 Временна щета)..."

Таблица за необходимия Успех на БС, за да измести с определени метри, създание със съответния МТ (в скоби е отбелязано нарастването на БС, спрямо предходната стойност)

Метри	МТ1	М2	МТ3	МТ4	За всеки МТ +1
1 метър	(+1) 1	(+2) 2	(+3) 3	(+4) 4	(+1) +1
2 метра	(+2) 3	(+4) 6	(+6) 9	(+8) 12	(+2) +3
3 метра	(+4) 7	(+8) 14	(+12) 21	(+16) 28	(+4) +7
4 метра	(+8) 15	(+16) 30	(+24) 45	(+32) 60	(+8) +15
5 метра	(+16) 31	(+32) 62	(+48) 93	(+64) 124	(+16) +31
6 метра	(+32) 63	(+64) 126	(+96) 189	(+128) 252	(+32) +63
За всеки +1 метра	(удвоява се) сумира се удвоеното с предишния Успех				

АТАКА С ЩИТ

Атаката отнема **6 ТД**.

Щитът може да се ползва като оръжие. Би следвало да се разглежда като атака „Бутане с тяло“, като щита добавя **+1 на зар** щета.

Щитът добавя **от +1 до +3** (според големината си) **към МР** на героя, при изчисляване на БС.

Успехът на тази атака може да бъде намален с отклон или отбит с щит, в който случай няма да нанесе щети, но все пак ще упражни Бутаща Сила, намалена наполовина.

Щетата се намалява от бронята на противника, както при бутане с тяло.

Щетата е **Трошаща**, но **не е Временна**, за разлика от тази на бутане с тяло.

Пример:

Елфът Ликоний (МР=2, МТ=2, СИ=12, Л=14) извършва атака със среден размер щит. Атаката с тяло се базира на [СИ;Л], следователно в случая би била $12 + 7 = 19$, (приемаме, че Ликоний няма никакви бонуси към БА с тяло). Следователно, атаката е:

$$3 \text{ зара} + 19 > 16 + \text{БЗ}$$

При успех, той ще нанесе щета:

$$\text{Щ} = ((\text{СИ} + \text{МТ}) / 5) \text{ зара}$$

$$\text{Щ} = (12 + 2) / 5 = 2 \text{ зара}$$

+1 за всеки зар в случая +2;

Резултатът от двата зара е 11 (6:5).

Общата щета = $11 + 2 = 13$. Намалява се от бронята на противника, според съответния делител. БС, която упражнява Ликоний е:

$$13 * (2 + 2) = 52$$

Случайно блъскане

Това е несъзнателно бутане – когато някой е бутнат така, че трябва да навлезе в полето на трето създание. Това се счита като атака към това създание, макар и не нарочна. Приема се, че Атака = 16:

$$16 + 3 \text{ зара} > 16 + \text{БЗ}$$

Ако потърпевшият е в схватка с друг

противник (независимо дали бутащият е такъв), БЗ се намалява с 2 за всеки противник.

При успех, създанието понася щета базирана само на МТ на бутащият, тъй като атаката е несъзнателна и той не прилага сила.

$$\text{Щ} = [\text{МТ}] \text{ зара Временна щета.}$$

Бутащата Сила се изчислява по същият начин, по който се изчислява за всяко бутане: **БС = [Щ*МР]**. Ако бутачият е по-лек от препятствието, в което се е ударил, той спира своето движение и според силата, която го е избутала, остава на място или пада на земята.

Пример:

След бутането на Батгойко, Ликоний понася БС с Успех 18, която би следвало да го изхвърли на 3 метра, а той да падне. Ала на 2 метра зад него се бият човекът Борил и гоблина Сгурх. Тялото на елфа се насочва към

Борил. Неговата БЗ и Ста са 15, но тъй като в момента се бие враг, БЗ е намалена с 2.

$$16 + 3 \text{ зара} > 16 + 15 - 2;$$

Заровете дават 15 (6:3:6);

$$16 + 15 > 29, \text{ Успех } 2;$$

Борил получава Временна щета 2 зара (пада се 4:5), която намалява наполовина от неговата кожена ризница (понася само 4).

Също понася БС в размер $9 \times 2 = 18$. Тази БС не е достатъчна, за да го извади от равновесие ($18 > 16 + 15$) и той не помръдва от мястото си. Ликоний се спира в това неочаквано „препятствие“ и пада в краката на Борил.

Прегазване и стъпкване

Стъпкване или прегазване може да се извърши срещу **паднал** противник или срещу такъв, чийто МР е **поне двукратно** по-малък от този на атакуващия: $МР_1 > 2 \times МР_2$.

Прегазването се извършва като атака с тяло за **4 ТД**, но изисква преминаване през полето, в което е жертвата, т.е. изминаване на поне 2 метра преди целта и 2 метра след това. Допълнителната засилка не оказва влияние на щетите, но могат да се подсилят със скок нагоре, ако е срещу паднал противник:

$$3 \text{ зара} + \text{Тяло}_1 > 16 + \text{БЗ}_2$$

Както при бутане с тяло, тук щетата се намалява от ризницата на потърпевшия. Единствената допустима защита е Отклон, който в случая е претъркулване настрани.

При прегазване, потърпевшия понася **Трошаща щета = [МТ₁] зара**.

Стъпкването е скок върху паднал противник, но тогава самата атака е по-сложна и търпи **Усложнение 4**. За сметка на това, щетата се увеличава двойно: **[2*МТ₁] зара**.

За разлика от прегазването, при стъпкването със скок, атакуващият остава в полето на жертвата си и може да бъде контраатакуван от нея. При контраатака се взема предвид легналата позиция на потърпевшия, който е отдолу.

Пример:

Батгойко е паднал на земята и не му остава друго, освен да наблюдава с явен ужас тичащия срещу него степен носорог (МТ 5), който не скрива намерението си да го прегазва. Атаката с тяло на носорога е 18, а БЗ на Батгойко е 16, но е намалена поради факта, че е на земята (наказание -4), следователно е 12;

$$3 \text{ зара} + 18 > 16 + 12;$$

Резултат от трите зара 3:6:5, общ сбор $12 + 32 > 28$, Успех 4;

Тъй като атаката е започнала от 2 метра разстояние, тя е отнела на носорога $2 + 4 = 6$ ТД (времето за преминаване след целта не се брои), което позволява на Батгойко да извърши защита отклон за 6 ТД и да намали успеха на Атаката с 3. Това не би му помогнало да се спаси и на него му остава само да се свие доколкото може и да понесе ударите от мощните крака на носорога. Стъпкването на носорога нанася [5 зара] щета, които ще се намалят тройно от плетената ризница на джуджето. Сборът от петте зара се получава 23, което намалено тройно е 7. Батгойко понася 7 Трошаща щета, но той има СИ 14, която превръща щетата в 7 Временна щета. Добрата екипировка го спасява от тежки наранявания.

Скок

По време на битка героите могат да извършват скокове, като това ще ги придвижи на съответното разстояние, според способността им да скачат (вижте „Отскок“ в приложение „Общи умения“).

Действието изисква **4 ТД**. Може да се извърши със засилка като тя ще се добави към

общото време за действието. Скокът може да се ползва и за атака към паднал противник (виж „Прегазване и стъпкване“ горе).

Някои СУ (като „Акробат“) позволяват на героите да извършват по-специални скокове, които могат да имат различни изисквания от описаното в общото умение „Отскок“.

Удар с глава

Главата също е оръжие, което не бива да се пренебрегва и именно затова е отбелязана в таблицата с оръжията. Тя се използва като таран или чук, като някои шлемове могат да дадат бонуси на удара с глава. Гигантите и други рогати създания нанасят допълнителна щета при такъв удар.

Той е специфичен и използва само БА, зависеща от Нивото на героя. За успех, ударът с глава трябва да се извърши в много близка дистанция или като атака със засилка с тяло по посока на корема на противника. Реално, това

е атака с тяло, при която главата само се ползва като таран – добавете **+1 зар** щета към нормалната атака с тяло. При такова действие, неуспех или успешна контраатака биха могли да доведат до падане на атакувания, наказание към неговата защита, борцово хвърляне и дори самонараняване.

Ефектът е по преценка на Разказвача, тъй е трудно да се предвидят ситуациите, в които може да се ползва тази атака.

Гигантите добавят **+1 зар** щета към своята атака с глава. Щетата е **Трошача**.

Охраняване на избрани полета

Героят може да охранява полета, които са в обсега на оръжието му и могат да се обхванат едновременно с поглед (не едното да е пред него, а другото отзад). Той ще получи право за **Предизвикана атака** в момента, в който някой враг стъпи в охраняваните полета.

Герой, който е в схватка **не може** да охранява полета. Могат да се охраняват само незаети полета (такива, на които няма вече стъпило създание). Охраната на едно поле отнема **1 ТД** в момента, в който играчът заяви,

че го охранява. Заявяването се извършва **само** в хода на героя, като **регулярно** действие и остава в сила до началото на следващия ход.

Могат да се охраняват неограничен брой полета, стига героят да има достатъчно ТД и да са в неговия обсег и поглед. Охраняването може да се извърши с ръкопашни или стрелкови оръжия, но **не заклинания** – изисква се героят да е **готов** за атака, а при заклинанията това няма как да стане.

Пренебрегване на бронята

Някои оръжия разрешават специални атаки, които пренебрегват в някаква степен (понякога напълно) бронята на противника. Какво означава това?

Ако умението за пренебрегване на бронята е 3, това означава, че при атака с такова оръжие, ЗА от бронята на противника се намалява с 3. Ако ЗА на бронята е по-малка

или равна на умението за пренебрегване, то тя се игнорира напълно и не може да повлияе на щетите от атаката.

Пренебрегването на бронята касае само **пасивни защитни средства** и дори да надвиши тяхната ЗА, разликата **не** се изважда от БЗ на опонента. Ако противника няма броня, това умение не оказва никакво въздействие.

Внимание!

Броните и оръжията могат да бъдат счупени при определени условия. За подробности, вижте „[Повреждане на предмети](#)” в раздела с Допълнителни правила!

Екипиране и сваляне на брони

По принцип не е логично героите да предприемат подобно действие по време на битка, но все пак ще го разгледаме, тъй като в определени ситуации може да им се наложи – например, при падане във вода.

Екипирането и свалянето на защитните средства е трудоемка работа и обикновено изисква да се освободят и двете ръце на героя. В реалността някои брони дори изискват помощ от друг човек, но в играта приемаме, че са така направени, че да могат да се екипират и свалят без чужда намеса.

Като общо правило, самата бронята отнема **4 ТД** за екипиране и двойно по-малко (**2 ТД**) за сваляне **за всяка 1 ЗА**, която осигурява. Така, броня със ЗА=5 ще изисква 20 ТД за екипиране и 10 ТД за сваляне. По-малките защитни средства като шлемове, налакътници и наколенници изискват двойно по-малко ТД: **2** за екипиране и **1** за сваляне **за всяка 1 ЗА** която те дават, но не забравяйте, че това се отнася за всеки елемент поотделно – имаме два наколенника и два налакътника.

По желание! Може да добавите променливи показатели за броните спрямо материала, като приемете че общото правило е валидно само за изработените от кожа. Съответно за металните и дървените да повишите ТД (но не повече от двойно), а за платнените дрехи да ги намалите наполовина.

Захват

Захват може да се осъществи по време на борба или да се извърши като атака с ръка. Мишената е избран крайник или зона на противника (шията, реверите и т.н.). Усложнението е като за прицелена атака към съответната част или както реши Разказвача.

Ако се ползва извън борба, се счита като атака с **ръка** – образува се от [ПР;Л].

Ако се ползва по време на борба, се счита за атака с **тяло** – образува се от [СИ;Л].

Отнема нужните ТД - съответно **5** или **6**;

Обезоръжаване

Изисква **6 ТД**. Това е специално действие, което може да се извършва само след успешно извършване на Захват или Оплитане (виж „[Специални атаки на оръжията](#)“), към крайник или самото оръжие. След успешен захват/оплитане се прилага

атака с тяло (Борба), която се противопоставя на Захвата и размера на оръжието:

Тяло₁ + 3 зара > 16 + Захват₂ + МР_{ор.2}

МР_{ор.2} е Модификаторът Размер на оръжието на противника.

Дърпане

Изисква **6 ТД**. Специално действие, което може да се извърши единствено след оплитане (с камшик, въже или друго подобно – виж „[Специални атаки на оръжията](#)“). След това се извършва дърпане, което генерира Бутаца (в случая Дърпаща) сила, базирана единствено на СИ на дърпация: **БС = (СИ/2) зара**

Според Успеха на дърпането се изчислява ефекта. Ако дърпането има за цел да извади от равновесие опонента се ползва формулата за БС: **БС₁ > 16 + Ста₂ + МТ₂**

Ако дърпането има за цел да отнеме оръжието на опонента, то се противопоставя само на Захвата му.

Прилагане на сила

Понякога се налага героя да приложи извънредна сила в някое действие. Например, някои капани изискват той да се напегне, за да се освободи от тях, влагайки цялата си сила в това действие. Всеки опит за прилагане на сила отнема **4 ТД**. Опитите се сумират, като първия влага цялата СИ, втория добавя [СИ/2], третия [СИ/3] и т.н. докато приложената [СИ] не достигне показател по-малък от 1, което означава, че героят няма нужната сила, за да се освободи.

Пример:

Герой със СИ=12 е завързан с въже, което може да понесе СИ 25, преди да се скъса. Героят напъва всички свои сили и за 4 ТД, прилага сила 12, за още 4 ТД прилага още СИ +(12/2)=6 (общата натрупана до момента сила е 18), за още 4 ТД – СИ +(12/3)=4 (общо става 22), за още 4 ТД прилага СИ +(12/4)=3 (общата сила става 25) и въжето се къса. Така, с напъване за общо време 16 ТД, героят може да скъса въжето.

Специални атаки на оръжията

Всички оръжия имат специални атаки, които могат да се използват от специалисти в съответния клас оръжие (СУ „Специалист в оръжие“). Повечето изискват изразходване на допълнителни ТД и/или точки Мана.

Допустимите специални атаки зависят от степента на СУ. По-долу сме изброили всички специални атаки и техния ефект. Не сме споменали кои оръжия ползват тези атаки, тъй като една атака може да се ползва от различни оръжия. За да видите кое оръжие какви атаки

дава, проверете в приложение „Екипировка и предмети“.

Списъкът е по азбучен ред и съдържа

специалните атаки с **оръжия**. Атаките за **борба** са отделени при СУ „Борец“ в приложение „Специални умения“.

Внимание!

*Четете внимателно текстовете! Важно е какво **точно** е написано, за да знаете дали може да ползвате атаката заедно с други действия, дали има някакви ограничения и т.н.*

Видове специалните атаки

Подготовка

Действие, което се извършва **преди** дадена атака и се заявява предварително. Цената (ТД и/или Мана) за подготовката е самостоятелна и се заплаща предварително, преди да се заплати цената за самата атака. Въпреки това, двете действия се считат за едно цяло, освен когато героят е загубил инициативата си в следствие на подготовка.

Добавка

Би могло да е действие преди или след атаката, което модифицира нейния вид. В описанието пише дали се употребява след като

се знае дали атаката е успешна или преди да се извърши проверка с УФУД. Цената на добавката се **прибавя** към тази на атаката. Двете действия винаги се считат за **едно цяло, ако** се извършват **преди** УФУД.

Самостоятелни атаки

Това са отделни действия – мигновени или регулярни – които си имат своя собствена цена в ТД и/или Мана, която обикновено не може да бъде променена под въздействие на специализация в оръжие или други СУ, освен ако това не е изрично споменато в описанието на атаката или умението.

*Внимавайте за думите „**стандартна** атака“. Това са всички не-специални атаки на оръжията, което не пречи да бъдат прицелени. Прицелената атака не е специална! За повечето специални атаки няма значение дали се употребяват с прицелени или не. Прицелените просто оказват допълнително Усложнение, според съответната мишена.*

Ако имате спор в тълкуването на описанието, Разказвачът винаги има последната дума. Не допускайте спорове по правилата да накъсват и пречат на играта ви!

Атака със скок

Цена: 4 ТМ; +2 ТД към стандартната атака на оръжието.

Описание: Извършва се като добавка към стандартна атака на оръжието. Героят отскача и едновременно с това нанася своя удар. Може да се извършва на такова разстояние, каквото позволява скокът по дължина на героя. Пространството между него

и целта му трябва да е свободно. Атаката добавя +[1 зар] щета. БС на удара е [2*Щ] (ефектът се влияе от вида на щетата). Героят, извършващ скока, се приземява в полето на своя противник, независимо дали е успял да го избута оттам или не.

Ефект: +1 зар щета; БС = 2*Щ.

Блокада

Цена: 6 ТМ; +1 ТД към стандартно париране.

Описание: Добавка към стандартно париране, при което еднократно, заплащайки

необходимата цена, героят ефективно подобрява шанса на защитното си движение с +4.

Ефект: +4 към Париране.

Бърза Атака

Цена: -1 Щета на зар.

Описание: Мигновена подготовка към атака, чрез която героят може да извърши много бърза атака, еднократно намалявайки

нужните за нея ТД с -1, но не по-малко от 4 ТД за атака, а нанесените щети с -1 щета на зар. Действието се заявява преди самата атака.

Ефект: -1 ТД за атака, -1 щета на зар.

Вълна

Цена: 12 ТМ.

Описание: Добавка към стандартна атака. Героят извършва стандартна атака срещу самата земя (атаката се извършва в УФУД без Усложнение – обикновено винаги е успешна). Използвайки магическата си енергия, той предизвиква разтърсваща вълна, която засяга всичко наоколо. БС = $[2 \cdot \text{Щ}]$ и намалява с 1 за всеки метър. Вълната може да събори всяко създание според показателя му

за Ста, независимо дали е враг или приятел.

Единствено героят е защитен от нейния ефект.

БС > 16 + Ста

[Успеха] не е важен, тъй като създанието пада в полето, в което се намира.

Ефект: Предизвиква вълна с БС = $[2 \cdot \text{Щ}]$ за всички наоколо, като се разпространява в радиус около героя. Намалява с 1 за всеки метър.

Въртележка

Цена: 8 ТМ.

Описание: Добавка към стандартна атака. Героя развърта оръжието около себе си (извършва Атака без конкретна цел – заплаща толкова ТД, колкото отнема атаката), като така добавя +4 Защита срещу стрелкови и метателни оръжия (без огнестрелни) докато не дойде следващият му ход. Ако някой (без значение приятел или враг) по време на Въртележката навлезе в обсега на оръжието, автоматично се извършва атака (хвърлят се

зарове по УФУД) към него за 0 ТД, която е с Усложнение 2 и бонус [+2 на зар] щета, а въртенето приключва. Докато трае Въртележка, героят не може да се придвижва или да извършва друго активно действие.

Въртележката не може да започне ако има същества, попадащи в обсега на оръжието! Пространството около героя трябва да е свободно.

Ефект: Добавя +4 към ЗА от метателни оръжия и стрели за 1 ход.

Двойна щета

Цена: 8 ТМ; +2 ТД.

Описание: Добавка към атака (каквато и да е). Героят влага своята магическа енергия, за да повиши двойно щетата на следващото си

атакуващо действие. Заявява се преди това и цената се заплаща предварително.

Ефект: Повишава двойно потенциалната щета на следващата атака.

Довършване

Цена: 20 ТМ; +50% ТД към Атаката.

Описание: Добавка към стандартна атака. Завършващ удар, който използва разсейването на противника в следствие на други атака в този рунд, независимо от кого. Атаката е бавна и се изпълнява за 50% ТД повече от стандартната атака. Нанася

допълнителна щета [$X \cdot \text{Щ}$], където X е броят на всички успешни атаки срещу атакуваното създание в този рунд.

Ефект: Умножава щетата по броя на всички успешни атаки към противника в този рунд: $\text{Щ} = X \cdot \text{Щ}$.

Допълнение

Цена: 8 ТМ.

Описание: Мигновено действие – атака, следваща друга успешна атака на героя, която не е част от продължителна серия или друго допълнение. Отнема ТД = [ТД за стандартна атака/2], но не по-малко от 3 ТД и нанася нормална щета. Не може да бъде последвано

от друго допълнение! Допълнението може да бъде извършено само срещу вече успешно атакуван в същия рунд противник.

Ефект: Атака, следваща друга успешна атака, която може да се извърши за ТД/2 (но не по-малко от 3 ТД).

Забиване

Цена: 3 ТМ.

Описание: Подготовка към атака. Разрешава по-дълбоко забиване на оръжие/стрела, като го/я оставя в тялото на жертвата. Цената се заплаща преди атаката. Забиването може да се приложи към всяка атака, включително друга специална.

Забитото оръжие намалява Скоростта на създанието с -1 за всеки 10 щета, които е нанесъл ударът с него. За да се извади така

забитото оръжие/стрела, създанието трябва да приложи сила = $[\text{Щ}/2]$ и да има физическата възможност да го издърпа (носорогът, например, няма такава възможност). За подробности вижте „[Прилагане на сила](#)“. Ако има няколко забити оръжия, ефекта се сумира.

Ефект: Оставя оръжието/стрелата забито в тялото на врага и ефективно намалява СК му с $[\text{Щ}/10]$. За да се отърве, жертвата трябва да приложи $[\text{Щ}/2]$ сила.

Засилка

Цена: 4 ТМ.

Описание: Подготовка при придвижване преди атака. Атака със засилка, при която за всеки 2 метра засилка, щетата се увеличава с +1 на зар. Към засилка се броят само метрите изминати по посока на атакуваното създание.

Действието може да се приложи към всяка атака, включително и специална. Заявява се преди да се извърши захода към атака.

Ефект: +1 Щ на зар, за всеки изминати 2 метра преди самата атака.

Зашементител

Цена: 8 ТМ.

Описание: Подготовка при стандартна атака. Заявява се предварително. Мощен удар, целящ да разтърси противника. Нанася [Щ/3]

ШЩ. Ефекта се наслажда върху всяка друга Шокова щета, която предизвиква атаката (ако е халосване по главата, например).

Ефект: +(Щ/3) Шокова щета.

Избиване

Цена: +1 ТД към стандартна атака.

Описание: Подготовка към стандартна атака. Обявява се преди да се изпълни атака към оръжието на противника, целяща то да бъде избито от ръката му. Допълнителното Усложнение се намалява наполовина. При успех се противопоставят [Щета] срещу [Захват на противника].

Ефект: Намалява Усложнението за атака към вражеското оръжие наполовина. Нанесената щета е върху оръжието и се опитва да го избие – противопоставя се на противниковия Захват. За успех трябва да е изпълнено: $Щ_1 > \text{Захват}_2$.

При успех оръжието пада в съседно на собственика си поле (ако това е възможно).

Избутване

Цена: 5 ТМ.

Описание: Добавка към атака. Заявява се преди самата атака. Извършва се като стандартна атака, плюс заплащане на цената. Избутващ удар, който може да отхвърли уцеленото създание или дори да го събори. Реалната щета се намалява наполовина ($[Щ/2]$), но БС на удара е $[3*Щ]$ и не може да бъде повлияна от брони.

При успешно блокиране с щит, БС се намалява наполовина. Ако самата атака се извършва с щит или цяло тяло, тя не може да бъде парирана с оръжие. Успехът зависи от неравенството: $БС_1 > 16 + Ста_2$

Размерът на Успеха има значение (виж [„Бутане“](#)).

Ефект: Генерира $БС=3*Щ$; намалява Щ наполовина.

Изпреварване

Цена: 4 ТМ.

Описание: Мигновено действие, подготовка за атака за 0 ТД. Разрешава на героя да предприеме атака като мигновено действие срещу всеки противник в обсега на оръжието му. Атаката може да бъде както стандартна, така и специална. В същия момент, противникът може да започне и своята атака или приближаване към героя с цел атака. Коя ще приключи първа, зависи от необходимите

за това ТД (тук влизат и ТД за приближаване на врага, ако използваното от героя оръжие може да атакува от по-далечно разстояние). Изпреварването не влияе на успеха или неуспеха на противниковата атака, ако тя протича едновременно с това. Действието се възприема като сблъсък на едновременни атаки – виж „[Предизвикана атака](#)”.

Ефект: Разрешава непредизвикана мигновена атака.

Контриране

Цена: 2 ТМ.

Описание: Мигновен ефект към париране. Извършва се като специален вид контраатака, която възниква след успешно париране. Героят заплаща с част от своята магическа енергия правото да се възползва от

Успеха в своето париране, като той се добавя към силата на неговата Контраатаката. Трябва да се извърши веднага след парирането.

Ефект: Повишава Контраатаката след успешно париране с [Успеха] на парирането.

Манаизстрел

Цена: 4 ТМ; +1 ТД към стандартната атака/изстрел.

Описание: Добавка към стандартна атака/изстрел, която разрешава на героя да повиши шанса си в тази атака/стрелба с +2 (добавя Улеснение в УФУД), за всяко

заплащане на цената от ТМ и ТД. Може да се приложи многократно върху една и съща атака/изстрел, като ефектът се сумира.

Ефект: Повишава шансовете за успех с +2 за всяко заплащане на 4 ТМ и 1 ТД.

Мека длан

Цена: 2 ТМ; +1 ТД към париране с ръка (изисква свободна ръка).

Описание: Ефект към париране с ръка. Заявява се като мигновено действие преди парирането. Разрешава париране само с ръка на сечащи оръжия, като има 50% шанс да не се нарани ръката. При успешно париране се хвърля зар или монета. Ако получи нараняване, получената щета се разделя на 5

– ръката понася [Щ/5], като Щ е щетата, след като е намалена от защитните средства на ръката, ако има такива (ръкавица, например). Действието изисква допълнително време и изразходване на Мана.

Ефект: 50% шанс да не се нарани ръката при париране на сечащи оръжия и намалява петорно щетата, ако все пак бъде наранена.

Метателно

Цена: Няма

Описание: Това е характеристика на оръжието, която разрешава (ако героят е достатъчно умел в специализацията си) то да бъде хвърлено, независимо дали по принцип е метателно или не. При това няма нужда да се проверява дали оръжието нанася цялата си щета или само половината, както е при

стандартното хвърляне. Щетата винаги е цяла, а вида ѝ е според самото оръжие. Действието се извършва за ТД, необходими за хвърляне на оръжието (виж „[Хвърляне на предмет](#)” и точно под него „[Хвърляне на оръжие](#)”)

Ефект: Разрешава оръжието да нанася цялата си щета при хвърляне.

Мощна атака

Цена: 2 ТМ; +1 ТД към нужните за атака.

Описание: Подготовка към атака (без значение каква). Заявява се преди самата атака. Героят повишава щетата от своята атака за сметка на повече време и допълнителна

магическа енергия. Щетата се увеличава с +1 на зар. Повишаването е еднократно! Не може да се плати двойна цена за постигане на +2 Щ на зар!

Ефект: Повишава щетата с +1 на зар.

Оплитане

Цена: Няма

Описание: Извършва се като стандартна атака към оръжие, крайник или друга издадена част (може и глава). Пренебрегва всички защитни средства и се противопоставя единствено на [БЗ + Усложнение за атака към съответната зона]. След Оплитане може да се извърши „[Дърпане](#)”. Възможни са и други

действия (импровизация от страна на играча), но трябва да се има предвид на какво се противопоставят – дали на Силата на опонента или на неговата Стабилност. Оплитането позволява контра-действие от страна на опонента (Дърпане от негова страна и др.).

Ефект: Оплита избрана цел и позволява допълнителни действия след това.

Отклоняване

Цена: 8 ТМ; изисква Париране.

Описание: Ефект към париране. Заявява се преди самото париране. Ползвайки част от своята магическа енергия, героят получава правото да се опита да отклони чрез стандартно париране отправена към него стрелба/хвърляне, като насочи оръжието или стрелата (може и хвърлен предмет, но не и сачми от прашка или огнестрелно оръжие) в желана от него посока. При успех, героят променя траекторията на хвърлянето/изстрела

с до 45 градуса, като така може да избере нова мишена, която е в обсега на оръжието. Не може да я насочи обратно към атакуващия – това означава отклонение на 180 градуса.

За да извърши Отклоняване, играчът заявява това преди парирането. Успехът на Отклоняването се изчислява като при нормално париране със съответното оръжие. При успех избира нова мишена и оръжието/стрелата/предмета се насочва в тази посока.

Новата сила на Атаката (към новата мишена) е = [Парирането на героя - 6]. При попадение в новата мишена, нанася щета според първоначалните си показатели (каквато

би нанесла на героя).

Ефект: Отклонява с не повече от 45 градуса летящо към героя оръжие и го пренасочва към нова цел.

Падащ лист

Цена: 2 ТМ; +2 ТД към самия изстрел. Може да се добавя допълнителна мана за намаляване на сложността.

Описание: Подготовка за изстрел/хвърляне. Разрешава изстрел по мишена, прикрита от висока преграда, дори ако целта и стрелецът са в зоната на „пълно покритие“ на препятствието. Достатъчно е героят да има възможност да изстреля

стрелата си (да хвърли предмета) над самата преграда.

[Усложнението за изстрела = $3 \times \text{Височина на преградата в метри}$], но не по-малко от 6. При много висока преграда, може да бъде намалено до минимума от 6 чрез използване на допълнителни ТМ: [+1 ТМ = -1 Усложнение].

Ефект: Позволява изстрел по напълно скрит противник, стига да не е защитен отгоре.

Подготовка за контраатака

Цена: 2 ТД; -4 БЗ.

Описание: Подготовката се извършва като самостоятелно мигновено действие в момента на възникване на противникова атака в близка дистанция (ръкопашен или невъоръжен бой). Действието се заявява преди да е определен успеха на противниковата атака. Подготовката разкрива героя и го прави уязвим за тази конкретна атака – намалява Базовата му Защита с 4 и не разрешава

извършване на каквато и да е активна защита. За сметка на това, последвалата контраатака е повишена с +4. Самата контраатака след Подготовката се извършва като всяка нормална контраатака. Ако същевременно, контраатаката се комбинира с друга специална атака, ефекта на Подготовката се сумира с нейния ефект.

Ефект: Добавя +4 към последвалата контраатака.

Подсечка

Цена: 2 ТМ; извършва се прицелена атака към крака.

Описание: Ефект към атака към крака. Заявява се преди самата атака. Героят извършва атака към крака на противника с цел да го събори. Атаката е с повишен шанс от +2, т.е. Усложнението е само 4, а не стандартното 6 за прицелена атака към крака. Нанася само половината от щетата си ($\lfloor \text{Щ}/2 \rfloor$), а бутачката ѝ сила е $\lfloor 2 \times \text{Щ} \rfloor$ (взема се цялата щета, преди да

е намалена от допълнителни защитни средства) и се противопоставя на Стабилността на противника:

$$\text{БС}_1 > 16 + \text{Ста}_2$$

При успех, противникът пада в полето, в което се намира. [Успеха] няма значение.

Ефект: Добавя +2 към атаката към крака, генерира $\text{БС} = 2 \times \text{Щ}$, нанася само половината си Щ.

Празна Ръка

Цена: 3 ТМ; +1 ТД към нужните за атака.

Описание: Подготовка към атака с ръка.

Чрез концентрация и използване на своята магическа енергия, героят може да повиши силата на своя удар, като в един-единствен удар може да концентрира огромна щета. За всяко заплащане на цената от ТМ и ТД,

атаката нанася допълнително 1 зар Трошача щета. Цената може да се заплати многократно, като ефектът се сумира. Действието се заявява предварително и може да бъде извършено както с всякаква атака с ръка.

Ефект: Добавя +1 зар Трошача щета при атака с ръка.

Презареждане

Цена: 1 ТМ.

Описание: Това не е точно атака, а по-скоро умение, което позволява на героя, използвайки магическата си енергия да

презареди своето стрелково оръжие за двойно по-малко ТД (но не по-малко от 1ТД).

Ефект: Намалява времето за презареждане наполовина.

Пренебрегване

Цена: 2 ТМ.

Описание: Допълнение към атака.

Заявява се предварително. Добавяйки магическата си енергия към своята атака (без значение каква), героят може да пренебрегне част от защитата на бронята на своя опонент.

Пренебрегва ЗА на бронята със [ИН/3], където ИН е Интелекта на героя. Ефектът не може да се сумира.

Ефект: Пренебрегва броня, чиято ЗА е по-малка от ИН/3.

Прецизна атака

Цена: [X/2] ТМ;

X = произволно число < [Успех] на атаката.

Описание: Допълнение към успешна атака. Заявява се като мигновено действие след успешна атака. Ползвайки своята магическа енергия, героят може да нанесе

допълнително X щета, където X може да бъде всяко число, по-малко от [Успеха] на самата атака. За всеки 2 Щета, придобити по този начин, героят заплаща 1 Мана.

Ефект: Нанася допълнителна щета след успешна атака.

Прицелване

Цена: 4 ТМ; +2 ТД към самата атака.

Описание: Подготовка за атака.

Разрешава прицелване за сметка на магическата енергия. Еднократно повишава

Стрелбата/Атаката с +4 за следващата атака. Заявява се преди самата атака.

Ефект: Повишава шанса за успех на атаката с +4.

Продължение

Цена: 3 ТМ на удар.

Описание: Ефект към атака, следваща успешна такава. Заявява се преди съответната атака. След успешна атака могат да се добавят серия от допълнителни атаки към същия противник. Тези атаки са по-бързи и изискват само [ТД/2] от нормалните за Атака, но не по-малко от 3 ТД. Щетата на всяка следваща атака от Продължението намалява с -1 на зар

спрямо предходната.

Серията се прекъсва по желание на играча или след първия неуспешен удар. За неуспешен се счита удар, нанесъл щета. Ударите, попаднали в бронята на противника са успешни. Цената от 3 ТМ се заплаща за всеки отделен удар от продължението.

Ефект: Разрешава серия от по-бързи атаки, но с намаляваща щета.

Пронизване

Цена: 8 ТМ; 2 ТД.

Описание: Мигновено действие, което може да се извърши веднага след успешна атака. Заплащайки цената, героят може да извърши допълнителен тласък с оръжието си, като така предизвика по-дълбока рана (не се нуждае от проверка по УФУД). Раната остава открита и продължава да кърви, нанасяйки [Щ/2] на поразеното създание, в началото на всеки следващ рунд в продължение на 3 рунда.

Пронизването се заявява като мигновено действие, веднага след успешна атака и преди да е извършено каквото и да било друго действие. Пронизването може да бъде контрирано с борцовия похват [Освобождаване](#), ако потърпевшият разполага с нужните ТД за противопоставяне на атаката. Вземат се предвид ТД нужни за самата атака и ТД, нужни за Пронизването, които се противопоставят на

ТД за всички мигновени действия, които е предприел опонента срещу тях.

Пример:

Ако атаката на героя отнема 6 ТД, за да може опонентът му да предприеме Освобождаване в момента на заявяване на Пронизване. Противникът трябва да разполага с правото да извърши мигновеното действие Освобождаване (6 ТД). Това означава, че той не бива да е предприемал други мигновени действия (отклон, парирание и т.н.) за повече от 2 ТД, тъй като общото време в ТД за атака на героя е 8 (6 атака и 2 Пронизване), а мигновените действия, които им се противопоставят, не могат да са за повече ТД.

Ефект: Оставя допълнително нараняване, нанасящо допълнителна Щ = Щ/2 в началото на всеки следващ рунд, в продължение на 3 рунда (30 секунди).

Развъртане

Цена: 1 ТД.

Описание: Подготвително действие преди атака. Героят умело развърта оръжието си с цел да увеличи щетата му за сметка на допълнително време. Увеличава щетата с +1 на зар. Развъртането може да се направи няколкократно за една и съща атака, като

ефектът се наслагва до +3 щета на зар (+3 ТД преди самата атака). Действието се заявява предварително и се извършва само при стандартната атака.

Ефект: Добавя +1 щета на зар за всяка +1 ТД към ТД за стандартна атака, до максимума от +3 щета на зар.

Разпаряне

Цена: 4 ТМ; 4 ТД; - 4 БЗ.

Описание: Извършва се като мигновено действие веднага след успешна атака. Използвайки своята магическа енергия и допълнително движение (без да се извършва проверка по УФУД), героят забива оръжието си още по-дълбоко и отново нанася щета. Отново се хвърлят зарове за щета на оръжието, но без да се прибавя БЩ. При това движение героят

остава открит за възможна контраатака, като неговата БЗ е временно намалена (само за мигновени атаки) с -4.

Движението Разпаряне, може да се контрира с борцовия похват Освобождаване. За подробности виж „[Освобождаване](#)” и примера към специалната атака „[Пронизване](#)”.

Ефект: Нанася допълнителна щета в размер на чистата щета на оръжието (без БЩ).

Разрушител

Цена: 15 ТМ; 1 ТД.

Описание: Мигновено действие за 1 ТД, в което може да прерасне всяка извършвана в момента атака. Заявява се в мига, в който опонентът извърши блокиране с щит (независимо успешно или не). Героят насочва удара си директно към щита. Този удар се нанася изцяло и само върху щита, а щетата му се увеличава десетократно ($[Щ*10]$).

Изисква противника да използва щита си

за прикритие, както и [Успехът] на атаката да е достатъчен, за да попадне в щита. Може да се използва и за разрушаване на броня, когато атаката попада в нея. По същата логика, това не наранява опонента, а само бронята.

Разрушител не може да се използва срещу париращо оръжие.

Ефект: Увеличава Шетата десетократно ($Щ*10$) при удари върху брони и щитове с цел тяхното разрушаване.

Разтърсване

Цена: 10 ТМ; 1 ТД.

Описание: Мигновено действие, в което може да премине всяка извършвана в момента атаката, в случай че противникът ползва щита или оръжието си за защита. Ако бъде спрял чрез парире или блок, ударът се насочва към самия щит/оръжие нанасяйки разтърсваща сила с размер $[2*Щ]$, която се противопоставя на Захвата на противника. Не нанася

допълнителни щети върху самото оръжие/щит. Ако разтърсващият ефект е по-голям от Захвата върху оръжието/щита, то опонента го изтърва и то пада в краката му.

Ефект: Повишава двойно разтърсващата сила върху Захвата на опонента, при успешно парире с оръжие или блокиране с щит, давайки шанс то да бъде избито от ръцете му.

Скорпион

Цена: 4 ТМ; -1 щета на зар.

Описание: Подготовка към атака. Чрез това действие героят повишава шанса за успех на атаката си за сметка на нейната сила. За

сметка на магическа енергия и олекотяване на удара, той получава +1 към шанса за успех на тази атака (Улеснение в УФУД). Цената може

да се плати многократно за една и съща атака, като ефектът се сумира.

Ефект: Повишава шанса за успех на

следващата атака с +1 и понижава щетата с -1 на зар за всеки 4 ТМ.

Тежък удар

Цена: 12 ТМ.

Описание: Подготовка към стандартна атака. Заявява се преди самата атака. С помощта на магическата си енергия, героят повишава щетата на атаката си за сметка на точността ѝ. Шансът за успех на атаката

намалява с -4 (Усложнение в УФУД), но щетата се увеличава с +4 на зар. Може да се направи многократно за една и съща атака, като ефектът се сумира.

Ефект: +4 щета за зар и -4 шанс за успех на атаката за всеки 12 ТМ.

Устрем

Цена: 10 ТМ.

Описание: Заявява се преди самата атака. Героят започва серия от атаки към един и същ противник. Всяка следваща успешна атака добавя +1 щета на зар, до максимума от +6. ТМ се заплащат еднократно, преди първата атака, която поставя начало на серията.

Устремът се прекъсва, когато някоя от атаките пропусне опонента, той бъде заменен с друг, или в продължение на един ход не бъде извършена атака към този противник, а също

така и ако героят извърши активно защитно действие. Придвижването не прекъсва Устрема. Всякакви специални удари са допустими по време на серията, като ефектите им се добавят към този на Устрема. Устремът може да продължи неограничен брой ходове без допълнително заплащане, стига да са изпълнени по-горните условия.

Ефект: Всяка следваща успешна атака към един и същ противник добавя +1 щета на зар до максимума от +6.

Финт

Цена: 3 ТМ; 2 ТД.

Описание: Подготвително мигновено действие, което се извършва еднократно преди избрана атака (няма значение от какъв вид) и има за цел да повиши шансовете ѝ за успех. Добавя +3 към шанса на следващата го атака

(Улеснение в УФУД). Ефектът не може да се наслагва – само един финт е разрешен за една атака.

Ефект: Добавя +3 към шанса за успех на следващата го атака.

Хидра

Цена: 2 ТМ.

Описание: Заявява се преди самата атака. Героят ползва своята магическа енергия, за да повиши шанса на своята атака (независимо каква) ако тя директно следва друга негова успешна атака, която е била

извършена към друг, различен от настоящия, опонент. Всяка такава атака може да увеличи точността си (да добави Улеснение) с [Успеха] на предишната атака, към другия опонент.

Няма ограничение за времето между извършването на предходната успешна атака,

стига между нея и Хидрата да не е извършвано друго действие. Допуска се само придвижване за не повече от 2 ТД. Всяка Хидра може да бъде последвана от друга Хидра.

Атаката не може да се изпълни срещу един и същ противник последователно!

Пример:

Атос се бие срещу двама свои опонента, които са в обсега на неговото оръжие. Той извършва успешна атака (Успех 3) към единия от тях, след което веднага (без да е извършвал други действия) атакува втория си противник. Използва 2 ТМ, за да прикрие действието си и

да изненада противника – изпълнява Хидра. Атаката му към новия му опонент е с повишен шанс +3. При нея той постига общо Успех +5, който може да използва за Хидра срещу предишния си противник и т.н.

Ефект: Разрешава все по-успешни последователни атаки към различни противници. Повишава шанса на всяка следваща атака с + [Успеха] на предходната, стига да не е срещу настоящия противник и да няма други действия, освен придвижване до 2 ТД, между двете атаки.

Общо правилото за ефект на различните височинни позиции при битка

Тук описваме общо правило за ефекта при Атака/Защита, към или от противник на различна височина. За разлика се счита клекнал или легнал противник, но правилото може да се прилага и при битка по стълбище,

стъпил върху маса опонент и т.н. В тези случаи Разказвачът определя какъв да бъде бонуса от разликата в разположението, свеждайки го до един от изброените по-долу за легнал и клекнал противник.

Височинни нива

Според височината разграничаваме три нива: **изправен**, **клекнал** или **легнал**.

Водене на близък бой

За всяко ниво разлика героите получават по **+2 Атака**, ако са **отгоре** и **-2** ако са **отдолу**. Ползата е на страната на изправения.

Това важи за всички близки атаки.

Ако опонентите са на еднакви нива (клекнали, например), бонусите и негативите им се нулират.

Стрелба

Усложнението за стрелба по клекнал противник е **+2**, а по легнал **+4**. Тук ползата е на страната на клекналия/легналия.

Ако самият стрелец е клекнал, той получава **+2** към своята Стрелба със **стрелкови** оръжия, но **не с метателни**.

Ако стрелецът е легнал, той би могъл да получи и +4 към своята Стрелба, но **само** ако ползва **механични** или **огнестрелни** оръжия,

които не изискват големи движения на тялото (като опъване на тетива, например).

Неописани действия

Когато се случи така, че играчът иска да извърши действие, което не е описано, Разказвачът е този, който трябва да определи колко ТД ще отнеме то. Това не винаги е лесно, но просто няма как да опишем всичко възможно. Играчите винаги ще успеят да ни изненадат с нови хрумвания и именно в това е очарованието на ролевите игри. Разказвачите трябва да се опитат да оприличат избраното от играча действие с познато такова и да определят приблизително колко ТД ще отнеме.

Ето как ви препоръчваме да подходите в непозната ситуация:

Най-общо разделяме действията в две основни групи, за които сме определили приблизителни ТД:

Произволно Леко действие:

неизискващо специална концентрация – бутане на стол, събаряне на маса или друго препятствие пред преследвачи, отваряне на отключена врата и т.н. – от 3 до 5 ТД.

Произволно Сложно действие:

отключване на ключалка, запалване на фитил и т.н. – поне 6 ТД, но вероятно повече, по преценка на Разказвача. Обикновено е под 16, ако въобще може да бъде свършено за 10 секунди, колкото е един боен рунд.

Не трябва да забравяте, че ТД не отразяват пропорционално секундите в рунда, тъй като в тях са включени и всички подготвителни движения за крайното действие. Така че абсолютно линейна логика – 10 ТД за един ход, 1 ход е равен на 10 секунди, следователно 1 ТД се изразходва за една секунда – не може да се приложи. В игрите се борави с абстрактни понятия за време, така че не бива да се заблуждавате от

това какво бихте могли да извършите за 10 секунди в реалния живот и да се чудите защо в играта това време едва ви стига, за да направите вашия герой няколко замахвания с меч. Той не прави само това! За да подготви своя удар, той трябва да издебне своя противник, да направи няколко лъжливи движения, да се опита да избегне всички насочени към него атаки и в подходящия момент да нанесе своя удар. Въпреки че в играта действията следват едно след друго, реално те са едновременни (или почти), така че тук не могат да се отделят действията на героя, когато той се е пазил от удари и едновременно с това се е опитвал да нарани своя противник или да парира атаките му със своето оръжие. Затова, просто не се опитвайте да изчислите за колко секунди се изразходва 1 ТД. Това е сходно с нахъсания ритъм на един боксов мач – противниците редуват бързи атаки с дебнене и бавни, проучващи удари. Нито една битка не може да протече в равномерен такт, освен ако не я водят роботи.

Играчите могат да измислят множество други начини за атака и защита. Това не е проблем, но е добре да успеете да ги регламентирате помежду си (какво ще изискват, какъв вид атака ще ползват и т.н.), като последната дума за това винаги има Разказвача. Опитвайте да си представите нещата и да ги съпоставите с познати действия, а също така и внимавайте да не създадете „най-силното действие“, за да не се окаже, че играчите прибегват постоянно до него, защото това им дава някакво невероятно предимство и обезсмисля всички останали действия.

Неопределени събития

Представете си двама души, които тичат в различни посоки без да се оглеждат и внезапно налитат един върху друг. Какъв ще е резултата? Би могъл да бъде всякакъв, дори и фатален, но диапазона на възможностите е твърде голям. Как точно ще определим изхода от едно такова събитие? Очевидно, ще трябва да вземем предвид скоростта на двете създания, както и тяхното тегло, а също така и ловкостта им, за да преценим кога ще се наранят. Може би тук ще е добре да приложим правилото както при атака бутане с тяло, но кой кого бута? А може би просто трябва да си представим ситуацията кинематографично и да импровизираме?

Ако не знаете как да разрешите даден проблем, сведете възможностите до няколко, подредете ги по числата между 3 и 18 (възможните комбинации с 3 зара) и хвърлете

трите зара. Не забравяйте, че най-големият шанс е за числата в диапазона 9 - 12 и колкото повече се отдалечавате от тях, толкова повече намалява той. В този ред на мисли, най-невъзможните събития би следвало да се намират на позиции 3 и 18. Всяка ситуация може да прилича, а може и много да се различава от останалите, затова просто импровизирайте, като си представяте нещата като на кино. Не се плашете от непознатите ситуации, те само ще поставят нови предизвикателства пред въображението ви (най-вече на Разказвача), но и ще направят играта много по-интересна и забавна.

И накрая, винаги можете да се свържете с нас на [нашия форум](#) и [сайта ни](#). Ние ще ви помогнем при регламентирането на всяко неуточнено и спорно правило, което ви е необходимо за вашата игра.



ИЗПАДАНЕ В БЕЗСЪЗНАНИЕ И СМЪРТ НА ГЕРОЯ

Героят може да изпадне в безсъзнание и дори да умре, когато получи достатъчно наранявания – Реални, Временни и Трайни. Шоковите щети не могат да доведат до

припадък или смърт, те просто ограничават способността му да извършва адекватни действия за известно време.

Условия за изпадане в безсъзнание

1. Когато [ЖТ= 0 или по-малко].
2. Когато [ЖТ = Временните щети].
3. Когато [Трайните щети] намалят [ЖТ], толкова, че да се изпълни някое от горните условия.

Ако героят е припаднал, но ЖТ не са нула или отрицателно число (втората ситуация), то състоянието му не е напълно безпомощно и

той продължава да получава своето право на ход. В това състояние, героят не е загубил напълно връзката с околния свят, но трябва да положи допълнителни усилия, за да накара тялото си отново да му се подчинява. По време на хода си може да възстанови част от Временните щети чрез Умора и отново да стане боеспособен.

Условия за смърт

При много тежки наранявания героят може и да умре. Това става, когато ЖТ достигнат критичния си минимум. Обикновено той е **-16 ЖТ**.

Само Реалните и Трайните щети – тези, които намаляват ЖТ – могат да причинят смърт. Временните и Шоковите щети **не** могат.

Ако героят умре, той може да бъде съживен в храм, като това е изцяло в милостта на боговете и опитните лечители. Някои висши магии също могат да възкресят загинал герой.



Докосването на боговете

Понякога, в критични моменти, миг преди да изпаднат в безсъзнание, героите намират сили и успяват да накарат тялото си отново да заработи на пълни обороти. Някои учени в Магландиум се опитват да обяснят това с безкрайните вътрешни сили на организма, но свещениците знаят, че това е милостта на боговете, които, миг преди боецът да бъде убит, се смиляват над него и отново го връщат към живот. Това явление се нарича „Докосването на боговете“.

Това е автоматично събитие, над което играчите нямат власт. „Докосването“ възниква **само** когато **последната** понесена от героя щета, докато той е все още в съзнание, намали ЖТ с толкова, че да се изпълни едно от следните условия:

1. ЖТ на героя придобиват отрицателна стойност = [Късмет];

2. ЖТ на героя спаднат под нивото на ВЩ, така че разликата между тях е = [Късмет].

Ефектът на „Докосването на боговете“ е, че героят възстановява своите ЖТ, ИЗ

(премахва се всякаква натрупана Умора) и ТМ до максимума им. Ефектът **не** променя стойността на Трайните или Временни щети.

Пример:

Борил има Късмет 6, максимално допустимите му ЖТ са 55, а максималните ТМ са 40. В разгара на битката той е останал с 3 ЖТ, няма понесени ВЩ и е изразходвал всичките си ТМ (ТМ=0). В този миг той получава удар от изненадалият го гоблин. Не успява да парира или избегне удара и понася [3 зара] щета. Общия сбор на трите зара се оказва 9, което намалява неговите ЖТ на -6 и задейства феноменът „Докосването на Боговете“. Борил чувства моментно замайване, след което е осенен от твърдото убеждение, че точно в този миг, на него не му е писано да загине. Ярка светкавица прорязва съзнанието му и той чувства неочакван прилив на енергия. В следващия миг, неговите ЖТ са 55, маната му е 40, а освен това е възстановил напълно своята ИЗ и не чувства никаква умора. Ужасът в очите на опонентите му е лесно забележим.

Да не се бърка!

За да се задейства правилото за „Докосването на Боговете“, героят трябва да премине **директно** от боеспособно състояние в състояние на небоеспособност, което да отговаря на споменатите изисквания. Ако в дадения по-горе пример Борил беше получи удар за 5 щета, последван от удар за 4 щета, това **не** би задействало правилото за „Докосването“, тъй като той би станал небоеспособен още след първия удар (би изпаднал в безсъзнание на -2 ЖТ).

Това е особено важно когато героят получава удар едновременно с две оръжия (или две стрели). Предварително трябва да се определи кое оръжие нанася първо своята щета и едва тогава да се хвърлят зарове за това.

Също така е невъзможно герой припаднал от по-дълго време да получи „Докосването на боговете“.

ЕСТЕСТВЕНО ВЪЗСТАНОВЯВАНЕ НА ОРГАНИЗМА

През приключенията, героите трайно изразходват три свои показателя. Това са:

- Жизнените им Точки, които намаляват в следствие на понесени щети;
- Точките им Мана, които изразходват при използване на заклинания и специални атаки или умения;

- Временната им Издръжливост, която намалява, когато те се напрягат повече от обикновено.

За радост на героите, тези „ресурси“ се възстановят, без да се налагат никакви специални действия. Достатъчно е героят да поспи, а при ИЗ дори не е необходимо да ляга.

Възстановяване на ЖТ

Възстановяването на ЖТ на героя става по естествен път, когато той си почива. Способността за възстановяване зависи от

неговата Сила и за един час почивка героят възстановява $[СИ/8]$ ЖТ. Така, за 8 часа сън, героите възстановяват ЖТ = $[Сила]$.

Възстановяване на ТМ

Маната е вътрешната сила на съзнанието на героя и възможностите за възстановяването ѝ се влияят от Ителигентността. За един час

сън героят възстановяват $[ИН/2]$ ТМ. Така, за осем часа сън, ще възстанови ТМ четирикратно по стойността на Интелекта си ($[4*ИН]$).

Възстановяване на ИЗ

ИЗ се възстановява, чрез натрупване на Почивка. Героите натрупват Почивка, като съвсем естествен процес, когато просто не се напрягат извънредно. Обикновеният темп на

натрупване е +1 Почивка на час, ако не се напряга, а при спане се възстановяват +2, като по-добрите условия (страноприемници и др. удобства) могат да добавят допълнително още

+1 Почивка по време на сън. Гигантите възстановяват двойно по-бързо естествената си почивка: +2 Почивка на час когато са будни и по още +2 (общо +4) на час по време на сън. За сметка на това, допълнителните удобства давани от странноприемници и други фактори

не им влияят.

Почивката неутрализира Умората, като я намалява с толкова, колкото е генерираното й количество до момента. Почивка не може да се генерира ако героя не е натрупал Умора.

Умора, Почивка и тяхното влияние върху ИЗ

Когато героят извършва тежки физически усилия или умствено натоварващи действия, се натрупва Умора. Когато не извършва нищо напрегнато, той натрупва Почивка (вървене с нормална скорост се счита за натрупване на Почивка). Всяка 1-ца Почивка, неутрализира една Умора. Ако ИЗ не е на своя максимум, натрупаната почивка се записва отделно и служи за възстановяване на ИЗ до нивото на

нейния максимум.

Как влияят Умората и Почивката на показателя за ИЗ:

- Когато Умората достигне стойността на настоящата ИЗ на героя, тя (ИЗ) намалява с 1, а Умората се занулява.

- Когато Почивката стане с единица по-висока от настоящата ИЗ на героя, тя (ИЗ) се повишава с +1, а Почивката се занулява.

Не може да се натрупва Почивка, ако няма натрупана Умора или ако ИЗ на героя е на максималното си ниво. Почивката не може да се натрупва за бъдещо ползване!

Пример:

Герой с максимален показател за ИЗ 5, се уморява за 5 и ИЗ му спада на 4. След това му се налага да се умори за още 3 Умора. Показателят му за ИЗ остава 4, но има и натрупана 3 Умора.

След два часа сън героят е натрупал 4 Почивка (2 на всеки час). С 3 от тях той

неутрализира натрупаните 3 умора, и в този момент показателите му са: 4 ИЗ и 0 Умора. След добавяне и на четвъртата точка Почивка ИЗ му остава 4, но вече няма натрупана умора, а има 1 почивка. В момента, в който той успее да натрупа 5 почивка към своята ИЗ от 4, ще възстанови Издръжливостта си до нейното максимално ниво.

Сън и естествена умора

Възможностите им за сън и почивка също са ограничени. Героите не могат да спят за повече от 8 часа на един път и повече от 12 часа на денонощие. Между две последователни почивки за спане трябва да измине поне 1 час.

След като са си почивали, героите могат да издържат 12 часа активна дейност, без това да се отрази на тяхната способност да натрупват Почивка. Но през следващите 4 часа, възстановителните им сили са намалени и те се уморяват всеки час за 1 Умора, което

неутрализира способността им да почиват (освен ако не са Гиганти). Ако след 16 часа, те все още не са имали възможност да си починат, започват да натрупват по 2 Умора на час през следващите 4 часа (което неутрализира възстановителните сили на Гигант, а при останалите раси Умората се увеличава с +1 на час). След 20 часа без сън умората на час се покачва на 3 и т.н. Умората ще продължи да се покачва с +1 на всеки 4 часа.

По желание!

Ограниченията за почивка на денонощие и правилата за преумора служат, за да въведат естествено ограничение при играта и да могат играчите да почувстват факторът „Време“. Ако вашата кампания не включва времето като значим фактор, спокойно може да пренебрегнете ограничението за почивка и преумора.

Ако желаете да вложите още по-голям реализъм, може да въведете правило, при което, ако героите не успеят да съберат 6 часа сън на денонощие, това да води до по-бързо натрупване на Умора, като започне още след 4 часа без сън (а не 12, както е официално).

Придвижване по глобалната карта и умора

Когато героите ходят от едно място на друго те могат да вървят по четири начина:

Бавно, без напрежение: Бавно ходене със [СК/4] км/ч. Не натрупва Умора, следователно натрупва +1 Почивка на час (гигантите +2).

Нормален преход: Придвижва се със [СК/3] км/ч. Умората и Почивката се неутрализират и не се променят, освен ако героят не е гигант, който ще натрупва по 1 Почивка на час.

Бърз преход: Усилен ход от [СК/2] км/ч.

Всеки час тази скорост го наказва с 3 Умора, която донякъде се неутрализира от естествената Почивка. Гигантите трупат по 1 Умора на час, а останалите – по 2.

Бегом: Героите се впускат в маратонски бяг, който им осигурява [СК] км/ч, но натрупва у тях голяма Умора. На всеки половин час героите се уморяват за 6, което прави 12 Умора на час. Естественото възстановяване продължава да действа и гигантите ще натрупват по 10 Умора, а останалите – по 11.



РАЗВИТИЕ НА ГЕРОЯ

След като сте си направили герой и той се е впуснал в приключения, неизменно идва моментът, в който неговият количествен опит преминава в качествени изменения. Да, героите се променят под въздействие на

своите дела. Те стават по-силни, по-умни, по-ловки, придобиват нови умения и научават нови познания. Всичко това става постепенно, тогава, когато натрупаният от тях опит им разрешава това.

Трупане на Опит

Вече знаете какво значи Ниво (НИ) на героя. В „Аксиом16“ героите стартират от нулево Ниво. За преминаване от Ниво X на Ниво X+1, героят ще трябва да натрупа $[(X+1)*1000]$ Точки Опит (ТО). Така, за достигане от 8-мо на 9-то Ниво, героят ще трябва да натрупа 9000 ТО, започвайки от 0. Да, при достигане на всяко ниво, натрупаният Опит се нулира и се записва само този, който е останал в повече – ако герой на 0-во Ниво натрупа 1200 опит, той ще промени Нивото си на 1-во и ще има допълнителен запас от 200 ТО, върху които ще добавя още, за да може някой ден да стигне 2-ро ниво.

По тази логика, за да достигне до 1-во ниво героят трябва да натрупа 1000 Точки Опит (ТО). За следващо ниво ще се нуждае от нови 2000 ТО (или общо 3000 ТО дотук), за следващото ниво пък ще са необходими допълнително 3000 ТО (общо 6000) и т. н. като за всяко следващо ниво, необходимия опит между нивата се увеличава с 1 000.

При покачване на Ниво всеки герой получава определен брой ТР, с чиято помощ развива своите умения. Това става като разпределяте ТР между неговите показатели, както беше описано в [„Точки за Развитие“](#).

Сигурно отдавна сте забелязали, четейки правилата, че Нивото на героя участва пряко в определяне на някои от неговите показатели – Атака, Защита, Магическо умение и т.н. Така, при други равни условия (еднакви основни показатели), героят с по-високо Ниво е и с по-големи шансове за успех.

По време на приключението героят ви ще трупа Опит чрез битки с чудовища, изпълнение на задачи, решаване на различни загадки или по решение на Разказвача.

„Аксиом16“ няма ограничение за максимално Ниво на героя – с времето той може да придобие безкрайно количество Опит и да покачи нивото си неимоверно.

В какви случаи се получава Опит?

Героите могат да получат Опит във всеки даден момент по преценка на Разказвача. Ситуациите в които това се случва са най-разнообразни. Например:

Провеждане на битка

Винаги се получава Опит според сложността на противника, дори и да не е завършила с победа. Отчита се ситуацията и се дава Опит на база нанесени поражения на

врага, както и за оригинални идеи и действия по време на боя.

Опит от задачи

Всяка изпълнена от героите задача им носи допълнителен Опит, според сложността и значимостта си.

Опит от специфични действия

Всякакви нестандартни решения и специфични действия повишават Опита на героите, според сложността и значимостта си.

Опит в други ситуации

При всяка друга ситуация, упомената в сценария на приключението или по решение на Разказвача. Тук влизат и поощренията за добро разиграване и правилно вживяване в ролята.

Опит в края на сесията/приключението

По принцип всички натрупан Опит се дава от Разказвача в края на сесията, като всичко, което са свършили героите се взема предвид и се сумира. Този Опит е задължителен и не може да бъде отнет на героите и играчите, освен ако не сте много злостен Разказвач и не целите да откажете играчите си от по-нататъшна игра. След завършване на приключението/сесията, героите трябва да получат Точки Опит, тъй като са преживели още един етап от авантюристичния си живот и са се поучили от своите и чуждите грешки.

Покачване на Ниво

При достигане на ново Ниво, героят повишава своите показатели Ниво, Жизненост и ЖТ, Мана и ТМ, а също така получава ТР, които може да ползва за покачване на петте основни променливи показателя (Сила, Ловкост, Прецизност, Интелект и Издръжливост), за научаване на нови СУ, Способности, Познания, магии, както и за доразвиване на вече научени такива.

Обикновено повишаването на Ниво става

в края на игровата сесия, в която героите са достигнали нужният им Опит. Принципно, за достигане на ново Ниво са необходими няколко сесии (по преценка на Разказвача), като ние препоръчваме около три, освен в началните нива, когато нужният опит не е толкова много и нарастването може да стане и в една сесия.

По-долу сме описали стъпка по стъпка как се променя всеки един от тези показатели.

1. Промяна на Нивото

Запишете в дневника на героя новото му Ниво, тъй като то ще повлияе на много от бонусите.

2. Промяна на Жизнеността

При покачване на Ниво се определя нарастването на Жизнеността, съобразно настоящите показатели за СИ и Виталност, като героят получава точки за Жизненост, които може да прибави директно към Жизнеността си, а може и да ги ползва за други цели (вижте СУ „Бързо развитие“ в

приложение „Специални Умения“). При достигане на ново Ниво, Жизнеността се увеличава със следните стойности:

С Виталността на героя:

При хората това е 2, при джуджетата е 4 (различно за всяка раса), но показателя може да е повлиян и от допълнителни умения.

Единствено трайната стойност на Виталността се взема под внимание. Временните намаления и повишения (под въздействие на магия, например) не влияят при достигане на ниво.

Със [СИ/4] зара:

Разделете Силата на героя на 4 и хвърлете толкова зара (при Сила=7 трябва да хвърлите 1 зар, за СИ=9 са 2 зара и т.н.) и прибавете получената стойност към Жизнеността и ЖТ на героя. Както при

Виталността, се взема трайния показател за СИ и се пренебрегват всички временни ефекти върху нея – повишения/намаления в следствие на магически заклинания, отвари и др.

Допълнителни бонуси от умения:

Добавят се бонуси от Специални Умения (например, „Жажда за живот“), ако героят е развил такива.

В крайна сметка Жизнеността се увеличава по формулата:

$$\text{Точки за Жизненост} = \text{Виталност} + ((\text{СИ}/4) \text{ зара}) + \text{Бонуси от Умения}$$

Пример:

Герой с Вит=4 и СИ=10 достига ново ниво. Първо, определяме Бонус Сила. Той е равен на резултатът от 2 зара ($10/4=2,5=2$). Заровете показват 6 и 3 или общо 9.

$$\text{Точки Жизненост} = 4 + 9 = 13$$

Жизнеността и настоящите ЖТ на героя ще се покачат с 13. Но ако случайно той има СУ „Бързо развитие“, може да се възползва от него и да употреби тези 13 точки за друго.



3. Промяна на Маната

Героят покачва максималния си показател за Мана с:

Интелекта: Взема се постоянният показател за ИН, а не този, който е временно променено под въздействието на магии, отвари, проклетия и др.

Допълнителни бонуси от умения: всички допълнителни бонуси давани от СУ и други способности.

Количество се добавя **и** към **настоящите** ТМ на героя.

Пример:

Герой с ИН=12 и СУ „Магьосник“ на 6-та степен ще добави към показателя си Мана и към настоящите си ТМ: $12 + 6 = 18$ мана.



4. Допълнителни ТР

Точките за Развитие, които героят получава при достигане на ново Ниво, зависят от показателя му за Интелект, **преди** достигане на нивото. Взема се постоянният

показател за ИН, а не този, който е временно променено под въздействието на магии, отвари и др. Определят се по формулата:

$$\text{ТР} = 16 + (\text{ИН}/3) \text{ зара}$$

Пример:

Герой с ИН=12, достига ново ниво и ще получи:

$$TP = 16 + (12/3) \text{ зара} = 16 + 4 \text{ зара}$$

При хвърляне на заровете получава 10 (2:5:3), следователно той ще получи:

$$TP = 16 + 10 = 26$$

Натрупване на допълнителни TP

Има ситуации в играта, през които може да получите допълнителни TP, без да сте достигнали ново Ниво. Тези TP обикновено са предназначени да се използват за точно определена цел – развиване на дадено умение или конкретен показател – и не могат да се разпределят свободно. Те се дават за поощрение на играчите при успешно използване на дадено умение от техните герои. Това се случва винаги, когато имаме

Автоматичен Успех (АУ) на дадено действие или обучение при учители, както и по преценка и на самия Разказвач. Тези TP не са в голямо количество, освен тези от учители, които се заплащат с парите на героя и нямат ограничение. Основната им цел е да поощряват играча, така че Разказвачите трябва да внимават, когато се възползват от това правило.

Разпределяне на TP

След като получи новите си TP, играчът може да ги разпреди както намери за добре или да остави част от тях (колкото пожелае) за използване на по-късен етап. Единственото ограничение е, че разпределянето на TP не може да стане в който и да е момент, а само в началото или края на сесията. Желателно е в края, за да може Разказвача да разполага с

настоящите показатели на героите когато подготвя следващото им приключение. Разбира се, по взаимно съгласие или извънредни ситуации (запаметяване на свитък с магия, например) това правило може да се пренебрегне и Разказвачът да разреши използване на TP.

5. Преизчисляване на производните показатели

Всички производни показатели и бонуси към тях трябва наново да се проверят и ако е необходимо да се преизчислят, тъй като те могат да са повлияни от новото Ниво или от промяна в някой показател или СУ (вижте приложение „Раси и показатели“).

Готово! Героят ви повиши своето ниво и може да продължи приключението си напред.



ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА

Тук сме описали допълнителни правила, които дават отговор на редица въпроси, които могат да възникнат в играта. Те не са ви необходими, за да започнете, но са тук, за да

добавят към цялостното удоволствие и реализъм в играта. Повечето от тях не са задължителни и вие ще решите, кои ще влязат във вашата кампания.

Атмосферни условия

Тук накратко описваме възможни влияния на различни атмосферни условия. Изхождайки от тях, може да създадете свои допълнителни ефекти, които да доразкрасят и обогатят вашата кампания.

Влияние на тъмнината

Тъмнината ограничава видимостта на героите и оказва пряко влияние на техните способности да забелязват обекти, като намалява Бдителността им със своята сила. Също така намалява и показателят им за РЕС.

Интензитетът на тъмнината е както следва:

- 1 до 3: сумрак;
- 4 до 6: вечерен мрак;

- 7 до 10: нощ;

- над 10: непрогледен мрак. Дори създания с устойчиво зрение не могат да виждат при тези условия.

Интензитетът намалява Бдителността и РЕС с цялата си стойност. При интензитет над 10, героите не могат да виждат, така че РЕС и Бди (поне що се отнася до зрението им) се считат за 0.

Бурно вълнение

Става дума за водене на битка върху палубата на кораб по време на бурно вълнение. Вълнението може да бъде със сила от 1 до 3 зара. Много рядко вълнението ще промени своята сила по време на битката. Тъй като вълните са променливи, то и тяхното влияние е променливо. По време на буря има по-слаби и по-силни вълни. Ефектът им се променя на всеки 10 секунди. В началото на

всеки рунд, Разказвача хвърля броят зарове, който си е избрал (от 1 до 3) и определя ефектът им за рунда. Ефектът = $[1/2 \text{ от полученият резултат}]$ и води до Усложнение при опит на героя да се задържи на краката си. Ефектът може да се прибавя от Разказвача и като Усложнение при всяко активно действие – атака, активна защита, стрелба и т.н.

Вълни със сила над 7 се считат за силни.

Силен вятър

Това е ефект, който може да бъде наблюдаван както на суша, така и на вода и може да бъде добавен към ефекта на бурното вълнение. Силата на вятъра се определя по

същия начин, както на вълните, с тази разлика, че при вятърът се определя посока и че не е нужно да се хвърля всеки рунд – вятърът се променя рядко. Вятърът изразява най-вече

Усложнение за всички, които стрелят срещу и странично на неговата посока, като намалява успеваемостта им съответно с $[X/2]$ за всички насрещни изстрели и $[X/3]$ за всички странични, където X е силата на вятъра. Не оказва усложнение за стрелящите по посоката му. Помага за разрастването на огън, като разширява действието му според своята сила и посока – разрастването се определя за разстояние $[X*10]$ см за всеки 10 секунди. Това въздействие е само за огън със сила по-голяма от X . Всеки друг (запалена клечка или нестабилен фитил) ще бъде загасен.

Всички, които се придвижват срещу вятъра трябва да изразходват допълнително $[X/10]$ ТД на метър, като числото не се

закръгля, а се сумира с ТД за придвижване и ако общата сума не завършва на цяло число, тогава се закръгля **нагоре**.

По преценка на Разказвача, вятъра може да повлияе и по всякакъв друг логичен начин върху действията на героите. Тези ефекти влизат в сила единствено за [Сила на вятъра] над 7. За по-малка сила се пренебрегват.

Пример:

При вятър със сила 8, героите, които се придвижват срещу него ще изразходват 1,8 ТД, вместо 1. Ако трябва да изминат 6 метра, ще трябва да изразходват $1,8*6 = 10,8 = 11$ ТД. Тези, които стрелят срещу вятъра търпят наказание от -4, а тези, които стрелят странично на него -2.

Дъжд и сняг

Дъждът и снегът също имат Сила, която се определя с от 1 до 3 зара. Ефектът им може да бъде разнообразен: натрупване на вода и сняг, които да ограничат движението на създанията, образуване на поледица, която да създава предпоставки от подхлъзване и др.

Подхлъзването се определя от степента на замръзване, която е в рамките на 1 зар и представлява Усложнение в УФУД, а от другата страна е Ловкостта на героя:

3 зара + Ловкост > 16 + Заледяване

При успех, героят се задържа прав.

Дъждът и снеговалежът могат да загасят огън като всеки 10 секунди намаляват силата на пламъците със своята собствена.

Дъждът и снеговалежът затрудняват видимостта, създавайки тъмнина с интензитет $[X/4]$ за дъжд и $[X/3]$ за сняг. Ако има други условия за мрак, се взема най-силния интензитет и към него се прибавя **броят** на допълнителните източници. Например, дъжд със сила 13, по време на нощ с тъмнина с интензитет 7, ще повиши тъмнината на 8, макар, че той самият създава интензитет 4.

Студ и топлина

При извършване на по-интензивни действия при твърде висока/ниска температура, героите трупат Умора в началото на всеки рунд (10 секунди).

При горещина:

Умора = $(|Темп.| - 40)/10$

При отрицателна температура:

Умора = $(|Темп.| - 10)/5$

Където „|Темп.|“ е абсолютната стойност на температурата, такава каквато се възприема от героя, след добавяне/приспадане на всички ефекти от неговите дрехи и екипировка.

Така например, температура от -20 би довела до натрупване на 2 Умора всеки рунд, през който героите извършват някакви физически действия. Ако, обаче, те носят топли вълнени дрехи, които покачват температурата с +10, тогава за тях тази температура би била равна на -10 и те не биха натрупвали Умора.

Ако не правят нищо натоварващо, а просто вървят през студа, интервалът става през 1 час, така че героите пак биха натрупвали Умора, но 360 пъти по-бавно.

Ако прилагате това правило, трябва да вземете предвид вида на дрехите. Така например, металната ризница въобще не е

подходящата „дреха“, ако героя се намира на твърде горещо място – би следвало да добави още към ефекта от топлината.

Билки

Сред горите, полята и пещерите на Магландиум се срещат стотици различни растения, част от които са добре познати на билкари и знахари, тъй като имат свои специфични свойства. При умело използване, те могат да се превърнат в ценен помощник за всеки приключенец. Естествено, става дума за билките, от които може да се приготвят различни отвари. Отварите могат да бъдат възстановяващи или подобряващи, като първите оказват директно влияние върху ресурсите на организма (ЖТ, Умора, ТМ), а вторите могат временно да повишат някое умение или качество на героя.

Ала не всеки може да се възползва ефективно от силата на билките. При наличие на материали и рецепта, всеки може да опита да създаде дадена отвара, но е добре героят да има придобита някаква степен в познанието „Билкарство“, за да е сигурен, че резултатът ще е достатъчно ефективен.

Изкуството за ползване на билките изисква познание как те могат да бъдат открити сред природата, приготвени и приложени след това. По-долу сме описали каква логика следва всяко от тези действия.

Търсене на билки

Всяка билка расте в различни райони, като може да се намери с определена сложност във всеки от тях. Когато героят реши да търси билки, играчът обявява това, като заявява и желаните от него билки. За всяко отделно

търсене, героят трябва да задели поне 1 час, но през това време, той може да заяви търсене на до ПР билки. Успехът на търсенето се определя по УФУД:

3 зара + Билкарство > 16 + Усложнение

Където „Усложнение“ е сложността билката да бъде намерена в този вид район (планина, гора, поле и т.н.), така, както е описана в списъка на билките – виж приложение „Отвари и еликсири“. [Успехът] = броят намерени билки от всеки вид.

Пример:

Елан е с познание „Билкарство“ 6-та степен и Прецизност 8. Играчът заявява, че желае да търси билки и ще търси 8 билки (толкова, колкото е максимално допустимото за 1 час) за минималното време от 1 час. За удобство, в примера тези осем билки ще са с

различни усложнения от 1 до 8. Извършват се осем проверки по УФУД (скрити или явни, хвърлянията се правят от играча или Разказвача), при които се получават стойности на зарове, съответно:

15, 6, 14, 15, 12, 6 (АУ 2), 11, 17.

Това дава съответните УФУД с вид:

21>17, 12>18, 20>19, 21>20, 18>22,

12 (АУ 2)>23, 17>24, 23>25

Вижда се, че Успех в намирането на билките има само в хвърлянията за билки 1, 3, 4 и 6 (заради АУ 2). [Успехът] показва, че Елан е намерил 4 стръка от билка 1, 1 стрък от

билка 3, 1 стрък от билка 4 и 2 стръка от билка 6 (заради АУ 2, Успехът не може да бъде по-малко от 2).

Не случайно в примера означаваме

билките с числа, тъй като искаме да покажем именно принципа на търсене на билки, а не как това се извършва с конкретни видове.

С какво се характеризират билките?

Название: Името, под което е известна билката. Тя може да има няколко различни имена според различните народи.

Ефект: Основният ефект на билката, ако тя се ползва самостоятелно в отвара, както и най-често използваните съчетания.

Райони и сложност за намиране:

Вида на районите, в които може да се срещне, и съответстващата им сложност.

Ограничения: Специфични ограничения за нейното намиране и използване.

Приготвяне на отвари

Отварата трябва да се приготви в специални условия. Изисква изваряване на билките в определени пропорции.

Всяка отвара има определена сложност на приготвяне, което определя Усложнението в УФУД, а Умението отново е познатието „Билкарство“. [Успехът] определя броя на отварите, които е успял да приготви героя с 1 доза от необходимите съставки. Все пак, количеството не може да надвиши 10, тъй като се ползва 1 литър вода, а всяка отвара се приготвя в количество 100 милилитра и се налива в специална стъкленница. Което определя още едно условие – героят трябва да разполага с такива стъкленици, за да може да разпредели отварите в равномерни дози, иначе

условията за ползването им могат да са различни от описаното действие „[Пиене на отвара](#)“ в „Раздел „Битки“.

Всички билки имат основен ефект, който може директно да се прилага, като 1 доза от билката (един стрък) се извари в 1 литър вода.

Времето за приготвяне на отвара е от 10 минути до 1 час и може да бъде повишавано с до +3 часа за +3 Успех.

В приложение „Отвари и еликсири“ сме описали някои от най-популярните отвари в Магландиум, но освен тях, героите ще намират рецепти за други такива. Древните знания за билкарството и магическите отвари предстоят тепърва да бъдат преоткрити и да придобият силата, която са имали преди векове.

Болести

През своите странства героите могат да бъдат застигнати и от неприятни болести и други негативни влияния, като проклетия. Ефектът им е траен и обикновено не отминава с времето, а само ако се изпълнят определени условия. В книгата засега няма списък с възможните болести и проклетия.

Ефектът им може да е видим (белези по

кожата, косата и т.н.) или невидим (временно намалява Силата). Разказвачът определя ефекта и условието за лекуването. Колкото по-тежка е болестта, толкова по-сложно е лечението. Разказвачите трябва внимателно да преценят дали негативните последствия не са толкова тежки, че да направят намирането на лек непосилна задача за „осакатените“ герои.

Възраст

Както обяснихме още в началото, възрастта няма особено значение, стига да не е извън рамките на нормалното. За тези от вас, които искат да се възползват по-пълноценно от този показател, предлагаме следните правила:

Преди всичко е необходимо всички расови възрасти да се приравнят към човешката и да се изчисляват чрез нея. Така, ако един елф живее 500 години, а човека 80, то възрастта на елфа спрямо човешката е $500/80 = 6,25$ или 6. Така, елф на 240 години ще е като човек на 40. Когато става дума за възрастта **до 18** години, разликата **не** може да бъде по-голяма от **3 пъти**. Така, елф на 54 години ще е като човек на 18, но той ще си остане в младежкия период до $19 \cdot 6 = 114$ години. Едва след тази възраст той ще може да се счита като по-възрастен от 18 годишен човек. Следователно, всички елфи ще изчисляват своята възраст спрямо човешката като (Човешки години) * 6. Това се прави за всяка различна раса. Джуджетата (250 години живот) ще изчисляват възрастта си като Години * 3, като съзряването им (18 години за човека) ще става отново на 54, но „19-тата им година“ ще настъпва на тяхна 57-ма година, а не чак като при елфите на 114. И т.н.

Ефектите които възрастта би могла да въведе в играта ви са следните:

- Когато създавате героя си ще можете да разпределите толкова ТР за Специални Умения (за основните показатели няма ограничение), колкото е човешката ви възраст, умножена по две (при 30 години ще можете да разпределите до 60 ТР за СУ). След това ще можете да разпределите колкото си поискате ТР върху останалите умения, способности и познания. Това ограничение важи само за създаване на

герой на 0-во ниво.

- По споразумение с Разказвача може да получите допълнително толкова ТР, колкото е възрастта на героя ви, измерена спрямо човешки стандарти (60 годишно джудже ще получи +20 ТР).

- Героите ще могат да напредват с +1 Ниво само през X месеца, където X е Нивото, което достигат. Така герой на 1-во ниво ще може да се покачи на второ едва след два месеца игрално време (не реално, а в света на играта), герой на 10-то ниво ще може да покачи нивото си на 11 едва след 11 месеца приключения и т.н. Добре ще е да следите и развитието в годините на героя и как остарява той.

- Герой, достигнал възраст, равняваща се на 60 човешки години, напредва двойно по-бавно (нуждае се от двойно повече точки) при покачване на своите физически умения и всички допълнителни умения свързани с тях. Такива са Сила, Ловкост и Прецизност, СУ „Войн“, СУ „Специалист в оръжие“, СУ „Акробатика“ и др. независимо дали е достигнал техния максимум или не. При достигане на максимално ниво, темпа на покачване не се променя (остава си двойно повече ТР за покачване на +1). Точно кои СУ и показатели ще бъдат счетени за физически се определя от Разказвача.

- Интелектуалните способности на възрастен герой се покачват с нормален темп.

По желание може да добавите и други правила, касаещи възрастта на героите. Просто се ръководете от чистата логика – с възрастта човек губи някои свои качества, но пък придобива други – най-вече хитрост и мъдрост.

Задържане на заклинание

Това правило е изцяло избиращо и добавя допълнителни възможности за използващите магия. Ако не считате за нужно, не го ползвайте във вашите игри!

След като приключи с произнасяне на заклинанието, магьосникът може да го задържи в съзнанието си за толкова ТД, с колкото разполага за един ход и да го освободи едва след това. Задържането може да стане през два хода, ако магьосникът е завършил заклинанието си в единия, а реши да го запази до следващия, но интервала между завършването и освобождаването не може да е по-голям от ТД с които разполага за 1 ход. През това време той има право да се придвижва по бойното поле или просто да изчака, но няма право на други действия (да атакува, например).

Разбира се, задържането не е без определена цена. За да задържи заклинанието, магьосникът ще трябва да похарчи още 5 ТМ (независимо от цената на заклинанието). Така

ще може да измине определено разстояние (не по-голямо от ТД с които разполага за 1 ход) и чак след това да освободи заклинанието. Ако, обаче умре или изпадне в безсъзнание, заклинанието се освобождава само, като:

- Ако е насочено към създание, се насочва към най-близко намиращото се до магьосника създание, независимо приятел или враг. Ако има повече същества на еднакво разстояние, се определя с помощта на зар върху кое от тях се освобождава заклинанието.

- Ако е насочено към поле, се счита, че това е полето, където е паднал магьосника (това може да доведе до неговата смърт).

- Ако пък е било заклинание, което магьосника има право да направи само върху себе си, то просто се освобождава върху него, запазвайки ефекта си.

Капани

Някои Познания и СУ разрешават на героите да изработват капани, но дори и без подготовка, те могат да опитат това, както и да поставят, откриват и обезвреждат капани. Шансовете им за успех без умения в областта

са минимални и се базират на тяхната

Прецизност:

Умение = ПР/5.

Тук ще опишем как се извършва всяко действие с капани и как се отразява Успеха му.

Изработване на капан

Има различни капани, част от които сме описали по-долу. Те се нуждаят от различни материали. След като се уточнят материалите, се пристъпва към самото изработване. Определя се време за работа и се проверява ефекта на края на този период по УФУД:

Умение + 3 зара > 16 + Усложнение

Умение може да бъде [ПР/5] или придобита Способност, Познание или СУ („Механика“, „Изобретател“). Усложнението зависи от сложността на самия капан и от качеството на материалите. Заделянето на повече време намалява Усложнението. Разказвачът определя доколко увеличеното

време може да улесни задачата, но не с повече от 6.

[Успехът] определя качествата на изработения капан и обикновено се приема за Усложнение при неговото обезвреждане.

Ако героите изработват импровизиран

капан с подръчни материали, Разказвачът трябва да прецени дали е възможно да се създаде, позовавайки се на знания от реалния живот и на чистата логика. Добре е да оприличи капана на такъв от примерите по-долу и така да определи неговата сложност.

Поставяне на капан

След като бъде изработен, капанът трябва да бъде заложен, освен в случаите когато той едновременно се създава и залага (вълча яма). Успехът на доброто залагане на капана зависи от умението на героя (отново се взема придобитото Умение или [ПР/5])

Умение + 3 зар > 16 + Усложнение

[Успехът] се явява Усложнение при

откриване и обезвреждане на заложен капан.

Капанът би могъл да е такъв, че да няма как да не се постави веднага. Тогава УФУД определя само дали той е сложен за откриване и Успех/Неуспех се явява Усложнение при откриване, така че при Неуспех просто капанът е много лесен за забелязване.

*Разказвачът само **описва** действията на героите и **не дава** подробна информация за успеха при поставяне.*

Откриване на капан

За да открият заложен капан, героите трябва да успеят в УФУД:

Бдителност + 3 зар > 16 + Усложнение

Където Бдителността е тази на всеки отделен герой, а Усложнението се определя от Успеха с който е сложен капана. Хвърлянето се извършва тайно от Разказвача и може да стане по два начина:

1. Едно хвърляне, ползвайки най-високия показател за Бдителност, повишен с от 1 до 3 според броя на членовете в групата и обща оценка на средната им Бдителност. При висока средна Бдителност, всеки член на групата би могъл да добави 1 към шанса за откриване.

2. Последователни хвърляния за всеки един от героите, които са в близост до капана.

Обезвреждане на капан

След като капана е открит, той може да бъде заобиколен (ако е възможно) или обезвреден. За обезвреждане се ползва [ПР/5] или специално придобитото Умение за работа с капани – „Механика“, ако е механичен капан, а може и СУ „Изобретател“.

Умение + 3 зара > 16 + Усложнение

Усложнение = [Успеха] при изработката на капана, но не повече от 8. Това може да се определи от опитния герой, така че Разказвача би трябвало да му подсказе сложността с добро описание на това, което вижда.

По преценка на Разказвача, сложността на всяко от изброените действия с капани може да се образува по други критерии. Обикновено Усложнението е в интервала от 1 до 8.

Примерни капани

Вълча яма

Материали и условия: Инструменти за копане, дървени колове, прави се сред природата.

Сложност: Лесен ловен капан. Усложнение за изработка 0, Усложнение за прикриване от 0 до 6 според условията на околната среда – в гора е 0.

Описание: Издълбава се дупка с размери поне 2x2x2 метра (8 м³), в която се побиват заострени колове, но може и да се остави с равно дъно. Ямата се покрива с листа и клони, за да е трудно забележима. За изработване се счита самото ѝ издълбаване и забиването на коловете (ако има такива), а покриването ѝ се счита за поставяне. По преценка на Разказвача, двете действия могат да се обединят в една проверка по УФУД.

Времето за изработка на капана зависи от СИ на героя, който го прави. За 1 час, с

подходящ инструмент (лопата), героят може да изкопае дупка с общ обем [СИ/2] кубични метра. В случая с 8 м³ се нуждае от сила 16, за да завърши за 1 час. Времето за изкопаване е:

Време = (2*Обем/СИ) часа

Самото покриване на капана зависи от Прецизността на героя и отнема:

Време = (Площ/ПР) часа

Където „площ“ са квадратните метри на отвора (В примера 4 м²).

Ефект: При падане в капана, създаването получава [МТ] зара Трошача щета (базирано на неговия собствен МТ). Ако на дъното на капана има заострени колове, жертвата получава още [1 зар] зара Пробивна щета (хвърля се 1 зар, за да се определи колко кола са наранили създаването, и след това се хвърля по 1 зар за всеки от тях).

Препъване

Материали и условия: Достатъчно дълго въже и място за връзване.

Сложност: Много лесен за изработка и прикриване сред природата. И двете действия са с Усложнение 0.

Описание: Един от най-елементарните капани. Героят завързва края на едно въже и го прикрива добре под листа и шума, след

това, в подходящия момент опъва другия му край и препъва жертвата. Този капан има и значително по-сложни свои варианти, които добавят към основното му усложнение. Времето за изработка и поставяне на капана е сравнително кратко – от 5 до 10 минути.

Ефект: Препъва създаването. То пада на земята и понася [МТ] зара Шокова щета.

Падащ удар

Материали и условия: Дънер или отсечен тежък клон, въже (поне 10 метра) и подходящи природни условия (гора).

Сложност: Умерено сложен капан, с различни варианти на изпълнение. Усложнение от 2 до 6.

Описание: Героят създава система от въжета, така че когато жертвата премине през

определено място капанът да се задейства, освобождавайки тежък дънер, който, под силата на гравитацията и на принципа на махалото, се стоварва отгоре ѝ, нанасяйки Трошачи щети според теглото си. Изработката и поставянето на капана са едно и също действие и успехът определя едновременно и прикритостта на капана и неговата атака.

Изработката отнема между 1 и 3 часа (хвърля се зар и се разделя на 2). Трябва да се вземе предвид тежестта на удрящата част („махалото“), тъй като тя трябва да може да бъде носена от героя.

Ефект: Махалото на капана удря жертвата с Атака=[16 + Успех]. Дали уцелва се

определя по УФУД:

3 зара + Атака > 16 + БЗ

Създанието **няма** право на активни защитни действия. Щетата се определя от теглото на „махалото“. Всеки 4 кг дават 1 зар Трошаща щета.

Стрелящи устни

Материали и условия: Механичен капан, изисква специални материали. Могат да се определят само като цена от Разказвача, но могат и да се опишат (тръби, стрелички, пружини и др.). Обикновено се прави в изкуствена среда – сгради, подземия и др. Могат да се ползват готови механични или огнестрелни оръжия, в който случай щетата се определя според оръжието.

Сложност: Сравнително сложен капан, който изисква познания в „Механика“ или СУ „Изобретател“ – сложност 2. Ако се опитва да го прави герой без изброените две умения, сложността е 8.

Описание: Тръба или композиция от няколко тръби, изработени така, че всяка има свой собствен механизъм за изстрелване на серия от малки стрелички. Могат да са напоени с отрова, ако има кой да приготви отровата (СУ „Алхимик“ или „Билкар“). Времето за изработка се определя от броя на тръбите („устните“) и броят изстрели, които са заредени в тях – всеки изстрел след 1, добавя 1 сложност, към

общата изработка, тъй като изисква по-сложна система. Времето за изработка на 1 тръба за 1 изстрел е 30 - 60 минути, според условията и използваните инструменти.

Сложността за изработка е различна от сложността за поставяне, която се определя от Разказвача (в рамките от 2 до 8) според различните условия – доколко лесно е капанът да се прикрие.

Ефект: Определя се поле, в което се задейства капана, което е свързано с включването на някакъв механизъм във въпросното поле. Не е нужно да се описва подробно какъв, но се изисква „Механика“ или СУ „Изобретател“. При стъпване в това поле се изстрелват една или повече стрели които нанасят от 1 до 3 зара Пробивна щета (освен ако не се ползва механично или огнестрелно оръжие). Успехът при изстрела се определя по УФУД:

16 + Успех на изработка > 16 + БЗ

Успехът при изработка е от 1 до 8, колкото е и Усложнението за обезвреждане.

Отровно дихание

Материали и условия: Механичен капан, изисква специални материали. Могат да се определят само като цена от Разказвача, но могат и да се опишат (тръби, пружини, задействащи механизми, чукче, което да разбие стъкленницата с отрова и др.). Обикновено се прави в изкуствена среда (сгради, подземия и др.), тъй като отровата трябва да остане в достатъчна концентрация. Ползва се алхимическа отровна смес, която

при взаимодействие с въздуха (при смесване на съставките ѝ) се изпарява и бързо изпълва околното пространство с отровен дим.

Сложност: Сравнително сложен капан, който изисква познания в „Механика“ или „Изобретател“. Усложнение 4. Ако се опитва да го прави герой без умения, Усложнението е 10.

Описание: Механична композиция, която при задействане счупва стъкленници с алхимична отрова или влива отровата през

специални вентили, така че отровните пари бързо да изпълнят пространството.

Ефект: Не може да се избегне, тъй като се разпространява по въздуха. Ефектът и

силата на отровата зависят от вида ѝ.

Примерна отрова е парализиращата такава: 5 зара, нанасящи Шокова или Временна щета всеки рунд (10 секунди).

Магически капани

Това са специална група капани, които използват заклинание. Заклинанията могат да се „заклучат“ в кристали, които, ако бъдат разбити, ще произведат ефекта на магията. За

целта се изисква, героя да разполагат с такъв кристал и някой да може да вгради желаното заклинание (виж „[Магическа система](#)“ и приложение „Магии“).

Разбира се има още много възможности за импровизирани или описани в схеми капани. Поощряват се всички Разказвачи и Играчи свободно да ползват правилата за изработване и поставяне на капани и да създават собствени вариации. Това, което се изисква от Разказвача е да прецени каква е сложността и колко време ще отнеме изработката.

Кражба/Джебчийство

Това е действие, при което героя се опитва да вземе даден предмет от друго създание, което не подозира за намерението му. Успехът се определя от Прецизността и СУ „Крадец“, но не е задължително героят да е усвоил умението, за да пробва кражба.

Джебчийство = ПР + (СУ Крадец/2)

Определя шанса за успех при опит да се открадне предмет от друго създание (Умение в

УФУД). За да извърши подобно действие, геройт трябва първо да успее да се промъкне към „жертвата“ след което да направи проверка по УФУД където Усложнение е Бдителността на другото създание и прикритостта на предмета (ако е от джоб на върхна дреха е 0). Джебчийството отнема 5 ТД за опит. В гъста тъпла условието за промъкване към жертвата отпада.

Магическите предмети

Големите майстори-ковачи, могат да опитат да създадат свои магически предмети. Изискват се специални материали, което е чудесен повод за задачи и приключения. Определят се по преценка на Разказвача или според дадената в приключението схема (някои приключения включват в себе си схеми за изработка на магически предмети). Освен това, изковаването на подобен предмет не е лека задача и според качествата му, Усложнението в УФУД може да бъде много

голямо. По-долу сме описали как влияят най-често срещаните магически свойства върху Усложнение то за изработка:

1. +[X] твърда немагическа щета прибавя [X] Усложнение;

2. +[X зара] допълнителна магическа щета добавя $[(X \cdot (X+1))/2]$ Усложнение. Предварително се обявява типа на магическата щета. Тя не се влияе от БЩ на героя и не повишава неговата допустима БЩ.

3. Твърдо фиксиране на показател (СИ, Л, ИН, ПР) добавя Усложнение [Показател - 6]. При показател под 6 Усложнението е с отрицателен знак (Улеснение). „Твърдо фиксиран“ означава, че избран показател на героя ще бъде фиксиран на точна стойност. Ако по този начин се намалява текущата стойност на показателя, това се счита за проклятие и докато оръжието е у героя, **независимо** дали е екипирано или е само в неговия багаж, ефектът е в сила.

4. +[X] върху избран показател (СИ, Л, ИН, ПР, СК), прибавя [X*X] Усложнение. Ефектът е в сила **само** когато оръжието е **екипирано**.

5. +[X] към Жизнеността и ЖТ, прибавя [1+(X/10)] Усложнение.

6. +[X] към максималното количество Мана, прибавя [1+(X/10)] Усложнение.

7. Понижаване на показател с -[X] добавя [X] Улеснение.

8. Допълнителен ефект „проклятие“ – изразява се в невъзможност да се раздели предмета от собственика му и да се премахнат отрицателните му ефекти, дори когато предметът не е екипиран. Удвоява силата на отрицателните Усложнения (добавя двойно Улеснение).

Миризма и обоняние

Миризмата се добавя като Улеснение. Стандартно, да се усети дадено създание по миризмата е действие с Усложнение 0, но то се повишава от множеството други миризми. Не може да се усети миризма по посока на вятъра,

тъй като той я отвява обратно на носа на създанието. Само някои раси имат развито обоняние, а всички останали се считат като за притежаващи Обоняние 0. Дивите животни често имат обоняние над 8.

Обучение от учител

Героите могат да бъдат обучавани в СУ от учители. Учители могат да бъдат и други герои, стига да се съгласят и да отговорят на необходимите условия – за да бъдат учители трябва да имат ИН поне 10.

Колкото по-добър е учителят, толкова повече знания може да прехвърли на учениците си. Ефектът на всеки Урок се определя по УФУД:

3 зара + Степен_{учител} > 16 + Степен_{ученик}
[Успехът] = ТР, получени от ученика.

Броят на уроците при един и същ учител не може да бъде повече от [ИН_{ученик}/2]. При повишаване на ИН, той може да получи право на нов урок.

Ако умението е ново за ученика, той трябва да заплати началните ТР за заучаването му, като може да го направи и с тези ТР, които току-що е получил от учителя си. Само хората не се нуждаят от начални ТР.

След всеки урок ученикът задължително се опитва да усвои и повиши степента си с натрупаните ТР. Ако те не са достатъчно за това, остават за по-късно ползване.

Получените от учителя ТР могат да се ползват **единствено и само** за Умението, за което са предоставени.

Всеки урок отнема от 1 до 10 часа по преценка на Разказвача. Уроците трябва да са през достатъчен интервал, за да може ученикът да приложи придобитите знания.

Времето между два урока се определя според получените ТР и ИН на ученикът. Той може да усвоява ТР с темп от $[ИН/4]$ на ден. Така, ако ученикът трябва да усвои 12 ТР, а показателя му за ИН е 9, той ще се нуждае от 6 дена, тъй като може да усвоява с $9/4=2$ ТР на ден.

Пример:

Атос е майстор на СУ „Магьосник“ (12-та степен) и има Интелект 13. Той ще може да предаде знанията си на Евлоги. Евлоги владее „Магьосник“ само на 3-та степен и има ИН 10. Той желае да се учи при Атос, който се съгласява да опита. Евлоги ще има право на $10/2 = 5$ урока при него.

Урок 1:

3 зара + 12 > 16 + 3; резултат на заровете 12 (3:4:5), Успех 5. Евлоги получава 5 ТР за СУ „Магьосник“, които ще усвои за 3 дена (той може да усвоява по $10/4 = 2$ ТР на ден). В края на втория ден, той е длъжен да използва 4 от усвоените ТР, за покачване на степента на умението си на 4. На следващия ден ще получи още 1 ТР, която ще му остане в резерв.

Урок 2 (три дена след първия):

3 зара + 12 > 16 + 4; резултат 9 (2:4:3), Успех 1. Евлоги прибавя новата научена ТР, към своя резерв от 1, общо 2 ТР, които не му

стигат, за да покачи умението си на 5-та степен.

Урок 3 (един ден след втория):

3 зара + 12 > 16 + 4; резултат на зара 16 (6:4:6), Успех 8, Евлоги ще усвои 8 ТР за време от 4 дена. След втория ден, той ще има 6 ТР (2 от преди и 4 от трети Урок), с които ще повиши степента си на Умението на 5 и 1 ТР ще остави в резерв. След още 2 дена, той ще има нови 4 ТР, които правят общо 5 в резерв. Той има право само на още 2 урока от Атос.

Урок 4 (четири дена след трети):

3 зара + 12 > 16 + 5; резултат от заровете 9 (3:5:1), Неуспех 1. Евлоги не получава никакви ТР. Разказвачът преценя, че за този ден двамата с Атос не могат да проведат нов урок.

Урок 5 (един ден след четвърти):

3 зара + 12 > 16 + 5; резултат от трите зара АУ 2 (2:2:2), това води до Успех 2 и Евлоги, получава нови 2 ТР, които усвоява за 1 ден. С тези от резерва му те стават 7 и той покачва СУ „Магьосник“ на 6-та степен, а 1 ТР му остава в резерв. Той няма право на повече уроци при Атос, докато не повиши своя показател за ИН поне на 12.

Цена на уроците

Не всички ще са склонни да обучават героите безплатно. Повечето учители се прехранват с това и услугите им не са никак евтини. Цената за урок варира от 1 до 10 сребърника, според популярността на учителя.

Някои учители владеят своите умения над 12-та степен, което неминуемо се отразява на цената им. При тях ограничението за брой уроци отпада, но цената е винаги висока (над

5 сребърника за урок), така че героите трябва да се замислят преди да прибегнат към услугите им. Учителите могат да поставят и допълнителни условия пред героите, за да ги обучават – изпълнение на задачи, услуги и др.

Условието за темпа на възприемане на получените ТР остава непроменено и зависи изцяло от ученика.

Кървене

Забележка!

Кървенето е **избирателно** правило, измислено с цел да направи играта по-реалистична, отчитайки загубата на кръв след нараняване. Не сте длъжни да го използвате, ако смятате, че не се нуждаете от такъв реализъм.

Сигурно сте забелязали, че в дневника на героя има показател, за които досега не сме споменали нищо. Той се нарича „Кървене“ и се дели на „Кървене“, „Превързано Кървене“ и „Превръзка“. Тези стойности показват дали и

колко силно кървят раните на героя, дали са превързани и какво е качеството на превръзката. Кървенето нанася Реални и Временни щети през определен период от време, докато раните заздравеят.

Получаване и ефект на кървяща рана

Ако от един-единствен противников удар, героят понесе повече от 10 точки **физическа** Временна и/или Реална щета (без Магическа и Шокова), той получава отворена кървяща рана. Степента на кървенето се пресмята така:

- + 1 за всеки **[Щ/5] пробивна** щета;
- + 1 за всеки **[Щ/10] сечаща** щета;
- + 1 за всеки **[Щ/20] трошаща** щета

(включително и временната).

Така полученото число се записва в графата „Кървене“. Всеки следващ удар, който отговаря на гореописаното условие, добавя още към вече съществуващото кървене.

Кървенето се активира в началото на **следващия ход** на създанието (или след 10 секунди). Непревързаното кървене нанася **ВЩ = Кървене** на всеки **10 секунди** (1 рунд) и **Реална Щета = Кървене** на всеки **1 час**.

Превързване

Кървящата рана може да се превърже. Всяка превръзка отнема **10 ТД** и натрупва **1 Умора**. Задължително се изисква превързващият да може да похарчи 1 Умора. В по-тежки ситуации пострадалият няма да може да се превърже сам и трябва някой друг да стори това.

Успехът на превръзката се проверява с помощта на познанието „Първа помощ“ (виж приложение „Способности и познания“). Ако героят не е учил „Първа помощ“, то в УФУД се използва само базовата стойност на познанието ([ПР/2]):

Първа помощ + 3 зара > 16

Ефектът на превръзката може да се подсили с подходящи материали – мехлеми,

билки и др. подобни, ако героят разполага с тях, като Разказвачът прецени какъв бонус дават те и дали се изискват допълнителни ТД за поставянето им.

[Успеха] = качеството на превръзката. Записва се в полето „Превръзка“. Ако няма Успех, значи просто няма ефективна превръзка, без значение от [Неуспеха]. Въпреки това, ако желаете, може да съгласувате някакво свое правило, че това води до влошаване на раната.

При успешна превръзка, натрупаното до момента Кървене се прехвърля в „Превързано К“ и се сумира с числото там (ако има такова отпреди). Превързването води до следните промени:

Превързаното Кървене **спира** да нанася **ВЩ**;

Превързаното Кървене **продължава** да нанася

Реална Щ = Превързано К – Превръзка.

Стойността на „Превръзка“ намалява с 1 за **всеки следващ час**. Това налага правене на нови превръзки през няколко часа, ако

героят иска да запази ефекта за по-дълго.

Новата превръзка **замества** старата, т.е. в графата „Превръзка“ се записва [Успеха] на новата. Това е напълно логично – замърсената превръзка се сваля и на нейно място се поставя чиста. Никой не ги слага една върху друга.

Заздравяване на кървящи рани

Докато има кървене, независимо превързано или не, организъмът **не** възстановява ЖТ по естествен път (сън). Кървенето намалява по 3 начина:

Почивка:

Естественото възстановяване на организма намалява Кървенето на всеки час:

Намалява [**Превързано К**] с **цялата** си стойност;

Намалява [**Кървене**] с **половината** си стойност.

Иначе казано, ако героят не върши нищо натоварващо, той ще „похарчи“ натрупаната Почивка за лекуване на рана, вместо за

възстановяване на Умора. Ако раната е превързана той ще лекува 1 Превързано кървене на час (2 на час за гигант). Ако раната е открита, той ще лекува 1 Кървене на всеки 2 часа (или 1 на час за гигант). Ако героят има и двата вида кървене, първо се възстановява откритото.

Лекуване:

Чрез СУ или Познания (уточнено в съответните познания и СУ).

Магията „Лекуване на тежки рани“:

Кървенето се счита за Трайна щета и може да се излекува като такава с помощта на тази магия.

Пример

Героят Гошо тръгва на бой. В началото има:

*Кървене = 0, Превързано К = 0,
Превръзка = 0*

В боя той получава 4 Кървене, следователно:

*Кървене = 4, Превързано К = 0,
Превръзка = 0*

Решава, че е добре да се позакърпи, докато е все още в битката. Губи 10 ТД и получава 1 Умора, но успява да направи превръзка с Успех 3:

*Кървене = 0, Превързано К = 4,
Превръзка = 3*

Следващият рунд, за негова беда, получава ново Кървене 5:

*Кървене = 5, Превързано К = 4,
Превръзка = 3*

Понеже се занимава с противника си и няма кога да се закърпи, в началото на следващия си ход Гошо понася 5 ВЩ. В следващия рунд, той има нещастieto да бъде ранен за още 3 Кървене, но за негова радост, успява да довърши последния си опонент. В края на рунда положението е:

*Кървене = 8, Превързано К = 4,
Превръзка = 3*

В началото на своя ход (нищо, че битката е свършила), Гошо получава още 8 ВЩ, но нали е кораво момче, съумява да не припадне. Започва да се превързва наново, като маха старата превръзка и прави нова. Извън битка се приема, че героят успява да се бинтова достатъчно бързо, преди да е дошло следващото понасяне на ВЩ (следващите 10

секунди). Той натрупва 1 Умора, но довършва превръзката с Успех 4:

Кървене = 0, Превързано K = 12,

Превръзка = 4

Така, след един час Гошо ще понесе $12 - 4 = 8$ Реална щета. Понеже меракът му за бой е поотминал, той се мотае, без да върши нищо натоварващо и печели 1 Почивка. Положението ще се промени в следното:

Кървене = 0, Превързано K = 11,

Превръзка = 3

След още 3 часа превръзката ще бъде напълно безполезна и Гошо може да си направи нова или да разчита само на естественото възстановяване. Ако легне да спи, той ще ускори двойно заздравяването на раните си, но докато не зараснат той няма да неутрализира Умора чрез Почивка, нито ще си възстановява ЖТ от сън.

Отключване на врати и ключалки

Някои СУ разрешават да се отключват ключалки, използвайки подръчни средства и шперцове (шперцове увеличават шанса за успех), като това е описано при самите умения. По преценка на Разказвача, той може да позволи такива опити дори и на необучени герои, като ползва показателя им за

Прецизност, намален наполовина или тройно, или друго сходно умение – „Изобретател“, „Механика“ и т.н. с някакво наказание.

Умение + 3 зара > 16 + Сложност на ключалката

Това е сложно действие и изисква $ТД = [10 + \text{Сложност на ключалката}]$.

Повреждане на предмети

Всеки предмет има своя Устойчивост, която определя стойността на Щетата, която трябва да бъде надвишена, за да бъде наранен за 1 Единица Цялост (ЕЦ). Това са Жизнените Точки на неодушевените предмети. Устойчивостта зависи от материала на предмета (преобладаващия материал, ако са няколко различни). Устойчивост 10 означава, че предмета ще се нарани за 1 ЕЦ за всяка щета от 10. Следователно, предметът се наранява за X ЕЦ при всяка попаднала в него атака, където: **$X = [\text{Щета} / \text{Устойчивост}]$** .

Така, в примера с Устойчивост 10, предметът ще разделя всяка щета на 10. Щета 56 би му отнела 5 ЕЦ.

При загуба на **10 ЕЦ**, предметът получава **1 Повреда** и променя своите качества (показатели), намалявайки ги с 1.

Всеки предмет може да понесе определено количество повреди, преди да се счупи или да се променят качествата му. Общо правило за всички е, че при наранявания от 10 ЕЦ (понасяне на 1 Повреда), у предмета настъпват качествени промени: ЗА на броните пада, оръжията намаляват щетите си и т.н.

Ако не е предварително уточнено, Разказвачът ще прецени до какво ще доведе понасянето на 10 ЕЦ наранявания при произволен предмет.

Ако героите се опитват да разбият врата, тя може да се счупи след като изгуби първите 10 ЕЦ (ако е по-слаба), но може и само да се изкриви, усуче или леко да поддаде, а за пълното ѝ счупване да е необходима по-голяма повреда, например 5 (т.е. 50 ЕЦ).

Устойчивостта на материалите е описана в приложение „Екипировка и предмети“.

Повреждане на брони и оръжия

Отделили сме тази категория специфични предмети, тъй като тяхното повреждане може да е факторът, който отделя героя от живота и смъртта.

Повреждане на пасивни защитни средства (броня)

Всяка броня, намалява своята ЗА с толкова, колкото е натрупаната Повреда. Броня със ЗА 0 е безвъзвратно счупена и не може да се поправи. Следователно, при

броните, както и при останалите защитни предмети, ЕЦ е пряка функция на ЗА или иначе казано **ЕЦ = ЗА*10**.

Повреждане на щитове

Логиката е същата – всяка 1 Повреда намалява защитата с 1, но ефектът се оказва само върху Началната Защита (НЗ) на щита, а не добавената от Прецизността на героя ([ПР/4]). Поначало НЗ = Размера на щита (от 1 до 3), но след повреда, нейната стойност се променя, което намаля и способността на щита

да блокира. Ако НЗ стане 0, те са неизползваеми. Един малък щит ще се счупи, когато понесе 1 Повреда (10 ЕЦ) защото има НЗ = 1. Голям щит ще трябва да бъде наранен 3 пъти за по 10 ЕЦ (3 Повреда), тъй като НЗ = 3 и ще намалява с 1 за всеки 10 ЕЦ.

Повреждане на оръжията

Оръжията не се повреждат лесно, тъй като са създадени, за да се удря с тях.

Оръжието може да се повреди в следните ситуации:

- При директно атакуване на предмет. Оръжието получава половината от Щ, която нанася върху предмета. По преценка на Разказвача, това може и да не е така. Например, при удари с бравда по дървена врата, оръжието може да не се наранява, независимо от силата на ударите.

- При блокиране на друго оръжие. Наранява се само блокиращото оръжие, а не атакуващото. Атакуващото може да бъде наранено при блокиране, само ако се ползва специално избрано действие или оръжие. Ако има такава възможност, това ще е описано в специалната атака или при самото оръжие.

Оръжието НЕ може да се повреди:

- При нормална атака, освен ако не бъде специално (контра)атакувано с такава цел.

- При обикновено съприкосновение с броня или други части на противника, независимо от тяхната устойчивост и силата на удара. Изключение е когато в описанието на бронята има специално упоменато условие, че тя наранява оръжията при съприкосновение.

След повреда, Щетата на оръжието намалява с **-[Повреда] на зар**. При -6 Щета на зар, то се счита за безвъзвратно повредено и не може да се поправи. Независимо от това, то все още е използваемо – нанася само позволената БЩ и своята твърда Щ, ако има такава. Но при Повреда 7, то вече се чупи окончателно. Така може да се приеме, че всички оръжия имат 70 ЕЦ.

Умението на героя да борава добре с оръжието (СУ „Специализация в оръжие“) може значително да подобри неговата Устойчивост, но само когато се използва по предназначение, а не реално променяне на материала.

По желание!

Може да пренебрегнете правилата за чупене, до момента, в който не решите, че наистина са необходими за вашата игра. Препоръчваме ви да използвате поне правилата за чупене/нараняване на брони и щитове, но все пак дори и те не са задължителни.

Ползване на оръжие без необходимата минимална сила

Ако героят може да вдигне оръжието, той може и да го ползва, но ако Силата му е под минималната, която се изисква, той натрупва Умора = [разликата в СИ] при всеки удар с това оръжие. Ако няма право да натрупа толкова Умора, той не може да замахне.

Пример:

Герой със СИ 10 ползва оръжие, което изисква СИ 12. При всяка своя атака или друго действие с оръжието (като париране), той ще натрупва по 2 Умора. Ако е изчерпил правото си на Умора за хода, или по друга причина не може да натрупа доброволно Умора, героят няма да може да замахне с оръжието си.

Ползване на оръжие за една ръка с две и обратно

Всяко оръжие с подходяща дръжка може да се ползва както с две, така и с една ръка, стига героят да отговаря на условията за СИ и размер:

- За ползване с една ръка [СИ > Тегло*3]
- За ползване с две ръце [СИ > Тегло*2]
- За ползване на оръжие с една ръка:

[Дължина на оръжието < Височина на героя].

По принцип оръжията са предварително

изработени за една или две ръце и затова неправомерното им използване има последствия, обикновено в ущърб на героя.

- При ползване с една ръка на оръжие, предвидено за две, Атаката намалява с **-4**;

- При ползване с две ръце на оръжие, предвидено за една, се добавя **+1 ТД** за атаката.

Поправка на предмет

Наранен предмет може да бъде поправен от съответния занаятчия (ковач, дърводелец, кожар, изобретател и др.). Сложността на

поправката зависи от Устойчивостта на материала на предмета. Това определя ЕЦ, които майсторът възстановява.

Умение + 3 зара > 16 + (Устойчивост/2) - Повреда

Където „Умение“ е степента на владение на занаята от майстора, „Устойчивост“ е тази на материала, а „Повреда“ е степента на повреда на предмета. [Успехът] = ЕЦ, възстановени на предмета. Всеки 10 ЕЦ, премахват 1 Повреда.

Времето за една поправка и натрупаната Умора се определят от Разказвача (обикновено в рамките на 1 зар часа и 1 зар Умора).

Пример:

Ковач с Умение 10 се опитва да поправи меч, наранен за 1 Повреда и допълнителни 6 ЕЦ (понесъл е общо 16 ЕЦ щета). Мечът е от

бронз (Уст=14).

$10 + 3 \text{ зара} > 16 + 7 - 1$

Пада се резултат 14 (6:5:3).

$10 + 14 > 22$, Успех 2

Натрупаните от меча щети намаляват с 2 и той остава с 1 Повреда, но само с 4 ЕЦ допълнителни щети. Ако при следваща поправка бъдат поправени още 4 ЕЦ, допълнителните ЕЦ ще се неутрализират, но мечът все още ще е повреден за 1. Едва, когато следващата 1 ЕЦ бъде възстановена, той ще бъде поправен с остатъчна щета от 9.

Шум на оръжията

Всяко екипирано оръжие има ниво на шум, с което пречи на героя да остава незабелязан при придвижване. Нивото на шум варира според МР на оръжието:

Шум = МР - 1

Така, кинжалите имат ниво на шум 0, късите мечове 1, брадви, чукове, боздугани и мечове за една ръка (с МР 3) имат шум 2, двуръчните мечове имат ниво на шум 3 и т.н.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Тук слагаме край на книгата с правилата. Не че няма какво още да се каже, но това би отнело твърде много страници и време за четене, а ние не желаем да ви отегчаваме. Надяваме се, че написаното дотук ще ви бъде достатъчно, за да разберете, опознаете и харесате Ролевите Игри, така, както го

направихме ние. Ще се радваме да изкажете своето мнение, препоръки и идеи в [нашия форум](#), а при желание дори да ни разкажете какви приключения са преживели вашите герои. Така ще ни помогнете да обогатим и разнообразим играта и света, в който се развива тя.



Благодарим Ви, че проявихте интерес към нашата книга!

Вашата подкрепа е важна за нас!

Екипът на „Аксиом16“ Ви пожелава вълнуващи приключения!