

Специални Умения

Специалните умения (СУ) са житейски ориентации, професии и тясно специализирани знания. Те могат да бъдат ориентирани към група дейности, или конкретно насочени в една единствена. Героите могат да научават определен брой СУ, като той зависи от Нивото им на опит и от техния Интелект:

Максимален Брой СУ = (НИ+ИН)/3

Всяко СУ изисква определен минимум ТР, които героят трябва да заплати, за да го придобие на степен 0. Оттам насетне степента на СУ се повишава както основните променливи показатели – за да я покачите с 1, трябва да похарчите толкова ТР, колкото е следващата степен, която ще достигне.

СУ се развива от 1-ва до 12-та степен, но както основните показатели, може да се повиши над 12-та степен на двойна цена. Достигането на такива степени ще повиши ефекти, в които участва степента на СУ, но няма да даде допълнителни способности под формата на еднократни придобивки.

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

Единствено на човеците не им се налага да заплащат тези начални ТР.

За да се придобие СУ на нулева степен, освен ТР, понякога има и други изисквания – минимална стойност на някой показател или умение. Това е споменато в описанието.

СУ дават допълнителни умения и бонуси на героя, които се делят на Пасивни и Заявени:

Пасивните са постоянно действащи и играчът не трябва да споменава, че героят му ги използва. Пример за пасивен бонус е повишаването на Ръкопашната БА на героя, придобито от СУ „Войн“. Това повишаване е автоматично и е в сила винаги, когато героят ползва ръкопашни оръжия – не е необходимо да заявява каквото и да било.

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

СЪДЪРЖАНИЕ

Акробатика.....	3	Ковач	23
Алхимик	3	Крадец	24
Архивист	5	Лидер.....	25
Берсерк.....	6	Магическа защита.....	26
Бой с две оръжия	7	Магьосник	26
Бой с едно балансирано оръжие.....	9	Майстор Стрелец	27
Бой с едно небалансирано оръжие	9	Певец.....	28
Борец	10	Поток от изстрели	31
Бърза мисъл	14	Продължителна атака.....	32
Бързият Джо	15	Специалист в Защита.....	32
Бързо развитие	15	Специалист в Магическа школа	33
Войн.....	16	Специалист в оръжия	34
Възстановяване на мана	16	Специалист в юмручен бой	35
Горянин	17	Твърда кожа.....	36
Двоен изстрел	18	Точен удар	36
Друид.....	18	Точно око.....	37
Екзорсист	20	Убиец	38
Жажда за живот	21	Художник - илюзионист	38
Изобретател.....	22		



Акробатика

Изисквания: **12 Сила и 12 Ловкост**

Цена за придобиване на 0 степен: **8 ТР за Гиганти; 5 ТР за останалите**

За отдалите се на това изкуство, всяко движение е едновременно удоволствие и красота. С лекота използват способностите си, както за да удивяват тълпите, така и за да си осигурят преимущество по време на битка. Изпречил се на пътя им противник не е

препятствие, което да ги забави (стига да не е нещо, запълващо плътното пространство между пода и тавана). Изключителната гъвкавост им позволява да се проврат през наглед непроходими за индивиди с техния ръст отвори. Репертоарът им е изключително богат и покрива всички циркаджийски номера, от ходене на въже до всевъзможни кълба и салта.

Придобивки:

- Увеличава показателя **БЗ** с **+ [СУ/4]** когато ползва оръжия (но не ползва щит) и с **+ [СУ/3]** при невъоръжен бой или борба;
- Може да изпълнява акробатични номера – ходене по въже, прескачане на препятствия и други с шанс за успех:

СУ + 3 зара > 16 + Усложнение;

- Увеличава степента на общите умения **Катерене, Плуване и Езда** с **+ [СУ/3]**;
- На **7-ма степен** научава маневрата салто, която му разрешава да извършва скокове на дължина и височина с повишение на умението му за **Отскок** с **+ [СУ/2]**. Освен, че повишава отскока му, салтото разрешава на акробата, вместо контраатака да изпълни акробатичен отскок и да се отдалечи от своя противник в избрана посока за цена от **7 ТД**. Действието може да се извършва само когато героят има право на контраатака. Това не му

позволява да избягва, насочена към него контраатака или атака! Салтото е **регулярно** действие, което може да се извърши като мигновено **единствено** вместо контраатака. Салтото разрешава прескачане на противника, като се счита за изненадващо излизане в гръб и ако веднага след това последва атака, тя ползва всички предимства на „Атака в гръб“ (Виж „Атака в гръб“ в „Книга първа“).

- На **9-та степен** повишава

Стабилността си с **+3**;

- На **11-та степен** научава бързо изправяне – изправянето от паднало положение отнема само **1 ТД** (а не стандартните 3 ТД) и може да се извърши като мигновено действие;

- На **12-та степен** героят получава **+1**

Скорост и увеличава **допустимия максимален показател** за **Ловкост** с **+1**.

Алхимик

Изисквания: **10 Интелект, 10**

Прецизност

Цена за придобиване на 0 степен: **3 ТР за Джуджета; 5 ТР за останалите**

Наука за използване на химичните елементи за създаване на еликсири, избухливи смеси и други полезни съединения. За да успее да създаде успешно даден еликсир, Алхимикът

се нуждае от определени съставки, както и от вярната формула за тяхното съединяване.

Свитъци с формули и съставки се продават в специализирани алхимически магазини, а могат да се намерят и на различни места в Магландиум. Често един еликсир може да се направят с различна комбинации от съставки, но това предполага и някаква разлика в качеството. Предпочитаните от алхимиците съставки са камъни, кристали, прахове, смоли и други такива. Знанията на Алхимика **не** са насочени към познаване на билки, корени и др. живи природни елементи.

Създаването на еликсир има определена сложност, която се явява Усложнение при

изчисляване на успешния резултат от комбиниране на съставките. Някои елементи са просто катализатори и могат да се добавят към всеки алхимичен процес, повишавайки неговия шанс за успех. Те намаляват сложността на съединението, но обикновено изискват определено време за реакция.

Например, забъркване на обикновен еликсир за лечение е действие със сложност 0, но Алхимикът ще се нуждае от една доза стрит прах от кварц; една доза Синя Бистрица и двете да се съединят в студена вода. За подробности около рецептите и използваните материали вижте приложение „Отвари и еликсири“.

Придобивки:

- Дава възможност на героя да създава различни алхимични съединения, еликсири, експлозивни, амулети и магически предмети с Умение = **[СУ]**. Успехът зависи от УФУД и размерът му има значение:

СУ + 3 зара > 16 + Усложнение

- Придобива способността да разпознава различни химични елементи, еликсири и др. по тяхната миризма или специфични свойства с Умение = **[СУ]**;

- Героят повишава познание „**Магически предмети**“ с **+ [СУ]**;

- На **7-ма степен** повишава (придобива) умението **Обоняние** с **+2**;

- На **9-та степен** получава **+2** към **Устойчивостта на Отрова (УО)**;

- На **10-та степен** придобива рефлекс за предпазване от всякакви взривове, включително нараняващи зонални магии. При всеки взрив, играчът хвърля монета или зар (ези/тура; четно/нечетно), като при успех понася само половината щета от взрива;

- На **11-та степен** получава допълнителни **+6** към **щетата**, която нанася с всяка своя успешна атака **срещу всички магически създания**. Този бонус от **+6** не се влияе от броя оръжия/боеприпаси, ползвани от героя;

- На **12-та степен** героят увеличава **допустимия максимален показател за Прецизност и Интелект** с **+1**.

Забележка: Формули за алхимичните съединения ще намерите в приложение „Отвари и еликсири“. Това далеч не са всички възможни рецепти. Алхимикът придобива знание за описаните в приложението рецепти в момента, в който придобие СУ „Алхимия“ поне на 1-ва степен. Разказвачите могат сами да измислят рецепти, стига

техните съставки да са реално съществуващи в света в който се развива играта. Веднъж научена, рецептата се запамятава от Алхимика и не може да бъде забравена, освен в изключително необичайни ситуации (амнезия?). Някои алхимични формули може да изискват минимален Интелект, за да бъдат научени (обикновено не повече от 16).

Архивист

Изисквания: 10 **Интелект**

Цена за придобиване на 0 степен: **3 ТР за Джуджета; 7 ТР за Гиганти и Гущероиди; 5 ТР за останалите**

След края на всепомитащата Война на боговете, знанието се превърнало в нещо много търсено и ценено за тези, които можели да си го позволят. Превърнало се в ресурс. Редом с изобретателите, алхимиците и магьосниците, има още една прослойка в обществото, която се занимава с добиването на загубените познания от Втората епоха. Това са архивистите. Специализирали се в търсенето и прочитането на текстове от всякакви езици, те са се превърнали в изключително всестранно развити личности, с дълбоки познания във всяка наука. Работата

им с писмени текстове се е отразила и в уменията им да прочитат магии от свитъци, а както твърдят някои, в по-простите трикове, те са по-добри и от вглъбените в космологичните сили магьосници.

Смята се че първите архивисти са скромните библиотекари в четвъртата Ал-Тирим-Оминорска библиотека, но джуджетата доста бързо напреднали в това начинание, включително и практическото му приложение. Намират се и сред гоблините, най-вече чернокнижници, които ровят из прашните томове за начин да възродят своя създател Ахра-Ман. Архивисти стават дори гиганти, особено тези с по-чевръсти пръсти (галасса е въжено писмо, все пак).

Придобивки:

- Подобрява знанията за всякакви науки и езици, **без** езика на жестовете и свещения език, със **[СУ/3]**, но за тази цел героят трябва да е научил въпросните науки и езици **поне на 3-та степен**;

- Може да пише/преписва магически свитъци с **НМ = до [СУ/2]** (виж „Писане на свитъци“ малко по-долу);

- **На 5-та степен** се усъвършенства в запазването на магически свитъци. При **успешно** активиране на магия от свитък, той **не се разрушава**. При **неуспешно** казване на магията, свитъка **се разрушава**;

- **На 7-ма степен**, когато чете магия от свитък (8 ТД), за допълнителни **+4 ТД** (общо 12 ТД) архивистът може да намали **ТМ**, необходими за произнасяне с **-[3*НМ]**.

- **На 9-та степен** Архивистът придобива умение да заучава и произнася магии от

всякакви нива, когато ги чете от свитъци, дори да няма нужното МУ. Успехът и Ефектът на магиите му се изчисляват с текущите му МА и МУ.

- **На 11-та степен** първите два часа на ден, които героят посвети на четене или писане, се считат за състояние на сън и дават съответното количество Почивка.

- **На 12-та степен** Архивиста придобива умение да изчиства от грешки изказа си, докато чете заклинания от свитък и за допълнителни **+4 ТД** (общо 12 ТД) да намали наполовина Усложнението от нивото на магията в УФУД (т.е., вместо **[2*НМ]** ще бъде само **[НМ]**). Ако едновременно с това героят иска да се възползва и от уменията за намаляване на ТМ (придобито на 7-ма степен), той заплаща отделно неговите 4 ТД (стават общо 16 ТД).

Писане на свитъци:

Архивистът може да пише магически свитъци, ако е научил заклинанието наизуст или има друг свитък от който да го препише. Може да пише/преписва свитъци с $HM = [CU/2]$. Стандартно писането на 1 свитък отнема 12 часа и се проверява по УФУД:

$$CU + 3 \text{ зара} > 16 + (2 * HM)$$

Архивистът може да намали/увеличи Усложнението, ако забави/забърза писането. Всеки **2 часа** допълнително го **намаляват с 1**, а всеки **1 час** по-малко го **увеличава с 2**.

Берсерк

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **10 ТР**

При определени условия, създаване, владеещо това умение, изпада в състояние на бойна ярост (Берсерк), при което се впуска в безразсъдни атаки, забравяйки за защитата си, но за сметка на това неговата Атака се

увеличава динамично с всеки изминал миг. Когато е изпаднал в това състояние, героят придобива допълнителна Сила, което би могла да доведе до съответното увеличение на неговата атака и до повишаване на щетите, които той нанася.

Придобивки:

Неконтролирано изпада в състояние на берсерк при получаване на достатъчно наранявания, така че **ЖТ** да спаднат до **[Жизненост/2]**, независимо от временните щети и получава следните бонуси и наказания:

- Повишава **Атаката** за сметка на **Базовата Защитата** в размер на **[CU/2]**;
- На **7-ма степен** берсеркът придобива способността за всеки удар, който му е нанесъл щета временно да повишава **Силата** си с **+1** (независимо от вида и количеството на понесената щета). Ефектът трае до излизане от състоянието на берсерк. Така повишената СИ оказва въздействие единствено и само на показателя за **Атака** (ако оръжието ползва СИ като свой основен или помощен показатели) и **БЩ**. Също така, берсеркът придобива умение да притъпява болката от **физическите** щети на оръжия за близък и далечен бой, като това води до намаляване на щетата, която той

понася с **-20%** (1/5). **Магическите и шоките** щети **не** се намаляват.

- На **10-та степен** Берсерка получава по-добър контрол над яростта си и може да я предизвика дори и да не е получил достатъчно **Реални** щети, стига **сборът** на **Реалните**, **Временните** и **Трайните** щети, които е получил да са повече от **[Жизненост/2]**;

- На **11-та степен** берсеркът придобива умението „Финален удар“. Това е атака, която той извършва с последни сили в момента на своята смърт или изпадане в безсъзнание. Атаката е за **0 (нула) ТД** и е **задължителна**, ако има валидна цел (трябва да има създаване **независимо приятел или враг** в обсега на оръжието му). Героят има право да избере целта си, но е **длъжен** да извърши атаката. Тази атака е изключително силна и нанася **двойна щета**. След Финалния удар не може да се извършва Контраатака, тъй като берсеркът пада в безсъзнание или мъртъв

веднага след това. Също така, не може да се извърши никаква активна защита, освен ако и тя, по някаква причина, не е действие за 0 ТД.

- На **12-та степен** способностите на Берсерка да не усеща болка от ударите на

враговете си се повишава допълнително - всички **физическите** щети нанасят само 50% от своята щета върху изпадналия в състояние на берсерк герой. **Магическите** и **шоковите** щети не се намаляват.

Ограничения и пояснения:

Повишената атака за сметка на защитата при изпадане в берсерк важи единствено и само за ръкопашни оръжия или невъоръжена атака и не влияе на показателя за Стрелба;

Всички способности се задействат автоматично и се проявяват само когато героят е изпаднал в състояние на Берсерк (**[ЖТ – ВЩ < Жи/2]**);

Когато изпадне в състояние на Берсерк, героят не може да ползва каквато и да било активна защита, освен Отклон;

Намаляването на физическите щети се извършва след като щетата се намали от бронята на Берсерка (ако има такава).

Финалният удар е задължителен и се

извършва и срещу приятели, ако няма друга валидна цел около берсерка. Това е несъзнателна атака под въздействие на яростта на загиващия войн и той не може да я спре. Въпреки това има право да избере своята цел, ако наоколо има повече от едно създание. Финалният удар **не** може да бъде съчетан със Специална Атака.

Ако по някаква причина (лечебни заклинания, отвари и др.) ЖТ на Берсерка се повишат над границата му за изпадане в състояние на Берсерк, всички негови показатели възстановяват началните си стойности.

Пример:

Герой със СУ „Берсерк“ на 9-та степен губи половината си ЖТ. Това ще доведе до:

- Намаляване на БЗ с -4;
- Повишаване на Атаката му с +4;
- Повишава Силата си с +1 за всяка

противникова атака, която му нанесе някаква щета;

- Намалява всички понасяни физически

щети (без шокови и магически) с 20%;

Издайки в това състояние, героят ще загуби правото си да ползва щит и да парира с оръжието си, но в следствие на повишаване на Силата, той ще нанесе все по-мощни удари (БЩ ще се повиши, а може би и Атаката му като цяло).

Бой с две оръжия

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Всеки герой може да ползва

едновременно две ръкопашни оръжия – по едно във всяка ръка – но това би довело до сериозни наказания към шансовете за успех на

атаката му. **Атаката** с тях може да се извърши като едно действие, но в такъв с наказание към своята шанс за успех, съответно **-8** за основната ръка и **-12** за атаката на оръжието в по-слабата ръка.

Товага с едно действие героят нанася две атаки и **ТД за Атака** са равни на необходимите ТД за Атака на **по-бавното** оръжие повишени с **+1 ТД**, т.е. ако едното оръжие изисква 5 ТД, а другото изисква 10 ТД, то за 11 ТД вашия герой ще изпълни една Атака с всяко от оръжията си, а не две с по-бързото и една с по-бавното оръжие.

Герой, научил СУ „Бой с две оръжия“ може да ползва едновременно две оръжия – по едно във всяка ръка (естествено, не може да ползва щит), като още със самото научаване на уменията намалява наполовина наказанието за това: **-4 Атака** към своето основно оръжие и **-6** към допълнителното. Играчът предварително определя кое оръжие ползва за основно и в коя ръка. С времето и достатъчно тренировки, героят ще се научи не само да неутрализира тези наказания, но и да ги превърне в свои предимства.

Винаги отбелязвайте стойностите за

Атака на всяко от оръжията поотделно. Действието атака е едно (само веднъж хвърляте трите зара) за двете оръжия, но успехът на всяко от тях зависи от индивидуалния им показател за Атака.

Тъй като разполага с две оръжия, при защита от атаката на врага, героят има право на две защитни действия (всяко отнемащо своите ТД и намалено със съответното наказание върху атаката му ако има разлика в МР).

При атака с **двете** оръжия към **един и същ** противник, санкциите са както следва според **нивото на СУ**, но при атака към **двама** противника (с всяко оръжие към един) санкциите и за двете са като за **по-слабата ръка** на героя – двама противника могат да се атакуват с едно движение, само ако са в обсега на оръжието на героя и могат да бъдат обхванати от погледа му едновременно.

Придобивки:

- На **1-ва степен** героят намалява наказанието за ползване на две оръжия едновременно наполовина – наказанието за **основното** оръжие става **-4**, а за **помощното** **-6**;

- При **следващите степени**, освен полученото на 1-ва степен, намалява наказанието за ползване на две оръжия със **[СУ/3]**, като този бонус се прибавя след като се приспадне тяхното наказание. Съответно, на **12-та степен** наказанието върху водещото оръжие ще отпадне напълно, а на вторичното ще намалее до **-2**;

- Има право на две отделни защитни действия с оръжията си в опит да се отбие

една единствена вражеска атака, стига това да не му отнема повече ТД, отколкото е противниковата така;

- Разрешава едновременна атака към двама противници – по една атака с всяко оръжие към всеки от тях. Условието е противниците да са едновременно в ползрението му и в обсега на съответното оръжие с което ги атакува.

- На **12-та степен отпада** необходимостта от **допълнителната 1 ТД** и Атаката с двете оръжия отнема толкова ТД, колкото са ТД, необходими за **по-бавното** от двете оръжия.

Бой с едно балансирано оръжие

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Балансирани оръжия са категориите „мечове“, „фехтовални“ и „тояги и копия“. В

тези напрегнати времена, не един боец захвърля щита и се съсредоточава изцяло върху атакуващите си умения, опитвайки се да ги овладее на степен далеч над майсторската.

Придобивки:

- получава бонус + **[СУ/4]** към **париране** с **балансирано** оръжие;
- получава бонус + **[СУ/3]** към **Захвата**, с който държи **балансирано** оръжие (за всички останали цели, Захвата остава непроменен);
- получава бонус + **[СУ/6]** към **Атаката** с **балансирано** оръжие;
- На **7-ма степен** героят увеличава скоростта на своето **париране** и го извършва за 1 ТД по-малко, т.е. за **[ТД/2]** от нужните за

- атака с оръжието (вместо за 1+ТД/2)
- На **10-та степен** героят е способен, да се изпълни Специална Атака „Контриране“ с всяко балансирано оръжие;
- На **11-та степен** увеличава скоростта на атаката с балансирано оръжие, като я намалява с **-1 ТД** за Атака, но **не** по-малко от 1 ТД;
- На **12-та степен** героят е способен да изпълни Специална Атака „Отклоняване“ с всяко балансирано оръжие.

Ограничения:

За да е в сила умението, другата ръка на героя **трябва** да е **свободна** и да помага при боравенето с оръжието. **Не** може да се ползва щит или второ оръжие, както и другата ръка да

е безучастна (завързана, счупена или обездвижена по каквато и да било друга причина).

Бой с едно небалансирано оръжие

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Небалансиран са оръжията от класове „брадви“ и „трошачи“. Заради високите цени на наемниците с тези оръжия, са се появили тъй наречените „касапи“. Те не убиват

красиво, но за сметка на това го правят бързо. Усвоилите това умение са се отказали да използват щитове, за да могат да боравят по-свободно с оръжията си. Те научават как с минимален брой точни удари да нанесат максимално голяма щета на противника си.

Придобивки:

- получава бонус + [СУ/2] към **Щетата с небалансирано** оръжие;

- получава бонус + [СУ/2] към **Захвата**, с който държи **небалансирано** оръжие (за всички останали цели, Захвата остава непроменен);

- На **7-ма степен**, при **Атака** оръжието получава качеството „**Разтърсващо**”: всяко съприкосновение с оръжието от страна на опонента (понасяне на удар, париране, блокиране с броня или щит и т.н.) му нанася **+1 ШЩ**, независимо от останалите щети на оръжието;

- На **9-та степен** оръжието получават

качеството „**Разтърсващо**” и при **Париране**;

- На **11-та степен** героят научава Специалната Атака „**Магическа щета**”. Това подготовка към всяка друга атака и се извършва за **1 ТД**. Героят влага ТМ по избор, но **не** повече от [СИ/2], нанасяйки на противника си допълнително +1 Реална Щета за всяка вложена ТМ;

- На **12-та степен** увеличава двойно бонуса за Щета или иначе казано, вместо 6 ([СУ/2]), той ще добави **12** Щета към удара си. Героят увеличава **допустимия максимален показател за Сила** с +1.

Ограничения:

За да е в сила умението, другата ръка на героя **трябва** да е **свободна** и да помага при боравенето с оръжието. **Не** може да се ползва щит или второ оръжие, както и другата ръка да

е безучастна (завързана, счупена или обездвижена по каквато и да било друга причина).

Борец

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Борците посвещават голяма част от времето си, за да тренират своето тяло така,

че то да се превърне в най-силното им оръжие. Те са усвоили специални техники и похвати за борба, които ги превръщат в едни от най-опасните противници в директен двубой.

Придобивки:

- Получава право да научи специални похвати за борба, в зависимост от степента на СУ;

- Добавя бонус към **Атаката с Тяло** в размер на + [СУ/2]. Бонусът важи за всички действия по време на борба, включително и действието Освобождаване;

- Показателят му за **Допустимо Тегло** с всички свои производни показатели (вдигане с една и две ръце) се повишава със + [СУ];

- На **7-ма степен** героя подобрява своята **Стабилност** с +2;

- На **9-та степен** героят увеличава нанасяните **щети по време на борба с 1 зар**;

- На **12-та степен** героя увеличава **допустимия максимален показател за Сила и Издръжливост с +1**.

Специални похвати при борба

Отделили сме тези специални атаки, тъй като са строго профилирани и се ползват единствено от усвоилите СУ „Борец“. Тяхната логика леко се различава от тази на останалите специални атаки. Специалните техники по време на борба са самостоятелни действия и изискват да са изпълнени

конкретни условия. Някои се извършват от определена позиция или изискват конкретна ситуация (противникът да е вдигнат, героят да е отгоре и.н.). Друго характерно за тези специални атаки е, че повечето от тях не изискват хабене на магическа енергия.

УФУД за атака при борба

В повечето случаи това е базовата УФУД за Атака с Тяло:

3 зара + Тяло₁ > 16 + БЗ₂

Или, ако има за цел събарянето или изваждането от равновесие на опонента, се противопоставя на Стабилността му. В този случай БЗ се заменя от Ста.

3 зара + Тяло₁ > 16 + Ста₂

При всички пренасяния или вдигания, теглото и МТ на опонента също трябва да се взема предвид, като МТ най-често е

допълнително Усложнение в УФУД, а теглото се проверява при вдигания (дали е във възможностите на героя да вдигне толкова). Собствената му екипировка и товар не се вземат под внимание.

При вече вдигнат от земята противник, УФУД се проверява само по МТ.

3 зара + Тяло₁ > 16 + МТ₂

Въпреки че шансът за неуспех е малък, то УФУД се хвърля, поради възможност за АУ и АНУ.

Предизвикана атака от борба

Всяко начално влизане за борба (първата атака с тяло към противника), както и бутане с тяло дава право на Предизвикана атака от страна на опонента (само на него).

Размяна на позициите

Цена: **4 ТД** и Точки Мана; Изпълнява се само която героят е **под** своя противник в позиция **партер**. Изисква СУ 2-ра степен.

С рязък тласък, героят изхвърля опонента си нагоре след което го атакува, така че двамата да си разменят позициите. При това действие героят може да си повиши Атаката с Тяло с **+1** за всеки **+3** изразходвани Точки Мана (може и без тях, ако реши, че е

достатъчно силен). Действието **не** нанася щета на опонента, а единствено сменя позициите на двамата участници в борбата – героят застава върху своя опонент.

Борецът, който е отгоре в позиция партер получава **+2** към всички свои действия в борбата, а този отдолу **-2**. Това **не** важи единствено за действието Освобождаване.

Излизане в гръб

Цена: **4 ТД**; Изпълнява се от **изправена** позиция. Изисква СУ 4-та степен.

Маневра по време на борба в изправена позиция с която героят се опитва да мине в гръб на своя опонент. **Докато** е в гръб на своя

опонент, героя получава допълнителен бонус от +2 към всички свои действия по време на борба, а опонентът му търпи **равностойно наказание** към всички свои атаки към героя.

Изхвърляне

Цена: **6 ТД**; Борба в изправена позиция или партер, или след вдигане на опонента. Изисква СУ 4-та степен.

Вид хвърляне, което може да се изпълни от всяка позиция, но ефектът му зависи от нея.

В партер: Извършва се само ако героя е **под** противника. При успех, изхвърля противника нагоре, след което двамата се претъркулват, така че позициите се сменят – опонентът става отдолу и освен това понася **[СИ₁/10] зара** Трошаща щета.

В изправена позиция: С рязко движение, героят вади своя опонент от равновесие и го отхвърля в желана посока, на разстояние не повече от 3 метра (съседно поле), като падането му нанася **[СИ₁/5] зара** Трошаща щета.

След позиция Носене/Вдигане: Може да запрати противника си в желана посока на разстояние не повече от 4 метра. При това потърпевшия понася щета в размер на **[СИ₁/2] зара** Трошаща щета.

Кука

Цена: **6 ТД**; Трябва да има атака към героя с оръжие за ръкопашен бой (без двуръчни) или атака с ръка. Изисква СУ 6-та степен.

Куката е **мигновено** действие, подобно на париране:

Тяло₁ + 3 зара > < Парираната атака на опонента

Героят се отмества леко встрани след което „закача“ атакуващата го ръка със сгънатата своя и усуквайки тялото си, прехвърля своя

опонент над себе си, като го събаря на земята. Ако Куката е била с Успех 6 и повече спрямо атаката на опонента, героят е извършил толкова умело своето действие, че има възможност да падне върху своя противник, така че двамата да се озоват в позиция за борба на земята, като героят е отгоре. В противен случай, опонентът е просто съборен, а героят остава прав.

Ако Куката е неуспешна, героят си понася щетите от атаката на опонента.

Падащият дъб

Цена: **6 ТД**; Опонентът трябва да е паднал (легнал) на не повече от 3 метра разстояние от героя. Изисква СУ 6-та степен.

Маневра срещу паднал (съборен) противник, намиращ се на не повече от 3

метра от героя. Героят отскача с цялата си тежест и се стоварва върху своя противник нанасяйки му удар с лакът или коляно (по избор на играча). Противникът понася Трошаща щета в размер **[2*МТ₁] зара**.

Мелница

Цена: **6 ТД**; След Носене/Вдигане на опонента Изисква СУ 8-ма степен.

Извършва се след като героят е вдигнал своя противник и е в позиция Пренасяне. Борецът изхвърля своя съперник нагоре и го поставя на раменете си, след което се завърта

и отскачайки заедно с него се стоварва на земята, така че да се озоват в позиция партер, при която той е отгоре. Атаката, освен че нанася **[СИ₁/5] зара** Трошача Щета като при обикновено хвърляне, добавя **допълнително + [МТ₁] зара** Трошача щета.

Ключ на крайник

Цена: **6 ТД**; След Захват (виж „Завхват“ в „Други действия“ в „Книга Първа“) или при борба (без значение от позицията). Изисква СУ 10-та степен.

Атака към крайник. Ако не е след вече успешен захват, търпи наказание като атака към крайник (-6). При успех обездвижва крайника и оказва върху него натиск чрез прилагане на СИ (виж „Прилагане на Сила“ в „Други действия“ в „Книга Първа“).

Първоначалното прилагане на СИ се извършва със самото успешно заключване на крайника, всяко следващо изисква **+4 ТД**. При генериране на необходимата за счупване на крайника СИ (в размер на толкова ЖТ, колкото може да понесе), той се чупи. В такава ситуация, опонентът (ако е разумно създание) може да реши да се предаде, но героят е този, които ще определи дали да се откаже да генерира Сила върху крайника.

Внимание!

Крайниците на някои създания просто не могат да бъдат хванати в ключ- такива, които имат прекалено гъвкави стави, могат да ги вадят или просто нямат стави – октоподът, например, не може да бъде задържан в ключ. Разказвачът трябва да го каже на играча предварително, когато това е лесно забележимо (при крайници без стави е очевидно) или в момента, в който героят извърши ключ, ако е скрит талант на противника (ставите му са гъвкави или се вадят). Нека Разказвачите да не спекулират с подобни ситуации, тъй като те са рядкост.

Трепач

Цена: **6 ТД**; При борба; различен ефект в зависимост от позицията. Изисква СУ 10-та степен.

В партер (изисква героят да е отгоре): Героят се надига леко и повдига своя противник през кръста. След това рязко се усуква, преминавайки през борцов мост и отново стоварва опонента си на земята. Нанася **[СИ/5] зара** Трошача щета. Двамата остават в позиция партер при която героят е отгоре.

В изправена позиция: Героят хваща своя опонент през кръста (или друга точка

близка до центъра на тежестта му), прехвърля го през глава и го запраща на 2 метра зад себе си. Жертвата понася **[СИ₁/5] зара** Трошача щета, а също така и **[МТ₂] Шокова щета**. Борбата е прекратена, а противника е паднал (легнал) зад героя;

От позиция Пренасяне/Вдигане:

Героят рязко стоварва своя противник върху коляното си и го оставя да се изтърколи на два метра пред него. Жертвата понася **[СИ₁/5] зара** Трошача щета и **[МТ₂] зара** Шокова щета.

Оттласкване

Цена: **6 ТД и 6 ТМ**; Изправен противник. Може да се изпълни и без противниците да са в позиция за борба – просто като атака с тяло. Изисква СУ 12-та степен.

Героят извършва атака с тяло, която не нанася реални щети, а генерира Бутаща Сила в размер **[(СИ/5) зара + Успех]**. Целта на

атаката е събаряне на опонента в собственото му поле. При успех героят получава допълнителни **+6 ТД**, които може да ползва както намери за добре до края на рунда. Атаката не може да се извърши срещу вече паднал/залегнал противник.

Увеличаване

Цена: **4 ТД**; Ръкопашна или невъоръжена атака (включително и атака за борба). Изисква СУ 12-та степен.

Мигновено действие на контраатака с тяло, с която, чрез правилно позициониране на тялото, геройт се стреми да увлече своя противник в желана от него посока, отклонявайки го на до 45 градуса от първоначалната посока на атаката му.

Действието се извършва като париране с тяло, като се ползва атаката на тялото, но

ръцете на героя трябва да са свободни (всяка заета ръка добавя усложнение от +4 или МР на предмета – взема се по-голямото).

При успех на парирането, Бутащата Сила на Увеличаването е = **[2*Противникова Атака]** – тази, която геройт е парирал успешно.

Ефектът се преценя според Успеха от: **БС > 16 + Ста₂**, така, както е при стандартно бутане (виж „Бутане“ в „Други действия“ в „Книга Първа“).

Бърза мисъл

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Умение на магьосниците да си припомнят и да произнасят думите на заклинанията по-

бързо. Забележете, че това се отнася само за магиите, които геройт **помни**, а не тези, които чете от свитъци. Четенето на свитък **винаги** отнема 8 ТД.

Придобивки:

- Началното време (4 или 8 ТД) за произнасяне на заклинания се намалява със **[СУ/2] ТД**, но не може да бъде по-малко от **1 ТД**;

- На **12-та степен** геройт придобива

способността да игнорира болката докато се концентрира и щетите, които понася, **не добавят усложнение** към неговото заклинание (стандартно те добавят Усложнение = **[Щ/5]**).

Внимание! Умението не оказва влияние на ТД за концентрация – те си остават по 2 ТД за всяко +1 към шанса за успех!

Бързият Джо

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Умениято носи името на Джо Боузьр, който създаде такъв начин за придвижване, че

за единица време да измине по-дълго

разстояние. Дава допълнителни ТД, които

героят може да ползва **само за движение**, и за никакво друго действие.

Придобивки:

- Дава допълнителни ТД за придвижване в размер на **[СУ/2]**

- На 12-та степен героят получава право да ползва **половината** от допълнителните си

точки за каквото пожелае, но другата

половина задължително остава само за движение.

Пример:

Герой с „Бързият Джо“ на 8-ма степен ще получи 4 ТД за ползване само за движение. Герой на 12-та степен ще има 6 ТД допълнително, като 3 от тях ще може да ползва за каквото реши, а останалите 3 ТД само за движение.

Бързо развитие

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **10 ТР**

Умение, което разрешава на героя, при

покачване на Ниво да трансформира част или

всичките свои ЖТ, предвидени за покачване на Жизнеността, в съответстващ им брой ТР.

Придобивки:

- Разрешава, при достигане на ново ниво героят, да трансформира **до [СУ]** от новопридобитите ЖТ в ТР, като разменя **1 ЖТ за 2 ТР**.

Пример:

Герой с „Бързо развитие“ на 8-ма степен ще има право да трансформира до 8 от своите ЖТ, получени при покачване на Ниво, получавайки в замяна до 16 ТР.

Войн

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Героите, специализирали в това умение, са отделили много от времето си за тренировки с ръкопашни оръжия, като така са постигнали значителен напредък в способността си да боравят с такъв вид оръжия. Умението не влияе на невъоръжения бой или стрелбата.

Тежките физически тренировки повишават общото физическо състояние на героя и той допълнително подобрява своята Виталност. Дългите тренировки развиват физическата сила и издръжливостта на героя и му разрешават да развие тези си качества до по-високи нива, отколкото нетренираните представители на расата му.

Придобивки:

- Дава бонус към **Атака с Ръкопашни** оръжия в размер на **+ [СУ/2]**;
- Покачва **Виталността** си (с всички произтичащи от това последствия за УО и Жизнеността при покачване на ниво) с **+ [СУ/5]**;
- На **7-ма степен** разрешава вземане на оръжие от колана за **1 ТД**, вместо за стандартните 3 ТД;
- На **11-та степен** повишава възстановителните сили на организма с **+1 ЖТ за час** почивка;
- На **12-та степен** героят увеличава **допустимите максимални показатели** на **Сила** и **Издръжливост** за расата си с **+1**.

Пример:

Герой с „Войн“ на 7-ма степен ще получи +3 Атака с всякакво ръкопашно оръжие, ще е покачил Виталността си с +1, и ще може да вземе друго оръжие, закачено на колана му само за 1 ТД.



Възстановяване на мана

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Умение на магьосниците да възстановяват своята магическа енергия по-бързо.

Придобивки:

- За всеки **1 час почивка** героят получава **допълнително ТМ** в размер на **(СУ)**;

- При достигане на **12-та степен** героят може да натрупва четворно повече Точки Мана за сметка на своята умора: **1 умора = 4 ТМ**.

Пример:

При 8-ма степен героят възстановява допълнително +8 ТМ за час сън.

Горянин

Изисквания: **12 Сила, 10 Ловкост и 8 Интелект**

Цена за придобиване на 0 степен: **7 ТР за Джуджета и Гоблини; 5 ТР за останалите**

Горянинът живее близо до гората. Там той се чувства най-уверен и спокоен. Познава мъдростта ѝ и разбира езика на растенията и животните. Макар да ловува за своята прехрана, той уважава своите „жертви“. Той ловува само за да се изхранва и никога не би наранил животно, без да е наложително.

В гората, Горянинът е като див хищник – може да дебне жертвата без да бъде забелязан, както и да се изплъзне, ако му се налага. След всеки изстрел от засада,

Горянина може да остане незабелязан и да продължи да обстрелва врага си, като стрелбата му ползва всички предимства от това. Шансът на Горянина да остане незабелязан се изчислява по формулата:

$$СУ_1 + 3 \text{ зара} > 16 + \text{Бди}_2$$

където Бди₂ е бдителността на обстрелваното създание, а СУ₁ е степента на СУ „Горянин“ на стрелящия герой.

Горянинът познава растенията и може да намери необходимите треви и билки, ако му се наложи да си приготви отвара, за да излечи свои или нечий чужди рани. Разбира езика на животните, но тъй като чувстват ловеца в него, ако усетят, че ги „подслушва“ веднага ще избягат.

Придобивки:

- Откриване и прикриване на следи сред природата с умение равно на **[СУ]**. Успехът в УФУД, определя колко добре е успял да прикрие своите;

- Повишава познание „**Билкарство**“ в размер на **+ [СУ/3]**;

- Повишава познание „**Изработка на капани**“ в размер на **+ [СУ/3]**;

- Повишава познание „**Дива природа**“ в размер на **+ [СУ/2]**;

- Владее **Изстрел от засада**, който му

дава предимство да е незабелязан и освен това добавя **+ [СУ] щета**, независимо от броя и вида на боеприпасите;

- Получава бонус към умението

Промъкване в размер на **+ [СУ/2]**, но действа **само сред природата**;

- На **7-ма степен** повишава

Бдителността си с **+2**;

- На **9-та степен** получава бонус за **Стрелба** с **+1**;

- На **11-та степен** повишава **Базовата Защита** с +1;
- На **12-та степен** героят увеличава

допустимите максимални показатели за **Ловкост** и **Сила** на расата си с +1.

Двоен изстрел

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Древно учение на Елфите разкрива техника при стрелба с лък да се изстрелват две стрели едновременно. И макар този изстрел да отнема допълнително време и да е за сметка

на точността (**+2 ТД време и -6 шанс за успех**), се счита, че умението е много полезно, особено когато стрелецът е достатъчно опитен. Ако героят ползва различни видове стрели, даващи му различен шанс за успех, то успеха на всяка от тях се изчислява поотделно.

Придобивки:

- Разрешава изстрелване, едновременно на две стрели за **+2 ТД** на изстрел, независимо от необходимите за изстрела ТД (може да се ползва и с „[Поток от изстрели](#)“);
- Специалистите в тази техника

намаляват наказанието върху изстрела със **[СУ/2]**;

- При достигане на **12-та степен** допълнителните точки за изстрел **отпадат**.

Забележка: Стрелите могат да се насочат към повече от един противник ако разстоянието между отделните „цели“ е не по-голямо от 4 метра (две полета по права линия или 1 по диагонал). Ако стрелите са различни се посочва реда на целите.

Умението важи за лъкове и прашки, но НЕ може да се ползва с механични или огнестрелни оръжия.

Друид

Изисквания: **8 ИН**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР за Елфи; 7 ТР за останалите**

Елфите са призвани да бъдат Друидите, пазители на горите, но днес вече могат да се срещнат и представители на другите раси, посветили живота си в служба на природата. Друидът черпи своята мощ от природата, той живее сред дивото и се грижи за хармонията. Живее в мир с растения и животни. Никога не напада диво животно, ако то не го е наранило, а дори и тогава се опитва да го успокои и

приласкае, а не да го убие. Никога не би наранил живо дърво и винаги пали огън само от паднали по земята съчки. Не се намесва в природния цикъл на живота – не би попречил на хищник да улови своята плячка, но би помогнал с лечение на ранено животно. Усвоил е знанието за забъркване на билкови отвари, които могат да му помогнат в тежък момент. Разбира се, необходимо му е да знае точната рецепта по която да ги приготви, както и да открие нужните растения.

Друидът получава знание за специални природни магии, които му разрешават да контролира животни, растения и природни стихии. Знанието за тези магии се получава автоматично с достигане на необходимото му ниво **[СУ/2]=Ниво на магия**, без да му се

налага да чете магически свитъци и независимо от неговия ИН или МУ (иначе казано – той предварително си ги знае). Всички познати в момента друидски магии са описани в приложението „Магии“.

Никой друг, освен Друид, не може да научи друидска магия.

Успешното използване на друидско заклинание се определя от степента на владение на СУ „Друид“:

СУ + 3 зара > 16 + Усложнение

Където Усложнение е нивото на заклинанието. Друидските магии са уникални по своята същност и **Магическата Защита не може да им се противопостави**.

Произнасянето им отнема **8 ТД** и може да бъде повлияно от всякакви умения, които намаляват времето за произнасяне на заклинанията (но минимум **1 ТД** за заклинание).

Характерно за друидските заклинания е,

че поддръжката им за рунд (ако има такава) е равна на ТМ за произнасянето им, затова тази цена се записва като Х за рунд (10 секунди). Това означава, че се заплаща Х ТМ, при произнасяне на заклинанието и още Х за неговата поддръжка в началото на всеки рунд (или 10 секунди). Поддържането на заклинанието се обявява в началото на бойния рунд и се заплаща тогава.

Както останалите магии, при тези също може да се повиши шанса за успех за сметка на концентрация и допълнителни ТД (виж раздел „Битки“ в „Книга първа“).

Придобивки:

- Научава специални Друидски заклинания за контрол върху стихииите, растенията и животните – има знанието и може да ползва всички друидски заклинания от ниво по-ниско или равно на **[СУ/2]**;

- Повишава познание „**Билкарство**“ с **+ [СУ/2]**;

- Повишава познание „**Дива природа**“ с **+ [СУ/2]**;

- При **покачване на ниво** получава **+ [СУ/2] Мана**;

- На **11-та степен** придобива умение да черпи енергия от природата, което му дава двойно по-бърз темп на възстановяване на жизнените и магическите му сили (**Жизнени Точки, Мана и Издръжливост**), когато почива **сред природата**. Това означава, че ще **възстановява двойно повече** от стандартното за 1 час сън.

- На **12-та степен** повишава



естествената си **МЗ** с **+1**. Увеличава **допустимия максимален показател за Издръжливост** с **+1**.

Екзорсист

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Екзорсистите са елитни бойци на църквата на Орим, обучени да се справят с всякакви опоненти, които са създания на мрака – демони, немъртви и др. Екзорсистите придобиват нечувани способности, които им

разрешават да се побеждават в пряк двубой много по-силни от тях създания на мрака. Обикновено екзорсистите са пряко подчинени на църквата на Орим, но в последно време се срещат и единични воители, посветили се в изучаване на това загадъчно умение.

Придобивки:

- Повишава познание „**Религия**“ с **+ [СУ/3]**;
- Повишава физическите и магическите щети срещу **немъртви** с **+ [СУ/3]**;
- Повишава познание „**Легенди и Древна история**“ с **+ [СУ/2]**;
- Повишава познание „**Демонология**“ с **+ [СУ/3]**;
- На **7-ма степен** героят получава бонус **+10** към своята **ПСУ**, когато се изправя срещу създания на мрака;
- На **9-та степен** получава бонус **+3** към **Атаката** срещу **немъртви**, независимо от оръжието си;
- На **11-та степен** героят придобива

умението „Жертвоприношение“. Това умение е **мигновена** добавка, за **0 ТД**, след **успешна** атака срещу създание на мрака, което му позволява да трансформира част от жизнената си енергия в допълнителна щета. Умениято може да се ползва с всякакви оръжия за **близък бой**, включително и естествени оръжия на тялото. Екзорсистът може да вложи **до половината** от настоящите си ЖТ в своя удар, като **за всяка 1 ЖТ**, вложена от него, той **повишава щетата с 3**.

- На **12-та степен** героят увеличава **максималните допустими показатели за Прецизност и Интелект** на расата си с **+1**.

Пример за „Жертвоприношение“:

Ако Екзорсистът е с 14 ЖТ в момента, то той може да вложи до 7 от тях, за да получи до +21 допълнителна щета към своята атака.

Пояснение:

Създаденията на мрака са: Демони, немъртви и техните магически последователи. Не всяко магическо създание е „Създание на Мрака“, важен е първоизточника, който го е създал. При спор, Разказвачът е този, който определя дали дадено създание е „на Мрака“ или не, но **демони** и **немъртви**, няма как да са нещо друго.

Жажда за живот

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **10 ТР**

Ускорява естественото укрепване на организма, повишава възстановителните му сили, подобрявайки темпа на естествено лечение. Разрешава спонтанно самолечение за сметка на магическата енергия на героя.

Спонтанното лечение се задейства автоматично при спадане на ЖТ до под

половината от Жизнеността на героя. Ако ЖТ спаднат под тази стойност, те ще започнат **автоматично** да се покачват за сметка на 6 ТМ за боен ход с определен темп в зависимост от степента на СУ. Процесът продължава, докато героят има ТМ или докато ЖТ не достигнат половината на своя максимум. Покачването става в началото на всеки боен рунд (или на 10 секунди).

Придобивки:

- Разрешава, при достигане на ново Ниво, да се генерира допълнително **до +[СУ] ЖТ** чрез трансформация на ТР, като **1 ЖТ** е на цена от **1 ТР**;

- Понижава граница на смъртта (стандартно -16 ЖТ) със **[СУ]**;

- Повишава ефективността на възстановяване по време на сън, като добавя **[СУ/3] ЖТ за 1 час** почивка;

- Предизвиква спонтанно самолечение на **[СУ] ЖТ** на всеки 10 секунди (в началото на

всеки боен рунд) за цена от **6 ТМ**. Процесът е автоматичен и **не е подвластен** на желанията на героя. Задейства се само ако в началото на рунда ЖТ на героя са **под 1/2** от своя максимум. Спонтанното самолечение **не** изисква ТД, за да се задейства.

- Едва на **12-та степен** героят **придобива контрол** над спонтанното самолечение и може да определя дали то да се задейства или не.

Внимание! Спонтанното самолечение **не** се задейства по време на сън или ако героя е изпаднал в безсъзнание.

Внимание! Придобитите при покачване на Ниво допълнителни ЖТ от „Жажда за живот“, **не** могат да се ползват за СУ „Бързо Развитие“.

Пример:

Герой със „Жажда за живот“ 6 ще има право да получи допълнително +6 ЖТ за сметка на равностойно количество ТР при покачване на ниво, а границата на смъртта му ще е -22, вместо -16 ЖТ. Ще възстановява

допълнително 2 ЖТ на час и ако ЖТ са под 1/2 от максималната Жизненост, и героя разполага с поне 6 мана, то той ще излекува спонтанно 6 ЖТ за 6 ТМ.

Изобретател

Изисква: **12 Интелект и 10 Прецизност**

Цена за придобиване на 0 степен: **3 ТР за Джуджета; 5 ТР за останалите**

Изобретателите са странни личности.

Нерядко, това което правят е напълно неразбираемо за останалите. Те са посветили живота си на изучаване на древната технология на джуджетата. Могат да създадат

нови сложни уреди, както и да разчетат древните схеми и при подходящи материали да да сглобят сложен уред само по неговия хартиен план. Мъдреците казват, че няма невъзможно за един Изобретател и че той никога не бива да стои дълго време сам с чертежите, защото ще забрави да се храни.

Придобивки:

- Повишава познание „**Механика**“ с **+ [СУ/2]**;
- Повишава познание „**Изработка на капани**“ с **+ [СУ/2]**;
- Героят може да сглоби сложен уред (ако разполага със съответните **части и схема**), като успехът на начинанието зависи от [Изобретател];
- Може да създава специални оръжия, чийто **вторичен показател е [Механика]**;
- На **9-та степен** повишава **Психическата си устойчивост** с **+2**;
- На **11-та степен** получава знание за създаване на механични големи – вижте приложение „Врагове“. Всеки голем, освен

нужните материали има и определена сложност за изработка, която е описана и се добавя като **Усложнение** в УФУД:

СУ + 3 зара > 16 + Усложнение

Изработката на голема отнема **поне 1 ден**, а сложността може да се намали с до 50%, като се добавят нови дни към времето за изработка: **+1 ден = -1 Усложнение**. В повечето случаи, големите могат да се създадат само при специални условия и работилници.

- На **12-та степен** героят увеличава **допустимия максимален показател за Интелект и Прецизност** на расата си с **+1**.

Ограничения:

Дори да има схемите, героят може да се нуждае от помощта на занаятчия (ковач, дърводелец и т.н.) или да намери части наготово, за да направи своето изобретение реалност. Преценката е на Разказвача, но не бива да налага прекалено често подобни ограничения.

По желание: Ако умениято се вземе още в самото начало на висока степен (над 8), Разказвачът може да позволи на героя да стартира с едно от оръжията на Изобретателя (например, гръмострел), като намали началното му богатство поне наполовина. Така придобитото оръжие трябва да има някаква история и сантиментална стойност за героя, така че той да не желае да го продаде, иначе това би било нечестен начин да се вземат допълнителни пари. Не бива да се забравя също, че малцина могат да си позволят да закупят гръмострел на реалната му цена.

Ковач

Изисквания: **10 Сила и 10 Прецизност**

Цена за придобиване на 0 степен: **3 ТР за Джуджета; 5 ТР за останалите**

Разрешава на героя да поправя повредени оръжия, брони и всякакви други метални предмети, стига да са му познати, да са идентифицирани (ако са магически) и да не са сложни механизми (за тях е нужно СУ „Изобретател“). Ковачите също боравят ловко със своите чукове, които са опасно оръжие в техни ръце.

Успехът на поправката се определя по формулата:

СУ + 3 зара > 16 + (Уст/2) -Х

Където Уст, е устойчивостта на материала, а Х е степента на повреда на предмета (виж „Повреждане на предмети“ в „Допълнителни правила“ в „Книга първа“).

При наличие на нужните материали, ковачът може да опита да направи даден прост предмет (такъв, който не изисква сложни механизми), като успехът от това се изчислява по УФУД:

СУ + 3 зара > 16 + Усл.

Като Усложнението базово се определя от Устойчивостта на материала:

Усл=(Уст/10), но може да се влияе и от много допълнителни фактори. Предметът може да бъде изработен и при неуспех, но с по-лоши качества, като неуспех от 6 и повече, води до тотално разваляне на предмета.

(Не)Успехът определя качествата на изкованото оръжие. Всяка точка Успех/Неуспех може да добавя подобрение/влошаване. Ефектът на неуспеха се определя от разказвача, а ефектът на успеха се избира от играча. При висок успех може да избере

няколко ефекта. Размера на Успеха/Неуспеха служи като парично средство, с което се „закупуват“ подобрения/дефекти.

Качества, които се „купуват“ с Неуспех:

- Намаляване на устойчивостта: 1 Неуспех за -1 Уст;
- Намаляване на щетите (за оръжия): 1 Неуспех за -1 щета на зар;
- Увеличаване на ТД за ползване: 1 Неуспех за 1 ТД;

Качества, които се „купуват“ с Успех:

- Балансирано (за оръжия): Добавя качеството „Метателно оръжие“. Винаги нанася нормалната си щета при хвърляне: 2 Успех за 1 кг тегло на оръжието;
- Олекотено: Изисква по малко сила: 3 Успех за -1 СИ.
- Твърда щета (за оръжия): Оръжието нанася твърда щета, която се добавя при всеки негов удар: 1 Успех за всяка +1 Щета за оръжие за близък бой и 3 Успех за всяка +1 щета за стрелково оръжие.
- Друга Щета (за оръжия): Оръжието нанася допълнителен зар за щета, увеличавайки своята стандартна щета и БЩ, която може да ползва: 6 Успех за +1 зар.
- Закален: Предметът получава допълнителна устойчивост на материала: 2 Успех за всеки +1 Устойчивост;
- Неограничаващо (за брони): Намалява ограничението върху скоростта: 6 Успех за -1 ограничение върху скоростта. За обяснение относно ограничението на скоростта от брони вижте „Ограничаване на подвижността“ в приложение „Екипировка и предмети“.

Придобивки:

- Може да поправи счупени оръжия, брони и други не механични предмети с **Умение = [СУ]**;
- Може да изработва специални, майсторски оръжия с повишени качества;
- Повишава познание „**Оръжия и брони**“ в размер на **+ [СУ/2]**;
- Когато ползва **чукове** в битка, героят получава бонус към ръкопашната си **атака** в размер на **+ [СУ/6]**;
- Повишава познание „**Изработка на капани**“ в размер на **+ [СУ/2]**;
- На **7-ма степен** получава **+2** бонус при **обезвреждане на капани** (независимо дали ползва друго СУ или прецизността си);
- На **9-та степен** увеличава **щетата**, когато удря с **чукове**, с **+3**;
- На **11-та степен** **еднократно** повишава **Жизнеността** си с **+10**;
- На **12-та степен** героят увеличава **допустимия максимален показател** за **Сила** на расата си с **+1**.



Крадец

Изисквания: **10 Ловкост, 10**

Прецизност

За придобиване на 0 степен: **7 ТР за**

Гиганти; 5 ТР за останалите

Крадецът се научава как да се прокрадва безшумно, да отключва ключалки,

незабелязано да пребърква джобовите на избрани „жертви“, да открива и обезврежда капани, пречеци му да достигне до желани ценности. Умелите крадците са много търсени за изпълнение на „специални поръчки“, за които не бива да се разчува.

Придобивки:

- Повишава „**Промъкване**“ с **+ [СУ/2]**;
 - Разрешава отключване на ключалки с **Умение = [СУ]**. Това е сложно действие и изисква **най-малко 10 ТД**;
 - Разрешава **обезвреждане на капани** с **Умение = [СУ]**. Сложно действие – изисква **най-малко 10 ТД**;
 - Разрешава кражби от други създания.
- Джебчийство = [(ПР + СУ)/2]** и се

противопоставя на **Бдителността** на жертвата;

- На **9-та степен** повишава **Бдителността** си с **+2**;
- На **11-та степен** повишава умението си **Катерене** с **+4**;
- На **12-та степен** героят увеличава **допустимия максимален показател** за **Ловкост** на расата си с **+1**.

Лидер

Изисквания: **Обаяние 12**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Лидерите са личности, призвани да ръководят и окуражават останалите. Те притежават силата да придават своята увереност на околните и да ги поведат там, където желаят.

Героят се научава как да използва окуражителни възгласи, като така дава морални бонуси на околните. Може да ползва услугите на наемници при определени условия.

Сборът от НИ на наемниците **не може** да

надхвърля [Лидер], а НИ на нито един наемник **не може** да бъде по-високо от НИ на героя.

Отделно трябва да се плаща ежедневна надница на наемниците. Средната надница в Магландиум е **5 медника +10 за всяко НИ** (наемник-войн от 5-то ниво ще иска $5 + 50 = 55$ медника на ден). Магьосниците и специалистите в дадена област могат да поискат значително повече пари.

Въоръжението, цената, показателите и броят на свободните в момента наемници се определят от Разказвача.

По желание!

*По споразумение на Разказвача и играчите, възможността да се взимат наемници може да се разреши на всички герои, но **цената** на надницата ще е **двойна**, а **ограничението** им е като за „Лидер” **6-та степен**.*

Придобивки:

- Увеличава способностите „**Политика**”, „**Убеждаване**” и „**Психология**” с **+ [СУ/2]**;

- Самото присъствие на Лидера повишава **ПсУ** на **всички негови другари** с **+ [СУ/5]**;

- Научава Боен вик, с който окуражава своите бойни другари и им помага в битката. Бойният вик отнема **10 ТД** и влиза в ефект **в началото на следващия боен рунд**, но след това трае **до края на битката** или **докато Лидера е „на крака”**, като дава своите бонуси на **всички приятели в радиус [СУ] метра** около Лидера. Бонусите от Бойния вик са според степенята на СУ;

- На **3-та степен** Бойния вик разрешава използване на **+1 Умора на ход**;

- На **5-та степен** Бойния вик добавя **+1 Шанс за успех** (дава Улеснение в УФУД) на всяко действие, което изисква проверка (Атака, Произнасяне на заклинание и т.н.);

- На **6-та степен** Бойния вик добавя **+1 РЕ**;

- На **9-та степен** Бойния вик добавя **+1 БЗ**;

- На **11-та степен** Бойния вик разрешава използване на допълнително **още +1 Умора на ход** (общо +2);

- На **12-та степен** Бойният вик добавя допълнително **още +1 Шанс за успех**, **+1 Реакция** и **+1 Базова Защита** (сумират се с предишните бонуси).

Бонусите от повече от един Лидер се наслагват (сумират). Така всеки Лидер ще добавя целия си бонус, според степенята си.

Ограничения:

- Бойният вик **не дава** допълнителни бонуси **на самия лидер**, а само на околните приятелски персонажи;
- Бойният вик **не оказва** въздействие на **животни** и **призовани създания**;
- Ако след като нададе Бойния вик, лидерът **умре или изпадне в безсъзнание**,

всички бонуси не само престават да действат, но се обръщат срещу всички негови другари (**действат им с отрицателен знак**). Отрицателния ефект влиза в сила **в началото на следващия рунд** и трае 1 минута (**6 рунда**).

Магическа защита

Изисквания: **няма**
Цена за придобиване на 0 степен: **15 ТР за Елф и Джуджета; 5 ТР за останалите**
Героят се научава чрез дълги тренировки

да повиши вътрешната си сила която се противопоставя на магически въздействия. Това води до повишаване на естествената му Магическа Защита (МЗ).

Придобивки:

- Естествената **МЗ** на героя се повишава с **+ [СУ/4]**;
- На **12-та степен** героят избира една магическа школа и придобива способност да

намалява наполовина всички ефекти (независимо положителни или отрицателни) от **избраната школа**.

Магьосник

Изисквания: **няма**
Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**
Умение за онези, които считат, че грубата сила е недостатъчна и че умствените способности са много по-могъщи. Посветилите се в професията отделят значителна част от своето време, за да усвояват древното магическо изкуство. Начинаещите магьосници веднага усещат увеличението на техните магически способности. Това не само повишава

ефекта на магиите им, но им дава знание за все по-мощни заклинания (виж приложение „Магии“). Само отдалите се на древното изкуство на магията могат да специализират в магически школи (виж СУ „[Специалист в Магическа школа](#)“), като това е възможно, чак когато достигнат майсторска (12-та) степен в настоящото СУ. Какво ниво магии могат да ползват зависи от степента на тяхното МУ.

Придобивки:

- Повишава **МУ** на героя с +[СУ];
- При **всяко покачване на степеня на СУ**, героят има право да научава по **едно ново заклинание**, без да е нужно да намира свитък за него (и да го купува), но трябва да задели нужните за запаметяване ТР. Така запаметеното заклинание трябва да отговаря на моментното му МУ (измерено спрямо токущо придобитата степен). Това право може да се използва **само в момента на покачване** на степеня и **не може да се съхранява** за по-късно използване (вижте примера);
- При **покачване на Ниво**, героят

получава **допълнителна Мана** = [СУ];

- Повишава познание „**Оценка на магически предмети**” с +[СУ];
- На **9-та степен**, **еднократно** получава **+20 Мана**;
- На **12-та степен** дава право на героя да избере **специализация в Магическа школа**, като за първата специализация не заплаща начални ТР. Ако после реши да специализира други школи, всяка следваща специализация ще изисква той да похарчи нужните за степен 0 ТР.

Пример:

Герой с „Магьосник” на 6-та степен ще увеличи МУ с +6, а при покачване на Ниво ще получи +6 Мана. В мига, в който е покачил СУ от 0 на 1, той придобива право да научи магия, отговаряща на новото му МУ. Ще разгледаме подробно как става това:

Героят е с МУ=10. При достигане на 1-ва степен получава право да научи магия, но тъй като МУ=11 не е достатъчно, за такава от ниво

1, той не може да се възползва. При покачване от 1-ва на 2-ра степен (МУ=12) той избира едно заклинание от 1-во ниво (плаща 1 ТР и го научава). При покачване от 2-ра на 3-та степен (МУ=13), избира още едно заклинание от 1-во ниво (пак плаща 1 ТР). От 3-та на 4-та (МУ=14) научава трето заклинание от 1-во ниво. От 4-та на 5-та (МУ=15) вече има право да научи заклинание от 2-ро ниво.

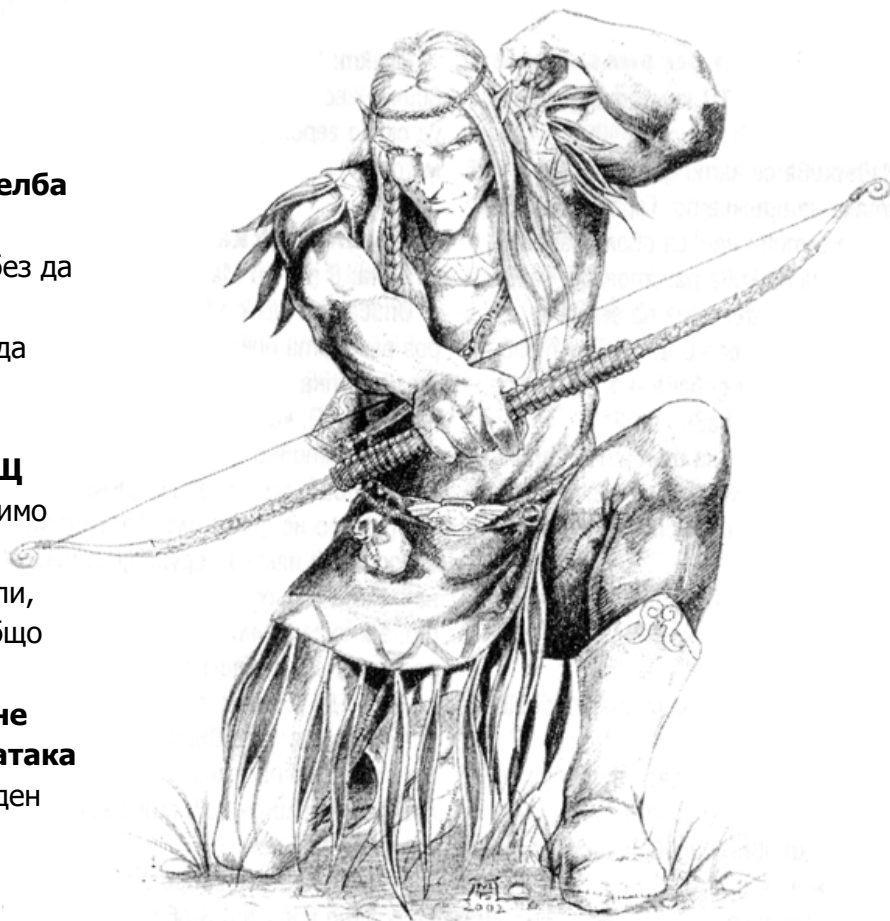
Майстор Стрелец

Изисквания: **няма**
Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**
Умение за тези, които не обичат прекия сблъсък, а предпочитат да неутрализират врага отдалеч, без да са в обсега на неговия меч. Стрелците отделят особено внимание на

оръжия за далечна атака (лъкове, прашки, метателни ножове и др.). Отделят време за тренировки, които им позволяват да развият по-добри рефлексии, така че да реагират преди другите и успешно да прострелят дори бързо движеща се цел.

Придобивки:

- Дава бонус +[СУ/2] към **Стрелба** и **РЕС**;
- Повишава **РЕ** с +[СУ/3], но без да влияе на скоростта;
- На **7-ма степен** научава как да подобри **Стрелбата** си, в позиция **клекнал** с +1;
- На **11-та степен** добавя +6 **Щ** към нанасяната за изстрела, независимо от броя използвани амуниции (няма значение дали е с една или две стрели, три или седем сачми, този бонус е общо за изстрела и е винаги +6);
- На **12-та степен**, стрелецът **не** създава условия за **Предизвикана атака** при изстрел, дори да е плътно обграден от враговете си.



Пример:

Герой със „Стрелец“ на 7-ма степен ще получи +3 към своята атака при Стрелба и +3 към РЕС. Ще е повишил показателя си за Реакция с +2 и ще добави още +1 към Стрелба, ако стреля клекнал.

Певец

Изисквания: **Обаяние 12**;

Прецизност 8

Цена за придобиване на 0 степен: **3 ТР за Елфи; 6 ТР за Джуджета и Гоблини; 5 ТР за останалите**

Песента на певеца успокоява и вдъхновява. Чрез нея той може да повдигне духа на своите другари и те да повишат своите бойни качества. Ефектът на песните зависи от Успеха или Неуспеха в УФУД.

При запяване, вълшебната песен оказва своя ефект, който влиза в сила от началото на следващия рунд. При Неуспех, ефектът ще бъде отрицателен и ще е в сила през следващия боен рунд.

Песента може да бъде прекратена във всеки момент, но ефектът ѝ ще остане в сила за следващия рунд (10 секунди).

Успехът винаги се проверява по УФУД, като Усложнението (ако го има), отразява наличието на специфична ситуация и се определя от Разказвача. Например: песента е много сложна, певецът е в лошо здравословно състояние, тълпата от слушатели е под отрицателно влияние на заклинание и го замеря с камъни и т.н. Усложнението е задължително само при повтарящи се един след друг опити, като не може да бъде по-малко от общия брой на опитите.

Някои песни имат магически ефект и изискват използване на ТМ от певеца. Колко и за какво време е споменато в описанията им.

Запяването на каквато и да било песен отнема **10 ТД за своето начало** след което изисква допълнителни **3 ТД за поддържане**, които се заплащат в началото на всеки рунд, иначе певецът прекратява песента и тя ще е в сила само до края на рунда. Всяка магическа песен изисква определено количество ТМ, които се изразходват веднага при запяване

(независимо, че ефекта влиза в сила от следващия ход), след което се изразходват и в началото за всеки следващ рунд, за да се поддържа. Действа докато не бъде прекъсната от самия певец или от други фактори (стрела в гърлото му, примерно). Спирането на песента от страна на певеца не изисква ТД.

Ефектът може да бъде намален по избор на певеца (за да се намали цената на поддръжката), но не може да бъде повишаван.

Придобивки:

- Получава знание за магически и обикновени песни. Успехът/Неуспехът на всяка песен се проверява по УФУД:

СУ + 3 зара > 16 + Усложнение

Усложнението се определя или от песента или от специфична ситуация.

- Получава допълнително **+ [СУ/3]** покачване на **Маната при повишаване на Ниво**;

- Добавя **+ [СУ/3]** бонус към **Атаката** на певеца, **когато ползва ножове**;

- Добавя **+ [СУ/4]** към **МУ** на певеца;
- Повишава познанията „**Култура и обичаи**“ и „**Легенди и древна история**“ с **+ [СУ/3]**;

- На **11-та степен** се научава да произнася всякакви магически заклинания по-бързо – произнасянето му коства **-2 ТД** (но не по-малко от 1 ТД за заклинание). Това не влияе на времето за концентрация;

- На **12-та степен**, повишава с **+1 Скоростта** и с **+3 Обаянието** на героя;

Ограничения:

- Магическите песни изискват поддръжка с ТМ, която се плаща при запяване и в началото на всеки следващ рунд;

- Когато пее, певецът не може да извършва никакви други действия, освен придвижване;

- Ако повече певци пеят една и съща песен, бонусите им се наслагват на принципа на обединените усилия, като се подреждат по времето на запяване. Първият запял певец се счита за водещ и дава целия си бонус, а всеки следващ се счита за поддържащ и добавя все по-малко към общата песен. Песента на втория влияе само с половината си и добавя и наказание от -2 заради броя участници, на третия – с една трета (и наказание от -3) и т.н.

- Ако двама или повече певци пеят

различни песни, ефекта се намаляват като се раздели на броя на различните песни. Така, ако трима певци пеят за три различни ефекта, ефекта на всеки от тях ще се намалее трикратно. Ако двама певци пеят една и съща, а трети – различна, то ефектът на двете песни спада наполовина и допълнително „помагащия“ певец си търпи своето наказание. Така, певецът, който пее самостоятелна песен ще намали ефекта си наполовина, другият основен певец също ще намали ефекта си наполовина, а третия ще го намали на една четвърт (веднъж наполовина от условието за две песни и втори път, защото е „поддържащ“ за втория певец) и също така ще доведе до наказание от -2 към ефекта.

ИЗВЕСТНИ ПЕСНИ:

Весела песен

Немагическа – не изисква изразходване на мана;

Усложнение – Няма;

Ефект: Развлича околните и дава възможност на певеца да печели пари. Спечелените пари се определят от Разказвача

в зависимост от Успеха на песента.

Обикновено са не повече от **[Успех]** медника на слушател, като за огромна тълпа е значително по-малко. Подобрява отношението на околните към барда – **временно** повишава **обаянието** му с **[Успех/2]** за няколко часа;

Бойна песен

Магическа – изисква поддръжка с Мана в размер на **[Ефект] ТМ за ход**;

Усложнение – Няма;

Ефект: Повдига бойния дух на групата, като повишава атакуващите **или** защитните им

способности (Базова Защита **или** Атака/Стрелба) с + **[Успех/2]**.

Ефекта трае докато песента е в сила – един ход след като бъде прекратена (10 секунди).

Бойна песен на етера

Магическа – изисква поддръжка от **1 ТМ на ход**;

Усложнение – Няма;

Ефект: Певецът и всички негови спътници в радиус **[СУ] метра** получават + **[Успех] ТМ** в началото на **всеки рунд**. Така получените ТМ могат да надвишават

максимално допустимите им, но минута (6 рунда) след прекратяване на песента се приспадат от Маната на всеки един от получилите ги. Ако се получи отрицателна стойност на ТМ, тя натрупва Умора в такова количество.

Песен на покоя

Магическа – изисква поддръжка от **1 ТМ на ход**;

Усложнение – **(ПсУ на противника/2)**.

Ефект: Певецът, с помощта на мелодията, укротява своя противник, като го

привежда в състояние близко до транс. Попадналият под влиянието ѝ не извършва никакви действия ако не бъде нападат или обезпокоен по някакъв друг начин. Ефектът не се влияе от степента на Успеха.

Приспивна песен

Немагическа – не изисква мана;

Усложнение – няма.

Ефект: Приспивната песен се пее преди лягане и повишава ефекта от почивката. Тя

подобрява сънят на всички, за които е предназначена, и те ще възстановят допълнителни **(Успех/2) ЖТ за 1 час сън**.

Допълнителни песни ще бъдат описани в самите приключения, добавени в нови издания или измислени от Разказвача.

Поток от изстрели

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Умение за бързо последователно изстрелване на стрели/сачми/ножове и др. с помощта на лък/прашка/ръка, чрез което

стрелецът изстрелва все по-бързо всяка следваща стрела/сачма/предмет. За целта той **трябва да остане неподвижен** (няма право да се придвижва по бойното поле).

Придобивки:

- Всеки **следващ изстрел** изисква с по 1 **ТД по-малко от предходния** докато не достигне до минимума от 1 ТД за изстрел;

- Всеки **следващ изстрел** по време на потока, ако е **по една и съща цел** спрямо предходния изстрел, **добавя +1 шанс за успех**;

- Умението не се влияе от минимално ТД за действие нито от нужните за атака с избраното оръжие и може да стигне до 1 ТД за изстрел;

- Всеки цикъл от изстрели, намалява времето с 1 ТД за **[СУ/2] брой изстрела**, след което започва обратния процес – всеки следващ изстрел изисква допълнително +1 ТД до достигане на началните (стандартни за оръжието) ТД за изстрел. След това процесът може да започна отначало.

- При движение от страна на героя, потокът се прекъсва и трябва да започне отначало.

Ограничения:

- **не** може да се ползва с **механични** оръжия като арбалет и гръмоствол. Това е умение за лъкове, прашки и метателни оръжия, в които се използва пряко физическата сила на героя.

Пример:

Герой, владеещ „Поток от изстрели“ на 8-ма степен, може да изстреля последователно до 4 стрели, като всяка следваща ще отнема -1 ТД спрямо предходната. След четвъртия изстрел, всеки следващ ще изисква +1 ТД спрямо предишния, до достигане на

стандартните ТД за изстрел. Така ако първият изстрел отнема 8 ТД, то втория ще отнеме 7, третия 6, четвъртия 5, петия 6, шестия 7, седмия 8, осмия 7 и т.н. докато процесът не бъде прекъснат поради придвижване на героя или други причини.

Продължителна атака

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Умение, с което боецът, ползвайки **ръкопашно оръжие** (не може да се ползва при бой с голи ръце) успява да продължи своята атака, така че с едно движение да

атакува повече от един противник, ако са в обсега на оръжието му. Това му отнема малко повече време, но понякога си струва. Подобна атаката му отнема **+1 ТД за всеки 1 метър** продължение (ако двамата противника са на 2 метра един от друг, атаката ще отнеме +2 ТД).

Придобивки:

- Позволява атака срещу повече от един противник, като **броят** на позволените **допълнителни** противници **не** може да бъде **по-голям** от **[СУ/3]**;
- На **12-та степен** допълнителното

време за атака (в ТД) спада **наполовина** (но не по-малко от 1 ТД за противник) и героят получава право да атакува **абсолютно всички в обсега на оръжието си**.

Пример:

При „Продължителна атака“ на степен 8, героят ще може да атакува с една атака до трима противника (един + двама допълнителни).

Специалист в Защита

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Умение за по-доброто ползване на защитни екипировки и методи, включително париране. Това е умение за предпазливи

бойци, които знаят, че е по-важно да останеш жив отколкото да убиеш своя противник. Те се учат как по-пълноценно да ползват своите защитни средства и да повишат тяхната ефективност.

Придобивки:

- Разрешава добавяне **до +[СУ/2]** към ЗА на щита, стига бонусът да не превишава стандартната ЗА на самия щит, като **всяко +1 ЗА** се извършва за **+1 ТД**;
- Дава бонус **+ [СУ/3]** към **Париране**;
- На **3-та степен** прибавя **+1** към ЗА на **кожените и дървените** ризници и

нагръдници;

- На **5-та степен** прибавя **+1** към защитата на **плетените** ризници;
- На **9-та степен** прибавя **+1** към защитата на **ковани** брони;
- На **11-та степен** разрешава заемане на защитна позиция с щита. Тази позиция се



заема за **3 ТД**, героят се прикрива зад щита си и получава **двойна защита** от него, но всяко движение от тази позиция отнема **50% повече ТД**;

- На **12-та степен** добавя **+2** към **БЗ** на героя.

*Всички бонуси, които повишават ЗА на броните **не** влияят на ограничението върху подвижността (не добавят ограничение).*

Пример:

Герой придобил това СУ на 7-ма степен ще има право да повиши защитата на щита си с **+3** за **+3 ТД**, но само ако това не надвишава стандартната му защита. Ако щита му стандартно има **2 ЗА**, то повишението не може да бъде повече от **+2**. Парирането с оръжие ще е с **+2** шанс за успех. Всички кожени, дървени и плетени ризници, които ползва героя, ще добавят **+1** към стандартната си защита.

Специалист в Магическа школа

Изисква: **12-та степен СУ „Магьосник“**

Цена за придобиване на 0 степен: **0 ТР**
за първата избрана специализация и 5 ТР за всяка следваща

Баш-майсторите магьосници често имат предпочитания към определена магическа школа и се отдават на изучаване и ползване

главно на заклинания от нея. Това прави магията им в тази школа още по-опасна и успешна. Концентрираното им обучение в определени магически школи не им разрешава да се обучават в срещуположните им и те губят много, когато ползват заклинания от противната на избраната школа.

Придобивки:

- Увеличава **МУ** с **+ [СУ]** когато ползва магии от **съответната школа**;
- Увеличава получаваната при покачване на Ниво Мана с **+ [СУ/2]**;
- На 12-та степен героят увеличава **допустимия максимален показател** за

Интелект на расата си с **+1**. Ефектът се натрупва за всяка специализация, която героят е избрал. При три специализации, развити до 12-та степен, максималния допустим показател за Интелект ще се повиши с **+3**.

Ограничения:

- Намалява **МУ** с **-[СУ]** когато се ползват магии от **срещуположната** на избраната школа: огън/вода; земя/въздух; хаос/ред; светлина/мрак.

Специалист в оръжия

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Героят може да си избере да специализира в следните класове оръжия: Бравди; Копия и тояги; Мечове; Трошачи оръжия; Фехтовални; Лъкове; Метателни; Механични.

Това му дава предимства (според нивото на владееене) когато използва съответния тип оръжие за атака, както и му разрешава да ползва по-голям арсенал от специални движения и атаки.

Важна Особеност: Веднъж взето, това СУ не изисква допълнителни 5 ТР за специализиране на друг вид оръжия. Всяко следващо оръжие, в което се специализира героя изисква само да се заплащат нужните ТР, за да се повишава степенята

му на владееене. Броя на оръжията, в които специализира героя е неограничен и различните специализации не се броят за нови СУ.

Всеки АУ със съответното оръжие носи на героя допълнителни ТР, които могат да се ползват **единствено** за развитие на СУ „Специалист в оръжия” със **същото** оръжие, дори да не е придобил самото СУ дотогава. Но в такъв случай първите 5 ТР, които получи, ще са за придобиване на самото СУ, а чак след това ще започне да покачва степенята си на умение с конкретното оръжие. Така придобитите ТР могат да се ползват единствено за напредване в специализация с конкретното оръжие.

Придобивки:

- Разрешава ползване на **специални движения и атаки** с избраното оръжие, от ниво на атаката не по-високо от **[СУ/2]**. За списък със специалните атаки вижте „Специални движения и атаки” в раздел „Битки” на „Книга първа”, а информация с кое оръжие коя атака може да се прави е дадено в описанията им в приложение „Екипировка и предмети”;

- Повишава нанасяната **щета със съответното оръжие** със **+ [СУ/3]**;

- На **9-та степен** подобрява **устойчивостта на оръжието** при атака или блокиране с **+4**. Това не влияе на реалната устойчивост на материала, а отразява способността на героя да борава с оръжието толкова умело, че да го предпазва от наранявания;

- На **11-та степен** нужните за Атака/Стрелба **ТД** се намаляват с **-1**, но не по-малко от 3 ТД за атака.

Пример:

Герой със „Специалист в оръжия: Бравди 4-та степен и Лъкове 11-та степен“ е овладял две специализации в определена степен. Може да ползва специални атаки до ниво 2 с бравди и специални атаки до ниво 5 с Лъкове. Повишава щетите с бравди с +1, а с Лъкове с

+3 на атака/изстрел. Устойчивостта на лъка му (ако го ползва за удряне като тояга или за паричане) се счита за повишена с +4, а времето за изстрел с лъка му отнема -1 ТД по-малко от стандартното.

Специалист в юмручен бой

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Техники за невъоръжен ръкопашен бой.

Владеещият юмручния бой удря значително по-бързо и по-силно от нормалния боец и се

научава да избягва ударите на своите противници. Майсторите в това изкуство не се нуждаят от специални оръжия и могат да победят своя противник, ползвайки единствено краката и ръцете си.

Придобивки:

- Дава бонус към **невъоръжената Атака** с ръка и крак в размер на + [СУ/2];

- Позволява ползване на **специални атаки** с ръка и крак от ниво [СУ/2]. За списък със специалните атаки вижте „Специални движения и атаки“ в раздел „Битки“ на „Книга първа“.

- На **7-ма степен, еднократно**

повишава показателя си за **Мана +20**;

- На **9-та степен** добавя **+1 зар щета** към всеки свой успешен удар с ръка или крак;

- На **11-та степен**, понижава **ТД за невъоръжена Атака** с ръка и крак с -1;

- На **12-та степен**, героят увеличава **Базовата си Защита** с +2.

Пример:

Герой със „Специалист в юмручен бой“ на степен 8 ще получи +4 към Атака с ръце и крака, ще има достъп до специални удари от 4-то ниво и ще е увеличил своя показател за Мана с +20.

Твърда кожа

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **20 ТР за Гоблини; 5 ТР за останалите**

Мистично умение, чрез което героят ползва магическата си енергия, за да превърне кожата си в естествена броня. Така успява да

абсорбират част от физическите щети, които би следвало да получи при атака, независимо дали от близък бой или обстрелване от разстояние. Това им отнема съвсем малко усилия и минимално количество ТМ.

Придобивки:

- Всяка **физическа щета** от една атака може да бъде **намалена** със **[СУ/2]** за цена от **2 Точки Мана и 1 ТД**;

- На **12-та степен** героят получава

правото със същото това действие (за 1 ТД) да абсорбира **цялата** понесена щета, като за целта трябва да заплати толкова **ТМ**, колкото е **[Щетата/2]**;

Ограничения:

- Герой с „Твърда кожа“ на **12-та степен** може да извърши **само** едното от двете действия които му позволява нивото – да

намали щетите със **[СУ/2]** или **цялата** щета (ако разполага с нужната мана). **Не може** да си избира междинни стойности.

Пример:

Герой с „Твърда кожа“ на 12-та степен получава удар, нанасящ 14 Щета. Той изхарчва 1 ТД и избира дали да намали тази щета с -6 за 2 ТМ и да получи 8 Щета или да я абсорбира

цялата за 7 ТМ и да не получи никаква щета. Но не може да намали щетата, примерно, с 10 за 5 ТМ!

Точен удар

Изисквания: **Прецизност 10**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Умение за точно прицелени удари, имащи поразителен ефект. Чрез редовни тренировки,

героят подобрява своите бойни умения и може по желание да повиши, или промени ефекта на своята атака, като дори предизвика Автоматичен Успех.

Придобивки:

- Разрешава на героя, по избор да промени с единица (с едно повече или едно по-малко) стойността на **един от трите** си зара за Атака (независимо дали с ръкопашно оръжие, в борба или при стрелба), като така може да си осигури и нанасяне на АУ или поне покачване на шанса за успех, така че да успее да нанесе удар. Умениято може да се приложи във всеки момент (може да се изчака защитното действие на опонента), като се

прилага към всякакъв вид атаки.

- Умениято може да се прави ограничен брой пъти в една битка – не повече от **[СУ/3]**;

- На **7-ма степен, еднократно** повишава показателя за **Късмет** с **+1** (дори и ако той е 8);

- На **12-та степен** героят получава право да променя единия от своите зарове не само с 1, а **по избор с 1 или 2**.

Забележка!

Зар 6 **не** може да се промени на 1 или 7, както и 1 **не** може да стане 6. Заровете **не** се „въртят“, а просто към числото им се **прибавя/изважда** 1 (или 2 на 12 степен).

Ограничения:

- Ако чрез умениято се нанесе удар с АУ, това **не носи** допълнителен опит или ТР.

Точно око

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Чрез тайно заклинание, временно се повишава точността на изстрела, независимо от използваното стрелково оръжие. Казването

на заклинанието отнема **10 ТД** и **10 ТМ**, а ефекта трае според умениято на героя: **[СУ]** рунда или докато. Ефектът на това заклинание **не** може да бъде премахнат с „Разваляне на магия“. Работи с всички стрелкови оръжия.

Придобивки:

След произнасяне на заклинанието:

- Ефектът на заклинанието важи за **[СУ]** **рунда** (или **[СУ*10] секунди**);

- Повишава показателя **Стрелба** с **+ [СУ/3]**;

- Повишава **Щетата** на изстрел с **+ [СУ/2]**;

- На **11-та степен** времето за произнасяне на заклинанието намалява наполовина: **5 ТД**;

- На **12-та степен** добавя **още +6 към щетата** на изстрела (става $[СУ/2] + 6 = (12/2) + 6 = 12$ допълнителна щета).

Убиец

Изисквания: **10 Ловкост и 10**

Прецизност

Цена за придобиване на 0 степен: **7 ТР за Джуджета и Гиганти; 5 ТР за останалите**

Убийците са близки по своите умения до крадците, но те не се опитват да отмъкнат нечие имущество, а да „отстранят“ определено създание. Знаят как да откриват и обезвреждат капани, да се придвижват безшумно и незабелязано и да атакуват най-слабите места на жертвите си. Най-силното им оръжие е тихата „Атака в гръб“, като за целта първо трябва да се промъкнат незабелязано до своя противник. Обикновено не носят метални ризници, тъй като звънтенето на метала би ги издало. Когато нападат в гръб, не носят оръжия по-големи от кинжал, тъй като биха им попречили да останат незабелязани и нечути (прочетете за шума в края на „Книга първа“). За сметка на това, тяхната „Атака в гръб“ е

изключително силна и често е достатъчна, за да убие жертвата.

След **неуспешна** Атака в гръб, Убиецът бива моментално разкрит. По решение на Разказвача, това може да се случи и след успешна (довела до смъртта на жертвата) атака, ако обстоятелствата са такива, че това не може да остане незабелязано. Убиецът бива разкрит ако жертвата е оцеляла или има свидетел, който може да види смъртта. Иначе само по странични улики може да бъде намерен и обявен за извършител.

В битка опитните убийци не разчитат на грубата сила, а залагат на хитрост и отрова. Те мажат острието на своето оръжие с отрова, която бавно довършва противника им (вижте приложение „Отвари и еликсири“). Отровеното острие може да запази отровата си за [СУ] удара. Отровата на убийците е направена по тяхна тайна рецепта и те винаги имат подръка шишенце или две от нея.

Придобивки:

- Повишава показателя си за **Промъкване** с + [СУ/2];
- При **успешна** „Атака в гръб“, **умножава щетите** по [СУ/2];
- Повишава познание „**Отрови**“ в размер на + [СУ/2];
- Повишава **Реакцията** си с + [СУ/4];
- На **7-ма степен** повишава

Психическата си Устойчивост с +2;

- На **9-та степен** повишава

Бдителността си с +2;

- На **11-та степен** увеличава **Скоростта** си с +1;

- На **12-та степен** увеличава

допустимия максимален показател за Ловкост на расата си с +1.

Художник - илюзионист

Изисквания: **няма**

Цена за придобиване на 0 степен: **5 ТР**

Художниците запомнят добре визуални

картини от околния свят и могат да ги пресъздадат. Виждат неща, които останалите не забелязват. Те са по своему обаятелни и

останалите ги приемат добре. Най-напредналите в това изкуство могат да рисуват възшебни картини и то върху всякаква повърхност. Те могат да заблудят околните в каквото пожелаят. За да постигне магическият ефект, художникът трябва да вложи ТМ, като

това определя и времето, за което картината ще изпълнява своя ефект. Ефекта на картината зависи [Успеха] в УФУД при нейното създаване, като Умение е [СУ], а за Усложнението най-често се приема липсата на време (определя се от Разказвача).

Придобивки:

- Рисува картини с различен ефект, които изпълняват своето предназначение според вложената Мана. В момента, в който маната се изчерпи, ефектът спира и картината изчезва или се превръща в обикновена рисунка. Художникът се нуждае от подходящи материали за рисуване.

- Вижда труднозабележими подробности. Разказвачът определя какво е видял героя, според степента на СУ, и го казва само на съответния играч. [Успехът] се изчислява по УФУД;

- Пресъздава видяното под формата на

картина, като подробността ѝ зависи от СУ;

- Чертае карти. Разказвачът следи за точността на картата и поправя грешките на играча, съобразявайки се със степента на СУ;

- Прави дубликат на чужда картина, като успехът зависи от степента на СУ и сложността на оригинала (определя се от Разказвача);

- Повишава познанието си „**Оценка на магически предмети**“ с + [СУ/2];

- На **12-та степен** героят увеличава **допустимия максимален показател за Прецизност** с +2.

Няколко примера за картини:

Жива картина

Картина, която изглежда съвсем като истинска. Броят на създанията в нея определя цената ѝ в ТМ. Всяко създание изисква 10 ТМ за 1 МР за една минута.

Плашеща картина

Обикновено се рисува върху щитовете на войниците и служи за всяване на страх у врага. Ефектът се изразява в страх със сила [Успех]

зара. Използването на картината става чрез вдигане на щита (за 2 ТД) и отнема 10 от вложените в нея ТМ.

Илюзия

Променя изгледа на реален предмет, като той трябва да е с приблизително еднакви размер и форма на това, което наподобява. [Успехът] при създаването се явява [Усложнение] при опит за разпознаване.

Илюзията изисква [10*МР на предмета] ТМ за 1 минута. Това е **минималната** мана, дори ако предмета е незначително малък (пръстен, монета и подобни). Така, предмет с МР 2 би изисквал 20 ТМ за всяка минута.

Допустими са всякакви импровизации на илюзии, като крайната дума за ефекта и нужната за тях цена е на Разказвача.