

азказвачът

Тази книга е посветена на Разказвача. Тук ще дадем някои съвети и напътствия за тези от вас, поели по този тежък път.

Основното задължение на Разказвача е да подготвя и представя приключения, в които останалите играчи могат да разиграват герои си. За това е нужно допълнително време за предварителна подготовка на историята и събитията в приключението. Чрез своето въображение и умение Разказвачът създава един друг свят, една нова реалност за играчите. Той въвежда, насочва и води играчите и техните герои в сюжета, вдъхва атмосфера и живот на този измислен свят. Ако играта е забавна и приятна, това означава, че Разказвача си е свършил работата добре, ако ли не, той трябва да поработи и промени своето приключение или може би начина си на водене. Едно от най-вълнуващите и приятни преживявания в една ролева игра определено е поемането на ролята на Разказвача, но това е и най-отговорното.

Целта на тази книга е да подготви и помага на начинаещи Разказвачи при създаването и воденето на техните сесии, приключения и кампании. Тя е ръководство за провеждане на игри по системата „Аксиом16“ и е ориентирано най-вече към фентъзи светове и по-точно Титания (съответно Магландиум), но съветите тук могат в голяма степен да ви помогнат и за други игри и светове.

Добре е предварително да се запознаете с първите две книги. Не е задължително да

помните всички правила подробно, тъй като това е почти невъзможно. Достатъчно е да сте разбрали основните правила и да можете да се ориентирате добре в тях. Останалото е написано.

Тук ще обърнем внимание на част от въпросите, възникващи, когато някой за пръв път се сблъскват с ролята на Разказвач. Включени са теми, както от общ характер за ролевите игри като цяло, така и съвети и напътствия свързани конкретно със системата „Аксиом16“.

Книгата е разделена на две части. Първата обръща внимание на провеждането и подготовката на приключения и сесии. Тук читателите ще могат да намерят общи съвети и размишления, важащи за всяка ролева игра. Втората част е съставена от конкретни съвети за отделните етапи от създаването на приключения и кампании. Повечето въпроси от този раздел са конкретни за „Аксиом16“ и изискват познаване на правилата на системата. Отделно, в папката „Таблицы“ ще намерите помощни материали, полезни за подготовка на вашите приключения.

Препоръчваме на всеки начинаещ Разказвач да прочете подробно цялата книга и да следват нейните напътствия. Тези от вас, които вече имат представа как се водят ролеви игри, могат да прескочат първия раздел. А опитните разказвачи, натрупали достатъчно познания, могат да прескочат и повечето теми от втория раздел.



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

Подготовка и провеждане на сесии и приключения	5
Познаване на правилата	6
Често използвани термини в ролевите игри	8
Създаване на група	8
Попълване на дневниците	9
Стилове на игра	10
Як кютек	10
Социален	10
Смесен	11
Някои други въпроси и решения	11
Сериозна или хумористична сесия?	11
Как да се разкриват действията?	11
Какво да се прави с отсъстващите играчи?	12
Дребни подробности?	12
Приключения и кампании	12
Провеждане - как протича една ролева игра	13
Импровизация	14
Описване на събитията	14
Награди	15
Смърт	16
Създаване на приключения и кампании	17
Сюжет	17
Зависимост от играчите	17
Ролевите събития	17
Факторът „време“ извън играта	18
Умения, изискващи време	19
Описване на събития и действия	19
Задачи	19
Сложност на задачите	20
Задаване на задачите	21
Връзка между задачите	22
Не Игрови Персонажи (НИП)	22
Създаване на НИП	23
Типове НИП	24
Брой НИП	24
Битки	25
Сила на противниците	25
Избягване на битки	25
Характер на враговете	26
Зависимост от стила и сюжета	26

Зависимост от местонахождението	26
Сложност на битките	26
Създаване на Противници	27
Показателят „Сложност“	28
Брой и ниво на противниците	29
Тактика	30
Проста Тактика	30
Стандартна Тактика	30
Комплексна Тактика	30
Специални Противници	31
Получен опит	31
Видове Противници	32
Негероични	32
Специализирани	32
Героични	32
Животни	33
Вълшебни създания	33
Немъртви	33
Ролевы ситуации и загадки	34
Особености на ролевите ситуации	34
Успех / Неуспех в ролеви ситуации	35
Ролево разиграване в битки	35
Ситуации извън сюжета	36
Загадки и логически задачи	36
Действия и Усложнение	37
Пример за образуване на Усложнение	38
Екипировка. Вълшебни предмети и артефакти	39
Измисляне на вълшебни предмети	40
Специални атаки на магически оръжия	41
Артефакти	41
Разпределяне на Опит	41
На момента	42
В края на сесията	42
Комбинирано	42
Количество на опита	42
Пресмятане на опита при различни нива герои	43
Важни теми и понятия в фентъзи ориентираните ролеви игри	43
Магията	44
Кръчмата	44
Засада в гора	46
Подземия	46
Канализация	47
Малко Градче	47
Оживелите Мъртви	48
Дракони	48

ПОДГОТОВКА И ПРОВЕЖДАНЕ НА СЕСИИ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Изкуството на Разказвача. Каква е неговата роля?

Без съмнение, Разказвачът е най-отговорният участник в една ролева игра. Той е нейния център, сърцето и разума ѝ, той е съдията и връзката между играчите, техните герои и заобикалящата ги среда. Главната задача на Разказвача е да „води“ играчите в света на приключението. Той разкрива всичко, което се случва около героите, разказва какво те чуват, виждат и усещат със своите сетива. Разказвачът описва картината, която играчите изграждат в съзнанието си. Може да се каже, че той напътства тяхното въображение с помощта на неговото собствено. Така създава света, в който играчите с впускат търсейки „приключения с меч и магия“.

Разказвачът свързва играчите със света, следейки всичко, което се случва в играта с помощта на правилата на системата. Той трябва да представи действията на героите чрез различните механики на правилата и да описва следствията и ефектите от тези действия. Той решава какво се случва, но трябва да внимава, да бъде справедлив и да следва логиката, да поддържа баланса и темпото на играта. Атмосферата, която се създава по време на игра зависи най-вече от него и той трябва да направлява своите играчи по такъв начин, че те да се забавляват и да остават доволни. Разказвачът трябва да поощрява играчите да се вживеят и да играят своите роли колкото се може по-добре. Това би довело до една по-забавна и увлекателна игра.

Когато всички играчи се съберат и играта

започне, те трябва да спазват правилото „Разказвачът винаги е прав“, а той пък не трябва да злоупотребява с дадената му власт. Често по време на игра възникват ситуации, които не биха били възможно в реалния свят и именно те са основната причина да възникват конфликти между играчите и Разказвача. Играчите трябва да имат доверие на Разказвача и да не влизат в спорове с него, но доверието се печели бавно и се губи бързо. „Разказвачът винаги е прав“ се ползва, за да се избегне излишно губене на време и унищожаване на създадената атмосфера. Но ако Разказвачът оставя чувство на неудовлетвореност и несправедливост у играчите си, то те едва ли ще го слушат за дълго. Добрия Разказвач се опитва да бъде справедлив, да се вслушва в играчите.

Изкуството на Разказвача не е вродено. Някои хора притежават талант да „разказват“ но един Разказвач се учи най-вече от опыта, който придобива след всяка игра. Добрия Разказвач се вслушва в коментарите и критиките на играчите си и се опитва да поправи грешките си с всяка следваща игра.

Ако сте решили да станете Разказвач, не се обезкуражавайте, ако първите ви игри не са толкова интересни и забавни, колкото сте искали или играчите ви постоянно се оплакват от нещо. Потърсете проблемите в дискусия с тях и се опитайте да ги поправите следващата игра.

Познаване на правилата

Тъй като Разказвачът е главният арбитър, той трябва да е сигурен, че е разбрал основните правила и механики на системата. Това не значи да е запомнил наизуст цялата ни игра (това е почти непосилно), но поне да я е прочел и да може да я използва като наръчник. Разбирането на правилата би му помогнало да успее да импровизира, когато е в затруднена ситуация. Ние поощряваме импровизацията и ползването на правилата за насочващи. Не е необходимо във всяка ситуация да гледате в книгата. Вземете само тези правила, които ви трябва и ви харесват. Не се притеснявайте да добавяте свои собствени във вашите приключение, просто опитайте да не са твърде различни като логика. Опитвайте се да сведете нещата до Универсалната Формула за Успешно Действие, но ако това не ви се вижда най-добрия вариант за конкретната ситуация, просто се водете от чистата логика. Докато следвате това правило, всичко би трябвало да е наред. Когато започвате приключение с неопитни играчи, попитайте всеки от тях какъв герой би искал да играе и им покажете как могат да го сътворят според правилата на „Аксиом16“. Ако играчите нямат представа каква роля биха желали да играят, покажете им различните възможност и ги оставете да изберат.

Разказвача трябва да разбира правила на „Аксиом16“, както и да запознае играчите с тях, което може да направи и в течение на играта. Ако той самия не е запознат добре с логиката на правилата, често ще му се налага да се консултира с книгата по време на игра, а това би могло да разруши атмосферата, накъсвайки историята. Разказвачът трябва да знае как се играе ролева игра и как тя би трябвало да протече нормално. Докато той знае и спазва правилата, играта ще протича

бързо и безпроблемно. Играчите трябва да бъдат съсредоточени върху персонажите си, а не върху правилата. Когато някой от тях иска да направи някакво специфично действие, той го описва на Разказвача, който има задачата да си преведе това на езика на ролевата системата. Ако герой иска например да отключи ключалка, Разказвача му казва колко зара да хвърли (или самия той хвърля зарове) и преценява според резултата, конкретната ситуация и уменията на героя дали той е успял или не.

Основата на системата „Аксиом16“ се гради върху Универсалната Формула за Успешно Действие (УФУД):

Умение + 3 зара > 16 + Усложнение

Когато се извършва каквото и да било действие, за да се разбере дали то е било успешно се хвърлят три зара, получения резултат се събира със способността на героя да извърши даденото действие. Ако това число е по-голямо от 16 + предварително уточнено Усложнение, то действието е успешно. Усложнението не е задължително да присъства, а в редки случаи може да бъде дори с отрицателен знак (тогава се нарича „Улеснение“). Числото, с което е изпълнено неравенството (при $21 > 16$, това е 5) се нарича Успех. Понякога размера на Успеха има значение. Всичко това е описано в правилата.

Разбира се, не нужно да се прави проверка за абсолютно всяко събитие и действие. Разказвачът сам преценява кога да ползва УФУД и кога да казва директно дали едно действие е било успешно или не. Например, ако герой иска да се покатери на дърво, едва ли нещо ще му попречи да го направи. Ако пък иска да се промъкне покрай

стражите, носейки горяща факла и облечен в пълно бойно снаряжение, то е напълно ясно, че това му начинание е обречено на провал.

Понякога самият Разказвач ще се нуждае от Успех за героите, особено в много неизгодна за тях ситуация, но трябва да има основателна причина за това и да не го прави твърде често. Той би могъл да обяви Успех и в абсолютно безнадеждна ситуация. Да не забравяме, че винаги има Автоматичен Успех, ако цифрите на трите зара са еднакви и не са 1:1:1. Именно заради такива ситуации се препоръчва всички хвърляния на зарове от страна на Разказвача да се извършват тайно, за да не се налага играчите да сравняват числа и резултати, и да се опитват извън играта да преценят ситуацията, на база реалните им знания за правилата.

Макар да сме се опитали да покрием колкото се може повече възможности, правилата на „Аксиом16“ не дават отговор на всички въпроси, които възникват по време на игра. Когато Разказвача се изправи пред такава ситуация, ще трябва той да реши какво правило трябва да се приложи. Ако ситуацията е сходна на друга, описана в правилата, то може да се използват тези правила с малки промени (например повишаване или понижаване на сложността). Ако, обаче, не може да се намери такъв пример, то Разказвача ще трябва сам да прецени различните възможности и да вземе решение. Най-важното в такива моменти е да се опитате да спазите логиката на Универсалната Формула за Успешно Действие.

Пример:

Героите искат да играят барбут в местната кръчма. Това не е описано в правилата, но е логично, че трябва да се подходи или чисто игрово (да „мятат“ барбут), или да се сравнява показателя Късмет на противопоставящите се участници. Формулата

ще изглежда така:

**Ползва се модификацията на УФУД за пряко противопоставяне:
3 зара + Късмет₁ >< 3 зара + Късмет₂**

Може да има и други фактори като това дали един от двамата се опитва да мами, дали играта зависи от интелектуалните възможности на играчите, дали единия не е по-опитен играч и т.н. Разказвача трябва да вземе предвид тези параметри и да балансира формулата спрямо тях, добавяйки Усложнение към една от страните. Но в крайна сметка, единственото, което играча трябва да свърши, е да хвърли три зара. Всички други сметки са задължение само на Разказвача и остават скрити за играчите.

Модифицирането на правила може да доведе до сериозни игрови проблеми, но опитните Разказвачи могат да го правят. Ако Разказвача реши да прави това, първо е добре да се съобрази с УФУД и да внимава да не наруши баланса. Нека се замисли, как това ново правило влияе на останалите параметри на играта. Също така трябва да обяви на играчите си, че ще ползва променено правило и да обясни каква е промяната. Добре е това да се прави преди започване на играта. Въобще, да се въвеждат нови правила не е лека задача, но пък би могло да разшири възможностите на играта. Същото важи и за въвеждане на нови Умения, способности и др.

„Аксиом16“ предлага избирателни правила, които може да ползвате само ако решите, че са ви нужни, но отново е добре това да се обяви и съгласува предварително.

Нека тези от вас, които са решили да стават Разказвачи, да се запознаят добре със съветите описани тук. Доброто познаване и разбиране на правилата е необходимост за безпроблемно провеждане на една ролева игра. При възникване на спор или проблем можете да потърсите помощ в [нашия форум](#).

Често използвани термини в ролевите игри

Водещ – друг термин за „Разказвач“, често се ползва, защото разказвача „води“ играта и самите играчи.

Сесия – едно събиране на групата с цел игра на дадено приключение.

Приключение – съвкупност от събития и задачи, които играчите проиграват, водени от Разказвача. Едно приключение се играе една или повече сесии.

Кампания – съвкупност от няколко последователни приключения с едни и същи герои.

Сетинг – светът, в който се развива играта. Терминът идва от английската дума

„set“, означаваща „сцена“ или „декор“.

Не Игрови Персонажи – всички разумни създания в света, които героите срещат и се разиграват от Разказвача. Записва се съкратено НИП или НИГ (от Не Игрови Герои), като в текста се ползва свободно и в двата варианта без да слагаме ясно разграничаване между НИП и НИГ.

Ролева Ситуация – това са ситуации по време на игра, в които играчите трябва да разиграват героите си. Т.е. те се вживяват в ролите си. Обикновено тези ситуации са разговори с останалите герои или НИП.

Създаване на група

Разбира се, първото нещо, нужно за една ролева игра, са играчите. Често задачата по събирането на играчи се пада на Разказвача. В такъв случай негова е отговорността да подбере хора, които познава достатъчно добре и знае, че ще се сработят, а няма да си пречат един друг. Също така Разказвача трябва да знае дали тези хора харесват неговия стил на водене (макар, че ако той е начинаещ, няма как да знае все още) и приключенията, които създава. Игровия стил е особено важен, в крайна сметка всички трябва да знаят каква игра им се играе. При новосформирана група от неопитни играчи, утвърждаването на стил на игра отнема време. Разказвачът трябва да разбере, че макар той да е „шефа“, играта е за всички. Играчите идват, когато му имат доверие и знаят, че ще прекарат приятно.

Събирането на игрова група не е лесна задача, макар да не изглежда така, на пръв поглед. Ако играчите са играли заедно преди и

са се сработили няма проблем. Ако, обаче, играчите не се познават и не са играли заедно, ще им отнеме малко време преди да се разберат, което от своя страна отнема от темпото на играта. Ако между някои от потенциалните играчи има лични конфликти, по-добре е да вземете само един от тях. В противен случай, те ще пренесат конфликта си в играта. Създаването на редовна, сериозна група играчи, може да ви отнеме повече време, отколкото сте очаквали и дори може да се наложи да смените един или двама играчи след като сте провели няколко сесии.

Не е без значение размерът на групата. Може би оптималният брой участници (включително Разказвача) е четири или пет, а абсолютния минимум е двама. При повече от шест участника, играта би могла да стане мудна и съществува риск да има пренебрегнати, което води до ненужни

конфликти. Затова група с над шест играча е само за изключително опитни Разказвачи.

След като играчите са се събрали, е ред на създаването на героите. В зависимост от приключението можете да изисквате групата да има точно определени типове герои, например двама воители, един магьосник, крадец

и лидер. Играчите се разпределят спрямо предпочитанията си. Това се прави когато приключението е вече напълно готово и се изискват точно такива герои, за да може то да бъде изиграно. Такъв тип приключения са тези, чиято история е базирана на сюжет от филм или книга.

Забележка!

Много е важно е да накарате играчите да разберат, че техните герои не са Конан, Гандалф или Скалата (поне в началото). Много често неопитните играчи са повлияни от героите в книгите и филмите. Вие трябва да ги убедите, че е много по-забавно героите първо да стават велики и могъщи, а не да са такива от самото начало. Едно от най-приятните неща в РИ е да видите как героят израства с всяко следващо приключение.

Повечето приключения, обаче, нямат предварителни изисквания, а и принципно е по-добре да оставите играчите да играят каквото поискат, стига да се справят с това. В такъв случай, Разказвачът ще трябва да направи промени в приключението си или да измисля някои неща по време на самата игра, но това е неизбежно, ако искате нещата да вървят добре.

Ако групата се събира с цел да играе дълга кампания, играчите могат да се съгласуват един с друг – кой какъв персонаж ще играе и какви способности ще развива, така че групата да стане достатъчно разнообразна. От друга страна, ако играчите не знаят какви са героите на останалите, те ще могат да научат това постепенно по време на играта. Например, ако даден играч разиграва магьосник, той може да не разкрива това

веднага, а постепенно, когато останалите герои спечелят доверието му. Такъв стил на игра е по-приложим за опитни играчи и опитен Разказвач.

Отново повтаряме, Разказвача трябва да помага на играчите при създаването на героите, като преобразява желанията и вижданията им на езика на системата „Аксиом16“. Също така е добре да накара всеки играч да напише кратка история на героя си и да я съгласува с него. Така играчите по-ясно ще изградят характера на героя си, а също и по-лесно ще играят ролята му. В допълнение, след като Разказвача събере историите, може да измисли различни събития и задачи свързани с тях. Това допринася много за атмосферата, но трябва да внимавате да не пренебрегнете даден играч за сметка на друг.

Попълване на дневниците

При създаването на герои е особено важно играчите да попълнят точно и правилно дневниците си (наричани още „персонажни листове“). Така няма да е нужно да се пресмятат различни показатели по време на игра, както и да се помнят наизуст формули. Много по-просто за играча е само да погледне,

какво пише в дневника му срещу „Атака“, отколкото да смята всеки път стойността на този показател. По-сложните сметки се правят веднъж и не затрудняват играта по-нататък. Разказвачът трябва да помага на играчите при попълването на дневниците и да ги проверява за грешки.

Когато героите достигнат ново ниво, трябва отново да се извършат нужните изчисления и да се запишат промените в дневника. Ако дневниците са попълнени с химикалка или вече много пъти са трети, по-добре да се отпечатаат нови и информацията да се прехвърли на тях.

Принципно е добре Разказвача да прибира дневниците на играчите след всяка игра или поне да има копия от тях. Полезно е, защото играчите често забравят персонажните си листове, пък и така Разказвача може да ги провери за неточности.

Спилове на игра

Едно от най-важните решения, които Разказвача трябва да вземе преди да започне каквато и да било предварителна подготовката на своето приключение или кампания, е какъв стил на игра да ползва. Това зависи най-вече от желанията на играчите, които той е събрал. Разказвачът и играчите работят заедно, за да

сътворят играта и атмосферата като цяло. Разказвачът трябва да избере в какви граници ще варира игровия стил. В зависимост избора, приключението трябва да бъде нагледено по съответния начин. Най-общо могат да се различат три стила.

Як кютек

Този стил фокусира играта върху много битки с всевъзможни врагове. Сюжетът е опростен и заема вторично място. Това е много праволинеен и прост начин на игра. Героите влизат в подземие, избиват чудовищата и злия магьосник, спасяват принцесата и обират съкровищата. Почти не се развива характера на персонажите и не се разиграват ролеви ситуации. Играчите се изправят срещу очевидно зли врагове и подчертано добри приятелски персонажи. Мотивацията на героите се свежа до побеждаване на враговете и събиране на ценни магически предмети.

Спазването и разбирането на правилата, както и баланса са много важни за този стил игра. Герои, по-силни от персонажите на останалите играчи, могат да доведат до сложни и неприятни ситуации. Те могат да се справят с по-голямата част от враговете и да се забавляват за сметка на съотборниците си. Затова трябва да отделите време, за уточняване на основните и избиращите правила. Повечето начинаещи играчи предпочитат такъв стил на игра и е лесно да се намерят желаещи.

Социален

Тук водещи са историята и персонажите. Битки почти липсват. Героите трябва да бъдат добре изградени, с комплексен характер, а играчите да се вживяват добре в ролите си. Сюжета е силно заплетен, с много обрати и интриги, изискващ сериозни размишления. Трудно се разграничава, кой е враг и кой е

приятел, често повечето НИП са и двете, в зависимост кое ще им донесе повече изгода. Фокусира се върху мотивацията и характера на героите, а не върху игровите им статистики. Събирането на информация е много по-важно от победата над враговете. Също така, не може да се очаква героите да влязат в битка, когато

няма наистина сериозна причина да го направят. Може да измине цяла сесия без нито една битка. Диалозите и разговорите с различни НИП са основна част от играта.

Този стил не изисква дълбоки познания по системата или избирането на допълнителни

правила. Много по-важни са познанията за света, в който се развива действието. Социалните умения са много по-полезни от бойните. Някои напреднали играчи предпочитат този стил, но като цяло е рядко използван.

Смесен

Най-често срещания стил на игра и предпочитан от повечето опитни играчи. Той смесва най-доброто от предните два стила – интересен сюжет и добре аранжирани битки. Голяма част от персонажите са с комплексни характери и неясни мотиви, но винаги има „очевидно зли“ противници. Играчите се фокусират както върху изграждането на

характера на героите си, така и върху развитието на статистиките му.

Познание за системата и предварително уточняване на правилата е желателно. Познаването на света също. Много играчи предпочитат такъв стил игра, но винаги трябва да има добър баланс.

Някои други въпроси и решения

Сериозна или хумористична сесия?

Макар второто да е доста забавно и интересно, има риск играта да стане твърде несериозна и да се изгуби контрол над действията. Препоръчваме сериозна игра с лек хумор в нея. Разказвача не трябва да влага прекалено много весели коментари, но може да ги ползва за разведряване на обстановката. Сериозността води до по-задълбочена игра, с

по-пълноценни персонажи и вживяване в обстановката, помагайки на Разказвача да потопи себе си и играчите в приключението.

Ако играчите ви са настроени по-шеговито, това не е причина да се сърдите и да ги наказвате. В този ред на мисли, понякога не е зле да правите кратки, странични, напълно несериозни и шеговити приключения.

Как да се разкриват действията?

От първо или от трето лице. Всеки Разказвач да прецени кое ще е по-добре. Когато се разказва от трето лице, събитията се описват като от страничен наблюдател:

РАЗКАЗВАЧ: „Кръчмаря ви поздравява и пита, с какво може да ви помогне.“

ИГРАЧ: „Поръчвам си пиво и разпитвам кръчмаря за скорошните местни събития.“

Когато се разказва от първо лице, се използва пряка реч, като всеки влиза в ролята на говорещия персонаж:

РАЗКАЗВАЧ: „Привет драги страннико, с какво мога да ти бъда полезен?“

ИГРАЧ: „Добре заварил кръчмарю, сипи една халба и сподели с този изморен пътник какво ново по тез краища.“

Всеки от двата начина на разказване е еднакво удобен, така че е въпрос изцяло на лични предпочитания. Случва се дори играчите да сменят между първо и трето лице, в зависимост от ситуацията.

Какво да се прави с отсъстващите играчи?

Понякога някой от редовните играчи не може да присъства на дадена сесия. Трябва да се реши какво да става с неговия герой. Има няколко възможности:

1. Някой друг играч води и разиграва този герой. Най-лесният вариант за Разказвача, но играча, на който е възложено това може да остане недоволен, а героя губи характера си и реално е там само за битките.

2. Разказвача води героя, правейки изборите, които според него героя трябва да

направи. Това може да е най-доброто решение, но натоварва допълнително Разказвача, което не е особено желателно.

3. Героя не участва в приключението. Това е добро решение, но трябва да се даде причина, поради която героя отсъства, което не винаги може да стане.

4. Героя остава на заден план за тази игра. Това решение не натоварва никого, но може да развали атмосферата на играта.

Дребни подробности

Добре е Разказвача и играчите да вземат решение за някои дребни неща. Например, дали паднал от масата зар да се хвърля наново. Или пък на колко време да се правят почивки. Добрата организация винаги е

ползна. Препоръчително е групата предварително да вземе решение по тези въпроси, за да може, когато започне играта, участниците да се концентрират в нея.

Приключения и кампании

След като са взети решения по предварителните въпроси, е време Разказвача да се заеме с подготовката на самото приключение. Това е времепоглъщащо и е добра идея да се водят записки в процеса на създаване. Ако Разказвачът е напълно начинаещ и ще води за пръв път, е най-добре да разучи някое готово приключение. Ние ще се постараме да представим такива на нашия сайт.

Сюжетът е първото нещо което трябва да се изясни. Ако въображението на Разказвача има нужда от малко помощ, той може да потърси вдъхновение от книга или филм. Популярните преди време книги-игри, са един доста добър източник на идеи.

След като Разказвача е оформил историята в главата си, е добре да я раздели на отделни моменти. Тези моменти трябва да се вмести в една сесия – т.е. около четири,

до пет часа игрово време. Това не е задължително, но пък е удобно, за да не е нужно да се накъсва историята в ключови моменти. Полезно е, преди всяка сесия, Разказвача да изясни и преговори събитията от тази част на сюжета, която ще бъде разигравана.

Следващата задача е създаването на различни противници и НИП. Те са второстепенните, страничните и епизодични герои в историята. Може да се ползват готвите противници от приложение „Врагове“, но те са само основата, над която вие ще доизградите ваши собствени. Разказвачът трябва много да внимава за запазването на баланса в играта и да не подготви твърде силни или твърде слаби противници. В първия случай рискува да затрудни играчите толкова много, че да ги откаже от игра, а във втория да им предложи толкова лека игра, че да създаде у тях чувство

за неуязвимост и безпрепятственост, което може да ги разочарова в бъдеще.

Това са само малка част от етапите на разработване на едно приключение или кампания. Втория раздел на книгата е изцяло посветен на този въпрос. В него ще намерите подробни описания на отделните моменти при

изграждане на приключения и кампании.

Представените там съвети са само напътствия и следването им не е задължително, но, за да може една игра да протича безпроблемно и да е приятна за всички, Разказвачът трябва да е добре подготвен.

Провеждане - как протича една ролева игра

Когато приключението е готово и играчите са се събрали, е време играта да започне. Първото и най-важно правило, както вече споменахме е „Разказвачът винаги е прав“. Той решава какво се случва и описва събитията. Независимо дали играчите го приемат за справедливо или не, последната дума е неговата. Добрите играчи не спорят с Разказвача, а добрият Разказвач води играта така, че всички да са доволни.

Ако играта започне да се бави или доскучава, Разказвачът трябва веднага да предприеме действие, което да промени това. Нужна е импровизация, трябва да се създаде ситуация, която да даде скорост на играта. Например, ако играчите трябва да разгадаят някаква загатка, но вече 30 минути не могат да се справят, Разказвачът трябва да им подсказва. Разбира се, не директно, а по такъв

начин, че да не се наруши съсредоточеността на играчите. Ако пък героите имат много свободно време между различни задачи и очевидно скучаят, хубаво е да се вмъкнат едно-две странични събития или задачи, които да уплътнят времето им. Има много такива примери, но е важно динамиката и темпото на играта да се поддържат постоянно.

Ако е необходимо темпото на играта да се вдигне, могат да се въведат правила за време, през което играчите трябва да заявят своите действия и след това да предоставят инициативата на следващия. Това е препоръчително за игри, в които част от играчите „обсебват“ времето и не оставят възможност за изява на останалите. Така можете да им я осигурите, и същевременно да подобрите скоростта на играта.

Забележка!

По време на игра, често се случва играчите или Разказвача да се изморят (обикновено след битка или напрегната сцена) и това да доведе до затормозяване и забавяне на играта. В такива случаи е най-добре да се направи 15–20 минути почивка и после играта да продължи. Ала такива почивки не трябва да се правят повече от два пъти на игра, защото действието ще се накъса и интереса на играчите към самата игра ще спадне.

Все пак, ако има пушачи (сред играчите над 18 години), почивките трябва да се правят на такива интервали, че те да могат да се отдадат на навика си спокойно, без да одимяват останалите участници.

Импровизация

Както вече разбрахте, импровизацията е от особена важност. Разказвачът не може винаги да предвиди какви действия ще предприемат играчите. Той не трябва да ограничава избора им, водейки ги по строго определен и единствен път на действие. Добрия Разказвач може да измисли и определи ефекта и следствията от всяко действие. Затова импровизацията е много важна. Често по-опитните Разказвачи не създават абсолютно свързана последователност от събития, а просто поредица от отделни сюжетни моменти, между които оставят на играчите почти пълна свобода на действие. За да може Разказвача да импровизира добре, той трябва да познава света, в който се развива действието. Това познание му дава възможност за бърза и точна преценка на събитията в даден момент.

Тъй като играчите не знаят, какво точно е замислил Разказвача, те не винаги взимат очакваното от него решение. Той не трябва да се плаши или да наказва играчите за „грешката“. Все пак по закона на Нютон „всяко действие има равно по-сила и обратно по посока противодействие“, лош избор от страна на героите означава, че ще срещнат по-трудни препятствия по пътя си, но не директно наказание. Просто Разказвачът трябва да има предварително изградена стратегия или на момента да реши какви са последиците от такива решения.

Описване на събитията

Представянето на събитията, действията, персонажите, враговете и битките по време на игра е особено важно за да бъде тя интересна. Разказвачът трябва да описва всяка ситуация добре, за да могат играчите да си създадат правилното впечатление, да визуализират ситуацията и да реагират подобаващо. Добрите описания създават нужната атмосфера и разнообразие в играта. Например, една кръчма няма да е интересна просто с това, че е

За да илюстрираме последното, ще дадем един пример:

Героите биват въвлечени в кръчмарски бой (а може би те са го започнали). След известно време градската стража влиза в кръчмата и се намесва. Ако героите се предадат и спрат да се бият, стражите само ще ги смърят и може би ще им вземат някой друг медник глоба. Ако, обаче, героите решат да се бият и със стражата, най-вероятно ще бъдат арестувани и хвърлени в затвор. Ако са се били невъоръжени, стражата ще ги пусне на следващия ден с предупреждение и глоба от един-два сребърника на герой. Ако героите са се били оръжия и дори са убили някого, те ще бъдат съдени и може би дори ще получат смъртна присъда (което пък може да е основата на ново приключение – да избягат от затвора преди да са ги обезглавили).

Има и много други възможности, но във всички случаи, Разказвача не трябва да отнема показатели и умения на героите или да ги накаже по друг начин, за това че са се били със стражата. Той трябва да им предостави реални противници за тази битка, а не да им заяви, че са победени. Това пък означава, че трябва да се е подготвил с показателите на стражарите.

От друга страна, всяко добро решение трябва да бъде възнаграждавано.

кръчма. Нужно е по-подробно описание. Например:

„...това е местната пивница в едно малко село и за разлика от повечето свои подобия, тази е почти празна. Едва трима селянина са се настанили на една маса и тихичко обсъждат нещо. Основното помещение е малко, но спретнато и чисто. Няколкото големи маси са застлани с покривки, а на стените са закачени малки картини, явно на местен талант...”

Е, не е нужно Разказвача да изпада в големи подробности, все пак играчите са дошли да играят, а не да слушат неговите речи, независимо колко са увлекателни.

Описанието на различните НИП също е важно. С негова помощ може да се подсказе характера и настроението на тези персонажи и по този начин да се помогне на играчите. Дребния мошеник, например, ще има черти, които да всяват недоверие, а великият войн ще има много белези от битки и стоманен поглед. Не е нужно описанието да се спира само на външния вид, обърнете внимание на стойката, жестовете, неволните действия и т.н., които персонажа извършва. Алчният търговец ще потрива ръце с хитроумна усмивка, пияницата ще залита, а нервния човек ще се върти на стола си неспокойно и ще потропва с пръсти по масата.

Последно, но не и по значение е описанието на отделните действия на различните персонажи и герои, което е особено важно за да бъде една битка

атрактивна. Например отделните атаки на противниците или различните специфични действия, като акробатичните номера на акробата. Тези описания са по-сложни, но пък помагат много на атмосферата и на настроението на играчите. По този начин играта вече придобива по-различен вид, отдалечава се от простото хвърляне на зарове и се превръща в нещо визуално и провокативно. Разказвачът трябва да насърчава играчите да описват по-цветущо своите действия. По този начин те ще се вживеят в ролите си и ще се забавляват много повече. Може дори да се дават малки награди за добре описано действие и вживяване.

Разказвачът може да подготви своите описания предварително, но е по-вероятно да разчита на импровизацията. Естествено, това не става от първия опит, всеки Разказвач трябва да се научи да измисля и визуализира добри, кратки, атрактивни и правдоподобни описания на момента.

Награди

На няколко пъти споменахме поощряването за добри решения и разиграване на героите от страна на играчите. Разказвачът може да награди даден играч за неговата игра. Наградата може да е различна. Най-често това са допълнителни Точки Опит в края на сесията, които получава героя на играча. Може и да е друго – дори просто похвала пред останалите играчи. По-големи награди са даването на магически предмет, пари, повишаване на някой по-маловажен показател или няколко Точки Развитие. Важно е тази награда да не е прекалено голяма и да не води до дисбаланс спрямо другите участници в групата. 50-100 Точки Опит са напълно достатъчна морална награда за добра игра. Ако даден играч пък се

е вживял добре и е описал действията си по време на битка много живописно, Разказвача може да го награди с допълнителни ТД за съответния ход или пък по-силен ефект на някое негово действие. Важното е наградата да покаже, че играча се е представил добре и е заслужил похвала.

Трябва да се внимава с прекомерното предлагане на скъпи магически предмети, артефакти и т.н. Ако играчите биват обсипвани със съкровища, те ще са доволни, но пък скоро играта ще им доскучае, а и балансирането става много по-трудно. Ако пък Разказвача е прекалено стиснат, играчите ще са недоволни и играта отново ще пропадне.

Смърт

Въпроса дали Разказвача трябва да убива героите, когато го заслужават, е доста спорен и начинаещите често се сблъскват с него. Определено водещият не трябва да е прекалено мек и милостив, спасявайки героите всеки път, когато „затънат в калта“. Направят ли грешка, трябва да си понесат последствията и ако санкциите са прекалено леки, играчите ще свикнат и ще повторят грешките. От друга страна, ако Разказвача е много строг и поставя играчите пред сложни изпитания, те ще се

откажат от приключението, а може би изцяло от ролевите игри. Истината е някъде по средата. Разказвачът трябва да е справедлив и да отсъжда честно и правилно действията на играчите, дори това да води до смъртта на техните герои. Все пак, светът на играта ни е магичен и винаги може да се намери начин да се съживят отново, може би с някакво наказание, или под формата на зомби, което да трябва да спаси душата си преди да може отново да е предишния герой...



СЪЗДАВАНЕ НА ПРИКЛЮЧЕНИЯ И КАМПАНИИ

Сюжет

Началото на всяко приключение е историята. Тя е основата, на която то се гради. Планирането на сюжетната линия е най-важната част от създаването на едно приключение или кампания. Първоначално Разказвачът трябва да има поне бегла представа за главната идея и цел на играта. След това трябва да планира как да се представи тази идея. Разбира се, трябва да

има предвид, че сюжета трябва да е интересен за всеки отделен играч.

Кампанията отнема повече време за подготовка, защото сюжета трябва постепенно да се развие в продължение на няколко приключения, докато достигне своята кулминация. Най-важното е Разказвача да знае какво иска да разкаже и как иска да го представи.

Зависимост от играчите

Едно приключение може да бъде създадено както преди, така и след събирането на игрова група. Разказвачът трябва да вземе предвид няколко фактора.

Ако групата вече е сформирана, Разказвачът трябва да обърне внимание на желанията и предпочитанията на играчите. Най-показателен е стила на игра. Както споменахме, възможните игрови стилове се различават най-вече по това дали наблягат на битки, разговори или загадки. Разказвачът трябва да разбере какъв стил харесват играчите и в последствие да прецени колко битки, разговори или решаване на загадки

трябва да присъстват в приключението му. Добре е да се заинтересува и дали играчите предпочитат герои с по-задълбочени предистории и характери. Това дава възможност за интересни странични истории.

Когато се сформира група с цел игра на някое вече готово приключение, може да е нужно да се наложат някои ограничения, най-често при създаването на герои. Например, ако действието се развива във Вечната гора, то всички герои ще трябва да са елфи, защото други раси не се допускат в нея. Понякога дори може да се наложи играчите да получат направо готови герои.

Ролевите събития

Щом Разказвача е изяснил основната тема на историята и игровия стил, той трябва да построи свързана поредица от случки, които

да проследят приключението от началото до края. От сега нататък, всички случки и основни моменти, които изграждат историята на едно

приключение, ще наричаме „събития“. Можем условно да раздели събитията на два типа – основни и странични.

Първите са тези събития, които изграждат главната сюжетна линия – те имат своите причини и поводи за сбъждане, както и последствия от това. Основните събития трябва да са добре изградени. Ако е нужно може да се водят записки при подготовката им. Ако Разказвачът няма ясна представа, какви са причините и следствията от такова събитие, може да попадне в неприятна ситуация, която напълно да развали атмосферата на играта.

Страничните събития, както подсказва името им, описват някаква странична история или просто попълват дупки в приключението. Не е нужно да зависят от никакви фактори или условия, а просто да имат шанс да се случат или не. Такива събития са нападение от бандити или диви животни, среща с някой легендарен герой, кръчмарски бой и т.н. Целта е да се запълни празнота в играта, поради отклонение от основната сюжетна линия, да разнообрази приключението, или просто да се създаде малко напрежение и да се ускори темпа на игра. По-напредналите Разказвачи измислят такива събития „в движение“, по време на самата игра.

Сюжета на едно приключение или кампания може да бъде както праволинеен, така и заплетен и разклонен на много подистории. Това зависи предимно от

първоначалните възгледи на Разказвача за историята, както и от стила на игра, който играчите са предпочели. Едно приключение ориентирано към битки, ще има доста семпла и праволинейна история. В този случай сюжета ще представлява последователно свързани основни събития, като всяко е причина за следващото. Могат да бъдат добавени и няколко странични събития, като те обикновено водят до още битки.

Ако, обаче, играчите са предпочели ролевия стил на игра, сюжета е от основна важност. Историята трябва да е интересна, а решенията на играчите да ѝ влияят. Тя трябва да предлага много обрати, а не просто поредица от свързани събития. Всяко събитие може да води до няколко други и така да породи странични сюжетни линии, които да се развиват паралелно с основната. Може някои събития дори да връщат играчите в ситуация, която веднъж вече са преминали. Страничните събития допълват атмосферата на играта и принципно представляват разговори с различни персонажи.

Особено важно е нишката от събития да разкрива сюжета постепенно, като напрежението и очакването се покачват с всяка нова стъпка. Така играта ще бъдете интересна и вниманието на играчите ще е фокусирано върху нея. Ако играчите знаят от самото начало, какво ще се случи играта ще стане скучна.

Факторът „време“ извън играта

Ако Разказвача подготвя дълго приключение или кампания, историята трябва да се развива плавно и постепенно, както и да има възможности за разклонения и странични сюжетни линии. Ако, обаче, играчите са решили да се съберат само един или два пъти, е по-добре историята да е кратка и завършена, а действията да се развиват бързо.

Ала по-вероятна е обратната зависимост, т.е. историята да определи продължителността

на играта, тъй като е по-често Разказвача ще е измислил сюжета преди да е събрал група. Ясно е, че Разказвачите трябва да се съобразяват с продължителността на играта, когато съставят или дооформят сюжета. Ако една група има трудност да се събира често, по-добре да изиграят няколко кратки приключения докрай, отколкото да проточват цяла кампания и накрая да я оставят незавършена.

Умения, изискващи време

Определени умения в „Аксиом16“ предполагат действия, които изискват време, за да дадат резултат. Такива са „Изобретател“, „Алхимик“, „Ковач“, познанието „Билкарство“ и други. Всяко от тях дава възможност за направата или намирането на даден предмет, като едно от основните изисквания е изразходване на определено време.

Един Разказвач трябва да дава възможност на играчите си да се възползват от

такива умения и трябва да приеме времето като ресурс за тях. Естествено, има ситуации, в които не могат да се ползват, но извън тях Разказвача трябва да дава възможност героите да направят нещо полезно с тези умения. Възможен вариант е в края на сесията или приключението да дават на всеки герой определен брой часове, които той да използва за тези свои умения, преди да дойде следващата сесия/приключение.

Описване на събития и действия

Както споменахме, Разказвачът трябва да обърне внимание на описанието на събитията. Ако той не представя ситуациите по достатъчно разнообразен начин, играчите може да загубят интерес. Описание от типа „ходите из гората, изведнъж пред вас изскача пантера“ не е добро, дори при бойно ориентиран стил на игра. Трябва да се опише малко по-подробно и поетично. Например, първо да се кажат няколко изречения за самата гора: „Вървейки из зелената гора усещате прохладения ветрец, който поклаща листата на дърветата. Той носи сладките миризми на току-що разцъфналите пролетни цветя. Песните на птиците се носят из гората и сякаш я карат да оживее.“ Описанието може да бъде по-просто, но е важно да създаде някаква картина. Две-три изречения са достатъчни, няма нужда от петнайсет минутен монолог.

Действията също трябва да бъдат описвани добре. „Една пума изскача“ не е

добро представяне на ситуацията. По-скоро нещо такова: „Докато ходите из леса, усещате неприятно чувство на неспокойствие около вас. Песента на птиците е затихнала и във въздухът се носи заплаха. Изведнъж от клоните на едно дърво с мощен скок се хвърля черна като нощ пума. Огромната котка се втурва към вас с увереността на могъщ ловец...“. Може да бъде и по-кратко, просто ви даваме идея на какво да наблегнете. Описанието на самото същество е толкова важно, колкото и описанието на действието му. Така ще може да се покаже характера му, а играчите да си го визуализират по-добре.

Ако Разказвача е опитен, той може да представи събитията така, че играчите да си ги представят добре. Тогава играта наистина ще стане интересна и увлекателна. В противен случай може да се превърне в обикновена настолна игра, тип „Не се сърди човече“, което не е ролева игра.

Задачи

Общо под термина „задачи“ в „Аксиом16“ влизат всички поръчения (мисии), които героите поемат и трябва да изпълнят по време на своите приключения. Тези задачи са основната движеща сила на приключението, те

мотивират героите и придават смисъла на сюжета. Подобно на събитията, задачите могат да са свързани, както с основната, така и с някаква странична история. За простота ще

ползваме термина „основни задачи“, точно за задачите, свързани с главния сюжет на играта.

Всички задачи имат някаква цел и носят някаква награда за героите, дори да е само Точки Опыт или интересна история с поука. Почти винаги задачите биват задавани от някакви вторични или епизодични персонажи. Задачите са много разнообразни и могат да са изключително дребни от сорта на „отиди занеси еди-какво си на еди-кой си“, до сложни и разклонени нишки от събития, които сами по себе си създават заплетена история. Разбира се, и наградите трябва да съответстват на задачата правдоподобно – изпълнение на малка задача дава няколко медника, докато голяма задача води до много облаги.

Разказвача сам решава, какви задачи да постави на героите, но разбира се, те трябва да са съобразени със сюжета или някоя от

страничните истории в играта, както и със самите герои. Всъщност, задачите са основното средство за направление на героите. Ако Разказвачът желае да въведе играчите в дадено събитие или серия от събития, той им поставя определена задача с достатъчно примамлива награда. Типичните задачи са от сорта на „намери вълшебния предмет“, „победи подлия враг“ и разбира се, класическата „спаси света от злото“. При подготовката на приключението си, Разказвачът трябва да внимава да не създаде прекалено еднообразни и скучни задачи. Добре е те да наблягат на историята, като разкриват части от сюжета. Разнообразието и нетипичността при задачите и сюжета, могат да направят забавно дори най-елементарното приключение.

Сложност на задачите

Разказвача трябва много да внимава при балансирането на една задача. Тя може да е сложна, но все пак да е изпълнима. Също е важно наградата от задачата да е равностойна, не прекалено малка или голяма.

Можем формално да разделим задачите в три групи сложност – лесни, средни и трудни. Лесните са такива, че героите да се справят с тях почти без усилия. Съответно, те носят много малка награда, в повечето случаи само

Точки Опыт. Средно сложните задачи изискват от играчите да вложат усилия и затова наградите са по-големи. Трудните задачи изискват много усилия и планиране, те рядко могат да се изпълнят в рамките на една сесия.

Дали една задача ще е лесна или трудна може да зависи и от състоянието на героите. Тя може да е лесна за герои 5-то ниво, но ще е трудна за герои 1-во ниво. Т.е., сложността на задачите, особено ако са свързани с битки, зависи от нивото на героите.

Най-често лесните и средно сложните задачи служат за въвеждане в основния сюжет на едно приключение или са свързани със страничните истории в играта. Трудните задачи оформят главната историята и разкриват сюжетна нишка. Тези задачи са основната мотивация на героите да започнат и завършат приключенията си.

Следната таблица ще ви бъде от полза. Макар да е само примерна, ще бъде полезна за начинаещи Разказвачи.



Таблица 1	Примери	Опит	Други награди
Лесна сложност	Заловете крадеца; Намерете определен човек; Занесете това на дадена личност и т.н.	(50 + НИ*50) ТО, т.е. 50 за нулево, 100 за първо и т.н.	2 или 3 зара медни монети; Почти безполезен предмет или оръжие или броня в много лошо състояние; Но най-често само опит.
Средна сложност	Открийте скривалището на бандитите и ги заловете; Спасете селото от нападението на гоблините; Открийте истинската самоличност на и т.н.	(150 + НИ*150) ТО, т.е. 150 за нулево, 300 за първо и т.н.	2 или 3 зара сребърни монети; Обикновено оръжие с повишена устойчивост или слаб магически предмет; Магия от 2-ро или 3-то ниво.
Трудна сложност	Победете злия некромант и неговите последователи; Открийте могъщия артефакт; Открийте и заловете убиеца; Спасете света и т.н.	(300 + НИ*300) ТО, т.е. 300 за нулево, 600 за първо и т.н.	1 или 2 зара златни монети; Силно магическо оръжие; Магия от 6-то или 7-мо ниво; Услуга от влиятелна личност и т.н.

Графата „опит“ дава примерна стойност за количеството опит давано на **един** герой, и то само за изпълнение на **конкретната** задача. Всякакъв друг опит, получен от

събития, битки или странични задачи се дава допълнително. За повече информация погледнете главата „Разпределяне на Опит“.

Задаване на задачите

Едно нормално приключение има за цел една основна задача, която може да бъде зададена на героите директно или посредством поредица от други задачи. Например, приключение може да има основна цел намирането на могъщ артефакт. Героите могат да получат задача „намерете артефакта“ или първо да получат задача „намерете информация за артефакта“, след това задача „намерете магьосника, който знае къде е артефакта“, после „намерете ключа за подземието“ и най-накрая „отидете в подземието и намерете артефакта“.

Повтаряме, Разказвачът не задава задачите от свое име, или го прави в много редки случаи. Той използва някой НИП, който наема героите да му свършат задачата, като това е една ролева ситуация, която се разиграва. Например:

Разказвач: „Непознат млад мъж приближава вашата маса и ви поздравява:

Здравейте приятели, виждам че не сте от тези места, може ли да седна при вас да споделим новините от близко и далеч?”

Играч1: „Здравей страннико, седни при нас и сподели вечерята ни.”

Разказвач: „От къде идвате момчета, какво ви води насам?”

Играч2: „От далече сме, чак от Мелион, а какво ни води насам... Търсим си работа, да припечелим нещо и ние.”

Разказвач: „Значи търсите работа? Какъв късмет тогава, аз пък търся хора като вас да свършат една специална задача за мен.”

Играч1: „Добре че се срещнахме тогава. А каква е тази задача?”

Разказвач: „Много просто, трябва да намерите една книга за мен.”

Играч3: „За какво са ви на вас тия книги? Те никаква работа не вършат, само прах събират, виж бирата, бирата е друго нещо. Хлъц!”

Разказвач: „Тази книга е специална, там има полезна информация за мен. Ако ми я донесете ще дам по 5 сребърника на всеки от вас.“

Играч2: „Пет сребърника!!! Явно тази книга е много ценна. Какво толкова има в нея?“

Разказвач: „Информацията е ценна за мен, но всъщност клопката е, че до книгата не може да се стигне особено лесно. Тя е в колекцията на лорд Александрос, в библиотеката на неговото имение. Влизането и взимането на книгата изисква талант и умения, които аз не притежавам. Вие от друга страна...“

Играч2: „Влизането в имението на един лорд е трудна задача, но за 7 сребърника на

калпак ще склоним, да изпълним поръчката.“

Разказвач: „Ако ми донесете книгата до 2 дена, ще имате вашите 7 сребърника. Може да ме намерите в хана „Старият Воин“, питайте за Мартен.“

...

Това е едно типично разиграване на поставяне на задача. Както се вижда, играчите трябва да разиграват ролите си и да вземат активно участие в разговора. Могат да се измислят още множество начини за поставяне на задачи. Например, ако героите са членове на някоя организация, те могат да получат писмо, което им нарежда да изпълнят дадена мисия или пък просто да дочуят за скрито съкровище в пещера и сами да си поставят задачата да го „спасят“.

Връзка между задачите

Принципно, разделянето на основната задача в няколко по-конкретни е предпочитано, защото по този начин Разказвачът, може да напътства играчите по-добре, а и сюжета става по-задълбочен. Така, стъпка по стъпка, приключението ще се доближава до основната си цел.

Кампаниите имат по-неясни, но и по-глобални крайни цели. Една кампания може да се гради на една основна задача, която героите да получават в началото, но пак е по-добре да има верига от задачи и събития, които да тласкат сюжета напред. Така той може да се разкрива постепенно, което дава възможност за много изненади и обрати. Кампанията може да има и няколко основни цели и съответно задачи, а не само една.

Страничните задачи придават разнообразие в едно приключение. Както казахме, те обикновено са по-прости и елементарни от основните и имат семпла сюжетна линия. Това не им пречи косвено да са свързани с основната история и да спомагат по някакъв начин успешното завършване на основната мисия.

Когато Разказвача подготвя своето приключение или поредна сесия от кампанията, е препоръчително той да планира една основна, трудна задача и по една-две средни и лесни странични задачи, които да разнообразяват сюжета. Трябва да отбележим, че една лесна, една средна и една трудна задача дават точно половината Точки Опит, нужни за вдигане на Ниво на героя.

Не Игрови Персонажи (НИП)

Освен героите на играчите, в едно приключение участват други важни и не до там важни персонажи. Това са тъй наречените Не Игрови Персонажи. Тяхната роля се изпълнява

от Разказвача, което дават възможност на играчите да общуват с трети лица, различни от техните собствени герои. Всички по-важни личности, в едно приключение, с които

играчите могат да имат взаимоотношения са НИП. Ролята на един НИП може да бъде огромна или нищожна. Той може да е видимо добър, лош, неутрален или пък да е с по-прикрит и комплексен характер. Примерите са много. Важни НИП са легендарни воители и магьосници, владетели на държави, прочути пирати и разбойници, а маловажни са такива като кмет на малко селце, иманяр, фанатичен

войн, луд просяк или пияница и т.н.

НИП се използват от Разказвача, като помощно средство за разкриване на отделни части от историята, или пък за да подсказват на играчите какво трябва да сторят. Разбира се, това не е задължително, често НИП служат просто за да придадат допълнителен привкус и „живот“ на едно приключение.

Създаване на НИП

В началото трябва да се изясни, спрямо сюжета, кои биха могли да бъдат страничните действащи лица. Първо се измислят важни личности, разкриващи и участващи в основната история а след това лица, с които играчите просто могат да се срещнат и да общуват. Използвайки литературни термини, НИП са второстепенните и епизодичните герои.

След като е изяснено **кои** са те, трябва да се помисли над характера и външния им вид. Характера е нещо изключително важно за НИП. Те трябва да вдъхват някаква атмосфера в играта. Лошо развит и изигран характер само ще попречи. Разказвача трябва да избягва НИП, чийто характер самият той не може да разиграе и представи правилно.

Описанието на външността на един НИП не приключва с това колко е висок и какви дрехи носи. Чрез нея се подсказва и описва характера му. Например:

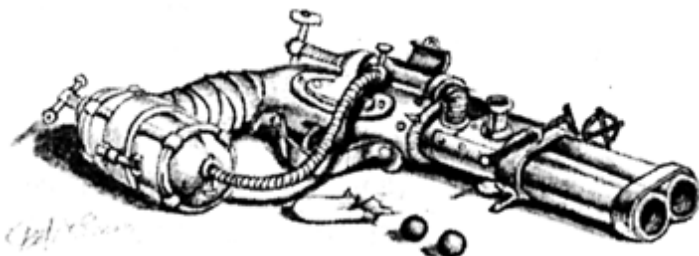
„На бюрото пред вас седи кльощав, възрастен мъж, с прошарена коса и изострен нос. Носи очила, които висят на носа му, но той често хвърля строгия си, втрещен поглед, над тях. Изпъчената му стойката и арогантното му държание подсказват, че е напълно уверен в своето превъзходство над вас.“

Друг пример:

„Младежът е добре облечен – чист и спретнат. Носи новата си офицерска униформа с очевидна гордост и достойнство. Има малък белег на челото си, който явно наскоро е зараснал. Сините му очи блестят с енергия и нетърпение, докато крачи самоуверено напред. Има дълга, кафявата коса, която е събрана на конска опашка и късо подстригани брада и мустаци. Ръката му не се отделя от дръжката на меча, който е прибран в красиво инкрустирана кания окачена на кръста му.“

Важни за характера на НИП са не само положителните но и отрицателните му черти. Макар добрите страни на персонажа да са по-важни, лошите често изпъкват повече и му придават реализъм и живот. Точно отрицателните ни черти, колкото и дребни да са, ни правят различни от останалите.

Някои Не-Игрови Персонажи могат да бъдат въввлечени в битки, затова те трябва да имат развити показатели и умения, в съответствие с бойната система. Създаването на тези статистики става все едно създавате игрови герой. Разказвачът преценява, какви показатели и умения трябва да бъдат развити, и кое ниво трябва да е дадения НИП. Това изисква много работа. По желание, може направо да дадете на НИП желаните от вас статистики, без предварително пресмятане, но трябва да внимавате да бъдат логични и балансирани.



Типове НИП

В света на „Аксиом16“ има два основни типа персонажи – героични и негероични. Героите на играчите, както и малка част от НИП са представители на първия тип, но повечето хора в Титания са негероични персонажи. Това е напълно нормално, не всеки селянин или чиновник ще хване оръжие и ще тръгне да спасява света. Тази чест се пада на малцина избрани, които притежават умения и способности по-могъщи от тези на простите хора – това са героите.

Примери за героични персонажи са легендарните герои, владетелите на различните съюзи и държави, водачите на религиозни ордени и други организации или просто странстващи приключенци. Негероичните персонажи са градската стража, кръчмаря, търговци, знахари, чиновници, прости войници, низши свещеници и въобще всички постоянни жители на селищата.

Когато Разказвача прави даден НИП, той трябва да реши дали ще бъде героичен или негероичен.

Негероични НИП:

Спрямо правилата на „Аксиом16“, негероичните персонажи са с ниско Ниво, основните им показатели също са ниски и владеят не повече от едно-две умения, които са близки по предназначение. Например, местния знахар в някое село или малко градче не е Друид и няма СУ „Друид“, но ще има познание „Билкарство“ на степен 8 или 10 и познание „Първа помощ“ най-много на степен 6. Друг пример: обикновения търговец, ще има

способностите „Убеждаване“ и вероятно „Измама“, а показателя „Интелект“ е с 1 или 2 по-висок от средния за расата му.

Негероичните персонажи започват със 140 Точки Развитие и получават по 20 ТР на ниво. Освен това началната жизненост на тези персонажи е с 10 ЖТ по-малка от нормалната начална Жизненост за съответната раса. Един негероичен човек ще започне със 140 ТР и 23 ЖТ.

Разказвачът може да не развива подробно характер и външен вид на негероичните персонажи, тъй като те са епизодични и не играят важна роля в историята. Обаче, ако по изключение, някой негероичен персонаж има по-главна роля в сюжета, то описанието и характера му са важни. В този случай Разказвача трябва да има предвид, че негероичните персонажи са просто жители на съответното населено място и техният характер и външен вид са по-невзрачни.

Героични НИП:

Героичните персонажи се отличават сред останалите. Те имат внушителни способности, по-високи показатели и разнообразни умения.

Започват със 180 ТР и получават между 25 и 30 ТР на ниво. Тъй като тези персонажи обикновено са главните и второстепенните герои в историята, те трябва да имат добре развит характер. За разлика от негероичните персонажи, тук Разказвачът има по-голяма свобода на действие и може да пусне въображението си на пълна скорост.

Брой НИП

Голяма грешка е един Разказвач да препълва приключенията с НИП. Количество не прави качество. Прекалено много НИП ще натоварят Разказвача с допълнителна подготовка и роли, които трябва да играе. Това води до претупване на работата и НИП остават безхарактерни и безсмислени фигури. Играта

става по-тежка и скучна. Така че не слагайте повече, отколкото са нужни.

Разказвачът трябва да помни, че НИП не са герои, които трябва да развива и води постоянно. НИП са средство за изграждане на атмосферата в играта и основната им цел е да помагат на историята, не да я променят.

Битки

Независимо дали са или не са център на играта, битките са едни от най-често срещаните събития в нея. Затова Разказвача трябва да се научи да ги води и подготвя

добре. Да не забравяме, че освен опит, битките обикновено носят предмети и пари, което е достатъчна награда за изхабените усилия и раните.

Сила на противниците

Основен проблем на начинаещия и дори на напредналия Разказвач е, че изправя играчите пред равностойни и дори по-силни от героите им противници. Ето примерен проблем, който може да възникне:

Група от четири героя от пето Ниво с развити социални умения, се изправят три пъти пред четири противника същото ниво. Първия път с общи усилия побеждават, но губят много ЖТ – понесат сериозни наранявания и изчерпват ресурсите си (трупат умора, губят

мана и т.н.) и изразходват почти всичките си еликсири за лечение. Втората среща с врагове ще е многократно по-трудна, а третата едва ли ще я преживеят.

Това е често срещана грешка, която трябва да се избягва. Естествен начин за преодоляването ѝ е намаляването на броя на битките в приключението и/или отслабване на противниците. Малко по-долу ще се занимаем подробно със създаването на противници.

Избягване на битки

Нормално е едно приключение да има поне две конфронтации. Ала дори и при толкова малко, нека Разказвачът винаги да оставя поне една възможност на героите да избегнат тези битки. Намирането на мирно решение е предизвикателно и интересно, и трябва също да се възнаграждава с допълнителен опит. Често то е по-полезно и трябва да се поощрява правдоподобно. Ако Разказвача дава значително по-малко опит за пропускане на битка, недоволните играчи ще започнат директно да нападнат противниците, което ще превърне играта в меле и нищо повече. А ако Разказвача дава достатъчно опит за мирни решения, играчите ще започнат да

обмислят ситуациите, което означава по-разнообразна игра и нестандартни идеи.

Когато героите са поставени в ситуация, която може да прерасне в битка, има няколко възможности за избягването ѝ. Могат да опитат с хитрост или дипломатично да убедят противниците им да ги оставят на мира. Може да пробват със заплахи, обиди, блъфиране и т.н. Друг интересен аспект, при вече започнала битка, е възможността за бягане и предаване. Ако героите са затруднени и битката не е по силите им, те може да направят и това, което пък да доведе до нови идеи за приключения, като бягство от затвор или спасяване на пленен другар.

Характер на враговете

И все пак, стигне ли се до битка, Разказвачът трябва е подготвен и предварително да е изградил стратегия на противниците. Той трябва внимателно да е подбрал враговете и по време на сблъсъка да се съобразява с техните умения и характер.

Последното е особено важно, ако Разказвача иска битките да са по-реалистични. Например, нормално е глутница вълци да се насочи към най-откъснатия от групата герой, а също така и да се разбягат, ако водача на

глутницата бъде повален. От друга страна, вражеска група героични персонажи, би трябвало да има сложна тактика, да концентрират силите си и да се подкрепят и пазят един друг. Спазването на определена тактика и разиграването на поведението на враговете, не трябва да убива динамиката на битката или пък да я прави по-трудна. Представените в приложение „Врагове“ противници имат описана тактика, като е препоръчително тя да бъде спазвана.

Зависимост от стила и сюжета

Сюжетът и избрания игрови стил определят вида на битките. Ако групата е избрала екшън-ориентиран стил и съответно такъв сюжет, битките ще са централна част от играта. В този случай Разказвача трябва да е подготвил и балансира всички битки много добре, както сами за себе си, така и спрямо останалите сражения в приключението. Трудността трябва да ескалира постепенно, докато не стигне върха си във финалната битка, която трябва да е последната и най-голяма пречка между героите и тяхната цел.

Освен баланс, трябва и разнообразие. Ако играчите се изправят пред едни и същи противници, които използват напълно еднаква тактика, играта ще стане досадна. Разказвачът трябва да подготви няколко разнообразни вида противници за всяка игра, като за всеки враг

прилага различна стратегия на действие.

От друга страна, ако играчите са предпочели ролевия стил, където битките не са така важни, Разказвачът може да не обръща толкова голямо внимание на тяхното подготвяне. Те ще са малко на брой, затова могат да бъдат по-еднообразни и кратки. А може и да са по-разказвателни, тъй като самия игрови стил предразполага към това. Тук битките са по-скоро с цел да се „убеди“ някой да „сподели“ важна информация или да се отстрани от пътя към намирането на такава. Повечето противници са вражески НИП, като преди или по време на самия сблъсък може да има някакъв диалог между тях и героите. Нека сблъсъците да са с еднаква или близка трудност, а противниците да са съобразени със сюжета, а не с характеристиките на героите.

Зависимост от местонахождението

Много е важно да се подбират правилните противници, за дадената ситуация – в гората героите биха били нападнати от диви животни, в град – от група бандити, в

древна гробница – от върнатите към живот останки на погребаните в нея създания. Трябва да има логическа връзка със света и сюжета на играта.

Сложност на битките

Противниците трябва да бъдат подбрани така, че героите да имат шанс да се справят с тях. Трудността зависи и от действията на

играчите, което ще направи една битка по-лесна или по-трудна, отколкото Разказвача е преценил предварително. В този случай той

може по желание да промени насоката и да помогне или съответно да затрудни героите. Полезно е Разказвача да се съобразява с показателя „Сложност“ на противниците, чийто смисъл сме обяснили малко по-нататък.

Както задачите, битките също могат да бъдат разделени в три групи – трудни, нормални и лесни. Обикновено в едно

приключение има най-много една трудна битка (която най-често е кулминацията) и няколко нормално и лесни. Следната примерна таблица, дава по-точна представа за трудността. Имайте предвид, че в дадените примери се приема, че броя герои в групата е четири. За всеки +1 герой прибавете +1 противник.

Таблица 2	Вражеска тактика	Примери
Лесна сложност	Елементарна, без вземане на неочаквани решения и лесна за разбиране като модел. След няколко рунда, играчите трябва лесно да схванат основната стратегия на опонента си.	2 или 3 животни, 2 нива по-ниско от героите; 1 или 2 животни 1 ниво по-ниско от героите; 2 до 4 негероични противници на същото ниво като героите; 1 специализиран противник на същото ниво като героите или 2 такива противника с 1 ниво по-ниско от героите; 1 или 2 вражески героични персонажа 2 нива по-ниско от героите.
Нормална сложност	Елементарна за над 4 противника, стандартна за до 4 противника. Прилагат леки логически свързани решения, но отново нищо неочаквано.	4 или 5 Животни, 2 нива по-ниски от героите; 2 или 3 Животни, 1 ниво по-ниски от героите; 1 Животно на нивото на героите; 3 до 5 негероични противника на нивото на героите; 2 или 3 специализиран противника, на нивото на героите или 3 до 4 такива противника с 1 ниво по-ниско; 3 или 4 вражески героични персонажа, 2 или 1 нива по-ниско от героите или 2 такива, едно ниво по-ниско
Трудна сложност	Стандартна за над 4 противника, сложна за до 4 противника. Противниците прибегват до хитрост и пълно използване на специалните си умения.	Над 6 Животни, 2 нива по-ниско от героите; Над 4 Животни 1 ниво по-ниско от героите, Над 3 Животни на нивото на героите; 5 или повече негероични противници на нивото на героите; Над 4 специализирани врага, 1 ниво по-ниски от героите; Над 4 вражески героични персонажа 2 или 1 нива по-ниско от героите; 3 или 4 вражески героични персонажа на нивото на героите (вражеска група герои).

Създаване на Противници

В раздел „Врагове“ ще намерите описанието и характеристиките на няколко различни противника. Често, обаче, Разказвача има нужда от нов вид враг. Затова се налага той самият да сътвори този противник. По-долу ще дадем метод за създаване на нови врагове.

Принципно, противниците се създават по същия начин, като всеки друг персонаж в

„Аксиом16“. Първото нещо, което трябва да се изясни при създаването на нов враг, е какво точно ще представлява той – дали ще е разбойник, наемник, магьосник, или пък някакво животно, или вълшебно създание и т.н. В зависимост от това се преценяват и статистиките на този противник. Макар да е по-лесно направо да се измислят конкретни

числа, по-разумно е да се изчислят по стандартния начин с Точки Развитите. Така ще може да се прецени най-точно какво Ниво ще е противника. Освен статистики, трябва да се подберат различни специфични умения. Ако Разказвача има нужда от лесен противник, то трябва просто да създаде такъв с по-малко умения и по-ниско ниво. За труден противник е обратното – високи показатели и ниво.

Всеки враг може да има и расови умения,

подобно на игровите раси. Например вълците имат ускорен метаболизъм, в следствие на който възстановяват жизнеността си с 1 всеки рунд, а бързината, с която отровите се изчистват е двойно по-бърза (т.е. силата на отровата спада с 2 точки на рунд, а не с 1). Расовите умения помагат за разнообразието в играта, но дават бонуси на врага, което го прави по-сложен.

Показателят „Сложност“

След като показателите и уменията на врага са записани, е добре да се даде и кратко описание. Това ще му придаде някакъв характер.

Освен всичко това, всеки враг има и още една важна характеристика, която показва на Разказвача колко труден е дадения противник. Нарекли сме този показател „Сложност“. Идеята на тази характеристика е да дава бърза и ясна представа дали даден противник е подходящ за конкретна битка, спрямо героите на играчите.

Формира се от базово число 5 и различни модификатори, които отговарят на дадени фактори, характеризиращи противника като по-труден или по-лесен. Сложността е по-свободен показател от останалите характеристики на един враг, защото се оставя на Разказвача да реши, колко и кои модификатори ще му влияят.

Да дадем един пример:

Вълкът от по-горе има едно расово умение, което го прави по-труден, няма допълнителни умения, но за сметка на това показателите му са високи и има ТР като на героичен персонаж, което го прави труден противник. Когато е сам, ползва проста тактика, което пък го прави по-лесен противник. Сумираме всичко това: имаме база 5, +1 за расовото умение на вълка, +1 за високите му показатели и -1 за това, че използва проста тактика, следователно Сложността му е 6.

Следващата таблица описва различните фактори, които влияят на трудността на един противник и съответните модификатори, които трябва да се приложат. Възможно е и други фактори да влияят върху Сложността. В такъв случай Разказвача трябва да прибави съответния модификатор към Сложността по лична преценка. Модификаторите трябва да варират между ± 1 и ± 2 .

Таблица 3

Фактор	Модификатор	Фактор	Модификатор
Добра Екипировка (Магическо оръжие)	+1 до +3	Героичен Персонаж	+1
Лоша Екипировка	-1	Расово Умение	различно
Високи Показатели	+1	Комплексна Тактика	+2
Висока Степен СУ (над 10)	+1	Стандартна Тактика	0
Негероичен персонаж или противник, които има по-малко ТР от стандартните	-1*	Проста Тактика	-1
Много ниска Жизненост**	+1		

*Тук може да приложите следния метод за изчисляване на Сложността: за база се взема 160 начални ТР. За всеки -20 ТР Сложността се намалява с 1, а за всеки +20 ТР се увеличава с 1. Същото важи и за всеки 10

ТР на ниво, като за база се взема 20 ТР.

**Това се налага защото Сложността и Жизнеността, се използват за изчисляване на опита, който героите получават от даден противник. Обяснено е по-долу.

Брой и ниво на противниците

„Сложност 5” означава, че ако групата герои бъде нападната от **същия** брой противници и те са на **същото** ниво като героите, то битката ще е с нормална трудност. Ако Сложността е под 5, битката ще е лесна, а ако е над 7, ще е трудна.

Както се вижда, Сложността на самата битка зависи и от количеството и нивото на противниците. Нека обърнем внимание на тези зависимости. Нивото на един противник е важен фактор, то влияе по следния начин: ако врага е негероичен (т.е. ползва по-малко стартови ТР и по-малко ТР на ниво) се прибавя +1 към Сложността му, за всяко ниво което той е над героите. Ако, обаче, врагът е героичен персонаж (т.е. ползва 160 ТР + 25-30 на ниво) към Сложността се прибавя +2 за всяко едно ниво. Ако противниците са по-ниско ниво от героите, то Сложността спада с -1 за всяко едно ниво, независимо от типа на противника (но не по-малко от 1). Например:

Ако герой 4-то ниво се изправи срещу

вълк 5-то ниво, то Сложността на вълка се качва с 2 (защото използва ТР на героичен персонаж) до Сложност 8 (стандартно е 6). Ако същия герой се изправи пред негероичен противник 5-то ниво, то Сложността на този враг ще се качи само с 1. Обратното, ако героя е 5-то ниво, а противникът му е 4-то, Сложността ще спадне с 1, независимо от типа противник.

По преценка на Разказвача, сложността на всеки опонент може да се повиши с +1 до +2, повлияна от броя на цялата противникова група и сложността на използваната от тях тактика. Например, при еднакви нива, група от 3 бойци и 1 магьосник има по-голяма сложност, отколкото 4 бойци, тъй като бойците се грижат никой да не достигне мага и той може за запрати нещо опасно към героите. Добре комбинираните групи ползват значително по-хитри тактики, за да получат максимума от своите умения.

Таблица 4

Сложност според броя противници	Модификатор
Чудесно балансирана група, която превъзхожда героите двойно и повече	+3 за всеки противник
Добре балансирана група, която превъзхожда по численост героите, но не чак 2 пъти	+2 за всеки противник
Добре балансирана група, която е равна по численост на героите.	+1 за всеки противник

Сложността е доста комплексен показател, но той дава точна представа за трудността на дадения противник. Сложността на самата битка е равна на усреднената

Сложност на всички противници. Полезното на този показател, е че Разказвача може бързо и точно да прецени дали е удачно да изправи даден противник срещу героите на играчите.

Тактика

В „Таблица 3“ присъства факторът „тактика“. Има три степени – проста, стандартна и комплексна. Този фактор може да обърне баланса на цялата битка.

Ще опишем трите вида тактики. Всеки противник използва една от тях. Възможно е да има изключения от тези описания, като в този случай, разликите се описват отделно.

Проста Тактика

Противниците, ползващи проста тактика, са най-лесните. Те винаги нападат най-близкия герой и не подбират целите си. Ако има двама или повече герои на еднакво разстояние от врага, се хвърля зар за определяне кой ще бъде целта на противника.

Такива противници не ползват специални атаки, освен ако не са основния им вид атака. Не парират с оръжие и не ползват активна защита, освен ако действието „отклон“ не е в природата им (вълците и котките, например). Никога не концентрират силите и атаките си срещу конкретен герой, освен ако той не е

единствения на бойното поле. Не отвръщат на ударите (не правят контраатака). Използват Умора само в краен случай и не намаляват своята ИЗ с повече от 2 за битката, освен в екстремни ситуации.

Измежду всички участници в битка с еднаква Реакция, тези с проста тактика са винаги последни. Този тип противници или са много страхливи и лесно се разбягват, когато видят, че битката не върви в тяхна полза, или пък са прекалено глупави и никога не бягат и не се предават. Схемата на атаките им е лесна за разгадаване.

Стандартна Тактика

Противниците, ползващи стандартна тактика са по-голяма пречка. Те подбират целите си по-добре, но все пак не са склонни да концентрират силите си в една точка. Нападат само герои, които могат да уцелят и избягват по-силните. Ползват специални атаки,

но не повече от веднъж на ход. Могат да повишават атаката си с ТД, но по-рядко БЗ (почти не ползват отклони), както и париране с оръжието си. Отвръщат само на първата атака за всеки ход и ползват умора, до -4 Издръжливост.

Комплексна Тактика

Най-сложните врагове, пред които могат да се изправят героите използват комплексна тактика. Те могат да вършат всичко, което и един герой може да прави по време на битка. Използват специални атаки, повишават както атаката, така и активната си защита, парират с оръжието си и ползват контраатака, когато решат. Могат да трупат умора за цялата си

Издръжливост по време на битка. Избират целите си добре, като първо нападат лидерите и по-слабите герои, а после се насочват към по-силните или пък концентрират атаките си към най-опасния герой. Нормално е група противници, ползваща комплексна тактика, да има водач, магьосник или друг, който да дава на групата общи бонуси и придобивки.

Специални Противници

Тактиката може да се промени и в зависимост от количеството и вида на противниците. Един добре обучен боен отряд, с водач и различен тип войници е много по-сложна пречка от същия брой неорганизирани противници. Затова се добавят още модификатори към Сложността на даден противник в подобна ситуация.

Всички от следните типове противници: Стрелец, Магьосник, Певец и др., които ние наричаме „поддържащи врагове“, имат +1 Сложност, ако работят в смесен колектив. Това важи само ако противниците използват комплексна или стандартна тактика и този тип врагове не са преобладаващи в отряда. Това означава, че при група от четирима стрелци и един магьосник, само магьосника ще получи бонуса към Сложността си. Това правило се налага, тъй като този тип врагове са по-силни, ако има друг тип противници, които да ги пазят. Те се ползват предимно, като помощни противници и се препоръчва да се ползват само за трудни битки, които са замислени да бъдат дълги и изискващи тактическо мислене и координирани действия.

Лидера е малко по-различен тип противник. Той може да е по-силен от съратниците си, но за разлика от поддържащите врагове, няма повишена Сложност. Присъствието на вражески лидер на бойното поле покачва тактиката на

противниците с една степен нагоре. Тоест, ако нормално противниците имат проста тактика, тя ще стане стандартна. Това реално покачва Сложността на всички врагове с единица. Ако противниците вече ползват комплексна тактика, то те са достатъчно трудно препятствие за играчите. В такива обстоятелства Лидера ще им дава само стандартните бонуси от СУ „Лидер“.

Вълкът от нашия пример имаше проста тактика, когато е сам, но щом е в глутница, тактиката му става стандартна, което влияе на Сложността. Глутница вълци с водач са много по-опасен враг, отколкото единак, но пък ако водача им бъде убит, те ще побягнат. Това често важи и за всякакъв друг вид противници – когато лидера падне, те губят вяра в каузата и уменията си, а тактиката им се проваля и често тръгват да бягат или се предават.

Всъщност, когато Лидера бъде повален, противниците трябва да направят проверка за морал, която се базира на Психическата им Устойчивост. При неуспех, враговете или ще побягнат или ще са изплашени. Да не забравяме, че при смъртта на персонаж със СУ „Лидер“ всички плюсове, които той е давал се превръщат в минуси.



Получен опит

Показателят „Сложност“ служи и за изчисляване на опита, даван на героите след битка. Идеята е проста. Сложността на всеки противник се умножава по Жизнеността му и така се получава общия опит, който героите трябва да получат от него (разделя се на броя на героите). Например, един крадец с Жизненост 20 и Сложност 5, ще даде 100 точки

опит. Ако героите са 4, всеки от тях ще получи по 25 ТО. Друг пример: един дървесен дявол с Жизненост 100 и Сложност 8 ще даде 800 точки опит (по 200 на всеки от 4 герои).

Отново ще повторим, че опит се дава не само при убиването на противник, а и при справянето с него по друг начин. Дори този опит да е намален, той трябва да бъде получен

от играчите. Разказвачът не бива да пренебрегва и санкционира алтернативните решения на битката, тъй като ответната реакция на играчите в последствие може да развали неговите планове за приключението.

Ако нямате време или желание да правите всички тези сметки, може да раздаде

опит „на око“. Разказвачът може въобще да не се съобразява с показателя „Сложност“, но това е силно нежелателно. При нужда опита да се смята бързо, може просто да се вземе само базовата Сложност (5) а останалата част от опита да се дава като процент отгоре или надолу в зависимост от личната преценка за трудността на битката.

Видове Противници

Негероични

Най-лесни противници са негероичните персонажи. Както казахме и преди, те започват със 140 ТР, получават по 20 ТР на ниво и имат начална Жизненост с 10 по-малко от нормалната за расата си. Те имат средни или ниски показатели и най-много две умения, които развиват до 8-ма или 9-та степен. Могат да имат различни познания и способности,

които да отговарят на характера и професията им. Примери за такива противници са стражите и градската милиция, които имат различни показатели в зависимост от расата си и умението „Войн“ на ниска степен (до 8). Разказвачът може бързо и лесно да създаде такъв противник.

Специализирани

Има противници, които са специализирани в дадена област. Например ако искате силен войн ще му дадете максимална сила за нивото му и уменията за войн, а останалите показатели ще бъдат пренебрегнати. Така ще се получи по-силен от нормалното. Това е основна причина

специализираните противници да са по-трудни, макар да са негероични. Те нямат наказанието от -10 начална Жизненост и нямат наказание към Сложността си. Този тип противници са екипирани и използват тактика спрямо специализацията си. Негероичен магьосник задължително е специализиран противник.

Героични

Героичните противници са едни от най-трудните врагове. Техните сили са сравними с тези на героите, а може дори да ги превъзхождат, особено ако са специализирани в една насока. Често тези противници са „лошите“ в сюжета и имат основна или най-малко второстепенна роля в историята. Те са НИП и трябва да имат развит характер и

описание. Правенето на отрицателните персонажи е интересно и те обикновено стават много сполучливи. Създаването им става по абсолютно същия начин, като това на героите. Разбира се, ако Разказвача иска просто да пусне по-силен противник, без да вкарва ново лице в сюжета, той може да ползва и героичен персонаж без особена история.

Животни

Животните са по-различен тип противници. Тяхната сложност варира в огромни граници. Те ползват тактика, базираща се върху инстинктите и поведението си (спомнете си примера с единака и

глутницата). При изчисляването на Сложността им се смята, че са героични противници. Ако Разказвача иска да създаде ново животно, той може да ползва базовите показатели на човек, като показателя Интелект на животните е до 4.

Внимание!

Показателят Психическа Устойчивост за животните се формира от Сила и Прецизност, а не от Интелект и Прецизност. Същото важи и за волята им:

$$\text{Воля} = \text{ПсУ} = (\text{СИ} + \text{ПР}) / 2$$

За разлика, от останалите врагове, животните не развиват умения или развиват само тези, които са характерни за животни, като „бойна ярост“. Когато Разказвача създава такъв враг, той трябва да набляга най-вече на основните показатели. Повечето животни имат по няколко различни расови умения, включително специални атаки и еднократни бонуси към дадено умение (например „Промъкване“). Оръжията, които животните ползват са предимно лапи и захапка, които нанасят повече щети от невъоръжения бой. Има животни, които ползват опашката или бивните си като оръжие. Атаката на животните

се формира от три показателя, а не от 2, като третия добавя само 1/3 от стойността си. Тоест, ако една пантера напада с лапа, нейната атака ще се формира от СИ;Л;ПР и ако тези показатели на пантерата са съответно 20/20/16, то тя ще има атака $20 + 10 + 5 = 35$. Това е сериозен противник.

Последно ще отбележим, че колкото по-опасно е едно животно, толкова по-високо ниво е то. Например, вълците започват от ниво 1, докато пантерата започва от ниво 4. Създаването на този тип врагове е далеч по-сложно и Разказвачите трябва много да внимават, когато го правят.

Вълшебни създания

Дракони, змейове, демони, харпии, джинове, грифони, вампири, върколаци и какво ли още не – всички тези чудни създания придават атмосфера и мистика в фентъзи литературата. Магическите създания са особено важни и за ролевите игри. Те вероятно са най-опасните врагове, които героите могат да срещнат. Подобно на животните, имат силни показатели, расови умения и мистични способности. Интелекта им не е ограничен и често са доста коварни и

хитри. Всички митологии и цялата фентъзи литература са изпълнени с такива същества, които директно се пренасят в ролевите игри. Разписването на показателите, уменията и способностите на тези създания е сложно и изисква малко повече изобретателност и въображение. В приложение „Врагове“ сме дали няколко примера, но тук изборът е неизчерпаем и въображението на Разказвача е единственото му ограничение.

Немъртви

Немъртвите, са специален вид вълшебни създания. Тъй като са станали особено популярни и често използвани в ролевите

игри, ние сме ги отделили в собствена група. Немъртвите са отдавна умрели създания, върнати към живота с помощта на тъмна

магия. По идея те са зли, защото силите, които са ги създали също са зли. Немъртвите имат няколко специални особености. Първо, те всяват страх и при среща с такива създания героите правят проверка за Психическа Устойчивост в началото на всеки рунд (Страх + 3 зара > 16 + ПсУ; Успехът = Шокова Щета).

Освен това, немъртвите нямат показател „Издръжливост“ – не натрупват Умора и не ползват такава. За сметка на това имат свръхестествена сила и способности. Тези противници също варират по сложност, но като цяло са по-опасни от негероичните и специализираните.

Създаването на противници и подготвянето на битки определено е една от най-трудоемките и сложни задачи, затова предварително трябва да се обръща внимание на това при подготвянето на едно приключение или кампания. Воденето на записки при

създаването на врагове е препоръчително, дори задължително. При дълго приключение или кампания, разнообразието откъм противници и различни стратегии е важно, за да бъдат битките вълнуващи.

Ролеве ситуации и загадки

Да приключим засега с враговете и битките, и да обърнем внимание на останалата част от приключението, а именно ролевата част. Наричаме я така, защото тя изисква от

играчите да се вживяват в ролите на своите герои. Все пак, ролевите игри не са странен вид „Не се сърди човече“ или шах.

Особености на ролевите ситуации

Ролевите игри са ролеви, защото всеки играе някаква роля и Разказвача трябва да насърчава това. Всъщност, самият той трябва да играе много повече от една роля, което е трудоемко, а преобразяването от един персонаж в друг изисква време, докато се усвои.

Какво, обаче, трябва да подготви Разказвача за тази част от играта. Вече се спряхме на най-важните неща, а именно създаването на сюжета и основните действащи лица в него (НИП). Историята е особено важна за ролевата част от играта, защото тя е фондацията и основната идея на играта. Разказвачът трябва да е подготвил различните събития и задачи, както и връзките между тях. НИП, от своя страна, трябва да имат развит характер, както и да има ясно и смислено място в приключението.

Важно е Разказвача да насърчава играчите да се вживеят в ролите си и да разиграват персонажите си възможно най-добре. Това означава да се съобразяват с характера, показателите и уменията на героите. Ако даден герой има нисък интелект, той едва ли ще дава най-логичните и умни решения, ако пък друг герой е умен и хитър, то той трябва да взима по-голямо участие в ситуациите, изискващи размишления и планиране. Разказвачът не трябва да ограничава възможностите на играчите, но трябва да ги поправя, ако те излизат извън ролята си или не разиграват адекватно героя. От своя страна, доброто разиграване трябва винаги да бъде поощрявано, дори това да е само похвала и символично количество опит.

Разказвача трябва да напътства играчите по някакъв начин. Това, както вече казахме,

най-често става със задаването на задачи и с помощта на Не Игровите Персонажи. Често, обаче, може да се случи играчите да поведат една игра в насока, за която Разказвача не се е подготвил предварително. Затова той трябва бързо да се ориентира и да представи ситуацията правдоподобно и логично, а не да се опитва да върне играта в сюжетната линия по изкуствен начин. В подобна ситуация, сюжетната линия трябва да се трансформира и нагоди към новата ситуация, а не ситуацията към нея. За тази цел Разказвача трябва да разчита на уменията си да импровизира, както и на добро разиграване от страна на играчите. Разбира се, това се постига с опит в ролевите игри, който се придобива постепенно. Важното е да се поддържа темпото и атмосферата на

играта и всички да се забавляват.

Ролевите ситуации, за разлика от битките, не изискват силно разработена система от правила. Ние сме се опитали да дадем основите с различните умения, особено Познанията и Способностите, но като цяло ролевата част от играта изисква вживяване в ролята, а не познаване на правилата и хвърляне на зарове. Ако възникне ситуация, която изисква ползването на дадено умение, то тогава се хвърлят зарове и се прави проверка за успех, но това не трябва да пречи на разиграването. Добре е Разказвача да направи хвърлянето тайно (зад параван) и да не съобщава резултата от заровете, а да **разкаже** ефекта.

Успех / Неуспех в ролеви ситуации

Често Разказвача може да реши директно дали дадено действие се е сбъднало или не. Това може да се прави, ако успеха на действието е сигурен или пък обречен, но за да не създава у играчите чувство на несправедливост, е добре да извърши фиктивно хвърляне (отново скрито). Освен това, при добро разиграване от страна на даден играч на определена ролева ситуация, Разказвача може да реши, че действието е успешно, дори това да не е сигурно. Например, ако героя се опитва да убеди даден персонаж да му помогне и играча води отличен диалог (съобразен с интелекта на героя му), то Разказвача може да реши, че действието е успешно, макар способността „Убеждаване“ на героя да не е много висока.

Разбира се, играчите и Разказвача, трябва да се съобразяват с характера и

интелекта на героите и НИП. Ако един герой е глупав или мълчалив, не е логично точно той да може да убеди даден персонаж в нещо. В такава ситуация се прави проверка със зарове.

Друг вариант за проверка на успеха на дадено действие, който не пречи на атмосферата и ролевата част от игра, е скритото хвърляне, за което вече няколко пъти споменахме. Разказвача преценява и хвърля скрито от играчите три зара, без да привлича вниманието им и да прекъсва играта (дори може да продължава да им говори през това време), съобразявайки се с уменията на даден герой и сложността на действието, и разказва ефекта. При желание, играча може след това да опише точно действието си и как постига успеха или неуспеха. Това може да се направи и от Разказвача. Този метод е удобен и го препоръчваме на всички Разказвачи.

Ролево разиграване в битки

Битките също предлагат възможност за разиграване на роли. Това може да се постигне по много начини, най-вече с добри описания на различните действията по време на

сражението. Например, ако играч иска да нападне даден противник, той може да не казва просто „вадя меча и удрям“, а „изваждам своя меч и с бързо движение, виждайки

пролука в защитата на противника, нанасям мушкато удар към лявото му рамо”.

Играчите могат не само да нападнат и да се защитават по време на битка. Те могат да опитат да убедят противниците да спрат или да се предадат, както и да говорят по между си. Могат да ползват хитрост или нестандартни действия, като издърпване на килима под краката на противника, отсичане на висящия полилей и т.н. Могат също да разиграват характера на героите си – един крадец би ползвал подлост и изненада, а герой, изпаднал в бойна ярост, би се нахвърлил към най-

близкия враг с ужасяващ рев. Има много възможности. Важното е, че разиграването на роли може да се постигне дори по време на битка, което прави играта много по-интересна и забавна.

Това е типично за ролевия стил на игра, където фокуса е върху ролевата част и сюжета. Бойно ориентирания стил не изисква задълбочена игра на роли, но пък не вреди. Добре аранжираните битки с различни противници, допълнени с възможност за разиграване на роли, придават много към духа на играта.

Ситуации извън сюжета

Понякога в играта, играчите искат да свършат нещо, което няма нищо общо със сюжета и историята. Например да си набавят провизии, да си купят нови оръжия, да съберат билки, да посетят някой храм и т.н. В това няма нищо лошо, стига да се ограничава до някаква степен и да не прераства в цел на сесията. Естественото ограничение е времето.

Всяко такова действие изисква определено време, за да бъде изпълнено. Героите обикновено не разполагат с кой знае какво време и това ограничава страничните им действия напълно достатъчно.

Тези странични действия може да не се разиграват, за да се спести игрово време и приключението да продължи.

Загадки и логически задачи

За да направи ролевата част от едно приключение достатъчно интересна, Разказвачът често прибегва до различни загадки и логически задачи. Ако те са добре измислени, могат силно да привлекат интереса на играчите и да ги накарат сериозно да си поразмърдат мозъчните клетки. Тези загадки и логически задачи може да са предизвикателни, но все пак не прекалено трудни. Трябва и да са в тон със света наоколо (не е логично да поискате от приключенците в Магландиум да ви напишат кратка програма на „Паскал“). Загадките могат да бъдат в стил на криминален роман или филм или пък да подобни на приключенията на Индиана Джоунс. Те могат да са и основната идея на дадено приключение

и дори кампания. Нещо подобно на „разкрийте уликите и намерете убиеца“ или „разгадайте древната тайна, скрита в тези руини“.

Логическите задачи се слагат в приключението, за да могат играчите да си „поблъскат“ главата. Играчите ще останат доволни, ако задачите да са добре подготвени. Типично е логическата задача да отключва или задейства някакъв таен механизъм. Възможностите са много, стига човек да има въображение. Ако, обаче, играчите не могат да решат дадена загадка дълго време, Разказвачът трябва да им подсказе, или в краен случай да се направи проверка за Интелект със зарове и така да се определи крайния успех/неуспех.

Подготовката на ролевата част от едно приключение се свежда до разгледаните от нас преди това подготовка на сюжет, действащи лица и второстепенни герои в него. Всичко останало изисква само импровизация от страна на Разказвача и разиграване на героите от страна на играчите.

Действия и Усложнение

Често играчите искат да извършат дадено действие, а Разказвача трябва да направи проверка дали то ще е успешно или не. Както вече знаете, „Аксиом16“ се базира на Универсалната Формула за Успешно Действие или УФУД. Отново ще напомним и какво представлява тя – за всяко действие се хвърлят 3 зара, които се събират с умението на героя да извършва действието. Това число се съпоставя с $16 + \text{Усложнението на действието}$. Ако предното число е по-голямо (**не** равно), героят успява, в противен случай не. Разликата между двете страни на УФУД дава размера на Успеха/Неуспеха, което понякога има значение за крайния ефект.

Сега ще обърнем внимание точно на Усложнението, което Разказвача трябва да преценява и противопоставя на Умението на героя. Всяко действие изисква хвърляне на три зара и събиране с умението на героя. Умението най-често варира между 0 и 12, а в някои случаи може да бъде повече, в зависимост от самото умение. Например, промъкването може да е над 12, защото се формира от основен показател и бонуси от СУ на героя.

Всъщност, повечето формули в Аксиом16 са базирани на цял показател, евентуално половината от друг и най-много една трета на трети. Разбира се, не всички формули са такива (някои са средно аритметично от два показателя), но сме се опитали да уеднаквим логиката на повечето формули, доколкото това е удачно и възможно.

Усложнението от дясната страна на УФУД е базирано на един показател, който често е

образуван от половината на друг или е средно аритметично от няколко. Но усложнението не винаги е обвързано с числов показател. Тогава Разказвачът трябва да прецени неговата стойност. Ако сравним трите зара в УФУД с числото 16 от другата страна, шанса сумата от тези зарове да е над 16 е много малък (има само две по-големи стойности – 17 и 18), т.е. едно действие, извършено без Умение и при липсата на Улеснение (отрицателно Усложнение) е почти обречено.

Ние препоръчваме Усложнението да варира от 0 до половината от максималната стойност на умението от другата страна на формулата. Т.е. ако от лявата страна стои СУ с максимум 12, Усложнението ще варира от 0 до 6. Може да погледнем така на нещата:

Умение 12 срещу базовата сложност от 16 дават разлика 4, която лесно се достига с три зара. Това означава, че герой с майсторска степен на Умението почти винаги ще успява при сложност 0. При Усложнение 6, шанса за успех спада на 50/50 тъй като героя ще трябва да надхвърли 10 с трите зара.

В някои случаи Усложнението може да надхвърли половината от максимума на умението, ако Разказвача прецени, че едно действие е изключително сложно. Възникват и други ситуации, където дадено действие може да е много лесно. Тогава Разказвача може да даде и Улеснение, което се интерпретира като бонус към Умението на героя.

Разказвача трябва сам да преценява усложнението на различните действия, като се съобразява със способностите и уменията на

героите. Ако той иска да затрудни играчите, ще даде по-високо Усложнение и обратното. Има действия, в които героите няма никакъв шанс да успеят, ако не владеят нужното умение.

В зависимост от сложността на действието можем да дадем следните правила за избиране на Усложнението. Герои със съответното умение би намерил едно действие

за лесно, ако шанса му за успех е около 75%. Действието би било средно трудно ако шанса е 50%, и много трудно ако шанса е под 25%. За да можете да се ориентирате по-добре при смятането на тези проценти ползвайте следната таблица, която дава шанса при хвърляне на три зара, сумарния резултат да е равен или по-голям от дадено число.

Таблица 5:

Шанс да се достигне и надхвърли дадено число с 3 зара

Число	3	4	5	6	7	8	9	10
Шанс %	100	99,5	98	95	90,7	83,8	74	62,5
11	12	13	14	15	16	17	18	19
50	37,5	25,9	16,2	9,3	4,6	1,9	0,5	0

Може да възникне ситуация, в която Разказвача да не е определил предварително Усложнението на даденото действие. В този случай, той може първо да накара съответния играч да хвърли три зара и да ги събере с Умението си, след което да види с колко този резултат е надхвърлил 16 и и да прецени „на око“ дали действието е успешно, въз основа на

това. Например, при отключване на ключалка, играча хвърля три зара и получава резултат 11, които събира с умението 10 и бонуса от шперцовете си 4. Това прави общо 25, което надхвърля 16 с 9. Никоя ключалка не би имала сложност повече от 12, така че с такъв резултат героят би трябвало да успее и с по-засукани ключалки.

Пример за образуване на Усложнение

Промъкването е базирано на показателя Ловкост, но може да получи и допълнителен бонус от дадено СУ („Крадец“, „Убиец“ или „Горянин“). На него се противопоставя Бдителността на този покрай, когото се промъква героя. Иначе казано: $3 \text{ зара} + \text{Промъкване}_1 > 3 \text{ зара} + \text{Бдителност}_2$

Сложността на действието зависи от много фактори, като най-важните са дали местността (помещението) е добре осветена и дали героя носи ограничаваща го броня, оръжия и предмети. Второто ще намали Промъкване₁ с толкова, колкото е ограничението на бронята (виж „Ограничаване

на подвижността“ в приложение „Екипировка и предмети“). Осветеността пък влияе на Бдителността на противника. Ако е достатъчно светло, противника не търпи наказание към Бдителността си, но ако е мрачно или тъмно (облаци, сумрак, безлунна нощ), то Бдителност₂ спада със стойност между 1 и 6, в зависимост от това, колко е тъмно. Факла или друг източник на светлина намалява наполовина това наказание. Ако противникът е на пост и внимава за нападатели, то Бдителност₂ може да се увеличи с +2, а ако той е усетил, че има някой наоколо, получава още +2, т.е. общо +4 към Бдителността си.

Екипировка. Вълшебни предмети и артефакти

Едно от нещата, които могат да доведат до дисбаланс в играта, е екипировката. Развитието на героите не се отразява само с трупане на опит и умения, но и с набавяне на нова и по-добра екипировка. Нормално е герой от пето ниво да притежава майсторски и дори вълшебни предмети, които да му помагат, най-вече в битка. Затова трябва да се внимава какви предмети получават героите и до каква степен ги улесняват.

Всеки играч избира начална екипировка за своя герой. Дали е закупил тази екипировка преди началото на играта или Разказвача наготово му е дал такава по своя преценка, е въпрос на избор. Важно е героите на всички играчи да имат сравнително равностойна екипировка, отговаряща на уменията им. В противен случай може да се стигне до спор, което ще провали играта.

Обикновено Разказвачът предпочита да даде възможност на играчите да изберат сами екипировката си. За целта е нужно героите им да разполагат с парични средства, които се определят с хвърляне на 3 зара. Героя получава толкова сребърни монети. Допълнителни сребърници могат да се закупят с ТР при курс 1 ТР = 1 ср. След това, всеки играч закупува нужните му предмети, спрямо цените от таблиците в приложение „Екипировка и предмети“.

Раздаването на готова екипировка е по-лесен и бърз начин, но играчите може да са недоволни от него. Разказвачът трябва да се съобразява с характеристиките на героите, както и с желанията на играчите. Въпреки това героите трябва да получат начални пари, но далеч по-малко – само 1 зар сребърници.

Забележка: Ако играчите започват с герои с ниво, по-високо от нулево, умножете началните им пари по $[НИ+1]$.

По време на самата игра, героите често ще искат да си закупят нови предмети. За тази цел Разказвачът трябва да създаде такава игрова възможност, като се съобразява доколко е възможно това в дадения момент от игра. Героите няма как да се натъкнат на таен магазин в пещерата на дракона, който да продава меча „змейоубиец“. Но пък и в най-малкото село вероятно има ковач, който може да изработи и продаде прости оръжия.

Основния начин за сдобиване с ценни предмети в една ролева игра си остава намирането им. Често това става след

претършуването на поредния посечен глупак, опитал се да се изправи срещу героите, но това не е единствения начин.

Трябва да се внимава да не се поощрява даден герой с много рядък предмет, а останалите да бъдат пренебрегнати. Героите трябва да бъдат с равнопоставен екип. Много е важно Разказвача да не раздава предмети, които биха направили даден герой по-силен в област, която не е негова специалност. Например, магьосник не бива да получава вълшебен меч, който да го прави по-силен боец от тренирания воин.

Цената е основен показател, който притежават всички предмети. Тя показва не само колко материали и работа е вложена в него, но и колко уникален и качествен е той. Базовите цени на всички предмети са дадени в приложение „Екипировка и предмети“. В зависимост от това къде се намират героите, цените на различните предмети могат да варират. Например, цената на елфическия лък във Вечната гора е базовата, докато в един далечен човешки град това е рядко срещана и ценна находка, и би струвала два или три пъти повече. От същата гледна точка, някои предмети и стоки могат да се намерят само на точно определени места или само в големите градове, където има много търговци. Едва ли

героите ще намерят продавач на елфически лъкове в някое затънтено фермерско селце.

Героите искат да продават и търгуват предмети, а не само да купуват. Търговците биха купили почти всякакъв предмет, но на цена между половината и една трета от реалната му стойност. Героите могат да се пазарят допълнително, като за това се използват съответните правила (виж приложение „Способности и познания“).

Разказвачът трябва да прецени до каква степен да поощрява играчите си чрез раздаването на предмети. Не трябва да ги лишава от ценни предмети, нито да им дава прекалено могъща екипировка. Тя силно влияе на битките и резултатите от тях.

Измисляне на вълшебни предмети

Магията има специално място във всеки фентъзи свят, затова и магическите предмети имат специално място при екипировка на героите. В нашите списъци не се предлагат готови магически предмети, а само правила за тяхното създаване и оценяване. Всеки Разказвач би могъл и вероятно ще поиска да създаде собствен магически предмет, който да даде на играчите си. Тъй като това може да внесе голям дисбаланс в играта, той непременно трябва да спазва дадените правила.

Един магически предмет трябва да е силен, но не прекалено силен. Пръстен който дава +2 към Атаката на героя е добър предмет, а пръстен който дава +2 Сила е значително по-ценен. Ако един герой има 12 сила, +2 Сила се равнява на 27 ТР, а ако той има 20 Сила, това са 43 ТР. Това са повече ТР отколкото героя може да получи за вдигане на едно-две Нива, което означава, че реално този пръстен прави героя с едно-две нива по-силен. Тогава той трябва да се противопоставя на по-силни противници. А какво ще стане, ако по време на

битка той загуби този пръстен?

Желателно е да се избягва създаването на предмети, които променят основните показатели без ограничение на максимално допустимото. Техния т ефект по-скоро би трябвало да бъде нещо подобно: „+2 СИ, но не повече от 16 като общ показател“. Ако няма такова ограничение, положителният ефект може да се балансира с някакъв отрицателен. Например, +2 Сила за сметка на -3 Интелект.

Разказвачът не трябва да се ограничава само до манипулация на показателите на героите. Може да създава предмети, които да правят определена магия веднъж на ден или пък постоянно да носят нейния ефект (например, „Размазан образ“ или „Кръвожадност“). Може дори да измислите история на дадения предмет. Най-важното е да не се прекалява със силата на предмета и да е добре балансиран.

Не е случайно, че не сме описали магически предмети. Желанието ни е Разказвачите постепенно да ги впишат в своята игра.

Специални атаки на магически оръжия

Има легендарни герои или могъщи, зли врагове, разполагащи с уникални оръжия, които позволяват нестандартни атаки, различни от онези, познати на всички майстори на въоръжения бой. Техните щети могат да варират в огромни граници и да са силно зависимо от Успеха на атаката.

Понякога щетата може да е от даден магически вид и да се намали от контра-действащи магии. Също така, щетата може да влияе на брони и други защитни средства.

Такива способности са характерни за нематериални оръжия, ползвани от демони и немъртви магьосници. Цената на атаката с подобно оръжие (в ТД и ТМ) може да варира според решението на Разказвача. Рядко

подобно оръжие може да се ползва от простосмъртни. Обикновено то е в пряка връзка с господаря си и се разрушава в мига на неговата смърт. Ще дадем два примера за специални атаки с нематериални оръжия.

Пробивна Атака

Атака, при която създанието увеличава щетите си с +1 зар за всеки +1 Успех. Базовата щета може да бъде 0 зара и да зависи само от Успеха, но е за предпочитане да е поне 1 зар.

Съкрушителна атака

Атака, при която оръжието умножава щетите си по размера на Успеха. Базовата щета може да варира между 1 и 3 зара. Не се препоръчва да е повече.

Артефакти

Артефактите са могъщи вълшебни предмети с легендарен статус. Те са уникални и имат хилядолетни истории. Много от тях са описани в разказите, песните и преданията на различните раси. Артефактите може да са основен център на сюжетната линия и крайна цел на дадено приключение. Примери за артефакти са:

„Скорострел“ – лъкът на Глиндор (виж „Героите на Магландиум“ в книга втора). Той изисква с 1 ТД по-малко за стрелба и има увеличен обсег с +20% спрямо обикновен елфически лък. Всеки изстрел отнема 5 ТМ, а

при успешно попадение отнема [Щ/2] мана от атакуваното създание. Също така, добавя +5 Щ към всеки свой изстрел.

„Последната Душа“ – вълшебен скъпоценен камък. Той съдържа душата на последния легендарен майстор на меча. Твърди се, че който се докосне до него, ще придобие уменията и силата на душата, която камъка пази.

Както се вижда, такива артефакти са изключително ценни и не може да се прецени ефекта от тях в кампанията.

Разпределяне на Опит

Не зависимо колко добър е един играч, той обича да развива героя си, за което е нужно да получи Точки Опит за повишаване на Ниво. Разказвачът той трябва да даде и разпредели тези Точки Опит. Открили сме три основни метода за разпределяне на опит.

На момента

Първият метод, който е препоръчителен само за екшън ориентирани приключения, е директният. Това означава, че Разказвача раздава опита на героите в момента на игра. Това често води до проблеми от сорта на „защо ми даваш толкова малко опит“ или „защо един-кой си взе повече опит от мен“. Също така, ако искате да поощрите някой играч за интересна идея или добро разиграване, ще трябва да го

направите пред всички в момента на деянието, което е все едно да кажете „виждате ли, това трябва да правите за да получавате опит“, което отново не е желателно. Предимството на този метод е, че не се натоварва Разказвача, а героите могат да покачат ниво веднага щом получат нужния опит. Това пък, от своя страна, води до спиране на играта, за да се извършат нужните преизчисления на показатели.

В края на сесията

Вторият метод е индиректният, който ние препоръчваме. Той предполага, че Разказвача води статистика за количеството натрупан опит на всеки герой от началото на сесията (или общо за групата). В края на сесията Разказвачът раздава опита на всички играчи. Така играчите не знаят кое решение или

действие е довело до поощрителен опит или кое им е намалило такъв и не се стараят да „следват инструкциите“. Да, с този метод може и да намалявате получения опит на даден играч заради лоша игра. Недостатък е списъкът, който Разказвача трябва да води постоянно. Това би могло да е натоварващо.

Комбинирано

Последния метод е комбинирания. При него опита от битките се раздава веднага, а останалия (от извършени задачи и разиграни ситуации) след края на сесията. Този метод взима по малко от предимствата на другите два, а недостатъците му са по-малки.

Количество на опита

Въпросът **как** да се раздаде опит е сравнително лесен. По-сложно е да се каже **колко** опит трябва да се даде за една сесия. Общо взето, може да разделим това на два метода или по-скоро стила на водене.

Поощрителният метод позволява на Разказвача да дава по-свободно и повече опит. Така играчите са по-щастливи и весели, но може да ги научи на неприятни навици, като да играят само за повече опит и развиване на героя, без опит за реално вживяване в ролята си. В общи линии този метод често може да разглези играчите, което определено е много лошо. Често начинаещите водещи попадат в клопката на този стил игра.

Вторият стил е рестриктивният (или строг). При него се напомня на играчите, че те все пак играят роля и не трябва да точат зъбите си само за опит и минаване на ниво. Дава се по-малко опит, като за лесна задача почти не се дава. Макар това да е по-добрият и реалистичен метод, може играчите да останат недоволни.

Опитният Разказвач често дава опит „на око“, т.е. в края на сесията решава, колко опит да даде на всеки играч в зависимост от представянето му по време на игра. Така Разказвача не се натоварва допълнително и не трябва да води точни сметки за натрупания опит. Това не се препоръчва на нови, а само на

много опитни водещи, познаващи системата и героите подробно.

Независимо кой стил на игра предпочитате, най-добре е да спазвате следните граници: героите да стигат ново ниво на минимум $[1 + (\text{Ниво}/4)]$ сесии и максимум $[2 + (\text{Ниво}/2)]$ сесии.

Самото изчисляване на количеството точки опит е лесна процедура. Първо, Разказвача решава колко опит ще даде за

всяка задача ползвайки „Таблица 1“. Освен това, всяко събитие, което не е обвързано с конкретна задача, дава на героите определено количество опит, като отново може да ползвате „Таблица 1“ за тази цел, съобразявайки се с трудността на събитието. След това трябва да изчислите и колко опит ще вземат героите от битки, ползвайки правилото от главата „Създаване на противници“.

Пресмятане на опита при различни нива герои

Тук ще направим пояснение, което не обяснихме по-рано. Ако героите са различни нива, което принципно не е желателно, всички действия, независимо в или извън битка, ще са по-лесни за персонажите с по-високо ниво. Затова те би трябвало да получат по-малко опит. Пресмятането става по следния начин:

Приема се, че всички герои са на нивото на най-неопитния от тях. Опитът се изчислява по стандартния начин, дели се на броя герои и така се получава колко точно опит би трябвало да получи всеки. Героите с по-високо ниво взимат по 10% по-малко за всяко тяхно ниво над това на героя с най-ниско (прието за база при изчисленията). Например:

В една битка са участвали 4 героя: двама 3-то ниво, един 5-то ниво и един 6-то ниво, а шестимата им противници са имали по 50

Жизненост. Приемаме, че всички герои са 3-то ниво (най-ниското) и изчисляваме Сложностите на противниците. Да речем, че са 3, 4, 4, 5, 6 и 7. Сумата от целия опит е $3*50 + 4*50 + 4*50 + 5*50 + 6*50 + 7*50 = 1450$. Делим това число на 4 броя герои и получаваме, че ако всички герои бяха 3-то ниво, то те биха получили по 362 ТО. Първите двама наистина получават по толкова, докато героя 5-то ниво взима само 290 ТО ($362 - 20\%$), а онзи от 6-то ниво взима 253 ТО ($362 - 30\%$). Може да ползвате и по-големи наказания за опита, до - 20% за допълнително ниво.

За спестяване на време, може предварително да пресметнете, колко опит дава всеки противник, спрямо текущото ниво на героите.

Често срещани теми във фентъзи ориентираниите ролеви игри

Както навсякъде, и в ролевите игри има разпространени идеи, ситуации и клишета. Те са се появили най-вече от фентъзи-литературата, затова сигурно ще са ви познати. Ще опишем някои от тях, типични

предимно за фентъзи светове, какъвто е планетата Титания и нейния континент Магландиум. Тези материали са само напътствия и не е задължително да присъстват в приключението.

Магията

Магията винаги присъства в приказната фантастика, тя придава мистика и дава възможност да се изпълнят необясними и невероятни дела и събития. Хората и създанията, обитаващи един такъв магически свят, си обясняват множество феномени и явления, които не разбират, с нейна помощ.

Преди хиляди години, преди Войната на Боговете, в Титания магията е била позната на мнозина. Тя е изместила науката и помогнала за развитието на хората далеч над възможностите на един иначе средновековен свят. Огромни градове били пръснати из земята със сгради, стигащи до облаците. Летящи каляски кръстосвали небесата, магически същества са вършели работата на хората вместо тях. Магията е служела за всичко, дори е осветявала нощем улиците на големите градове. Магьосниците са били почитани и уважавани личности и се грижили за всичко и всеки. Но тези времена са отдавна отминали.

Магията в Магландиум винаги е била силна, но сега тя е позната на малцина привилегировани. Простолюдието не я познава добре и се страхува от нея. Макар да има няколко общодостъпни заклинания, които са познати на всеки, малцина са тези, които ги използват. За обикновения човек заклинанията са нещо мистично и опасно. Древните легенди все още разказват за отминалите времена, но

вълшебство вече не е такава неразделна част от живота. Изключение правят само елфите и магьосниците от Източния Съюз. Повечето хора изпитват силно недоверие към всякакъв вид вълшебници, орисници и шамани, и често ги обвиняват за всичко лошо, което се случва на света.

Магията дава много възможности, както на играчите, така и на Разказвача. Тя предразполага към създаване на необикновени приключения. Магията също е оръжие, което героите могат да ползват, но тя може да им послужи в много други ситуации. Една пропаст е сериозно препятствие на пътя на група приключенци, ала умелият магьосник ще използва своите сили, за да пренесе себе си и приятелите си от другата страна или пък да създаде леден мост с определена здравина.

Разказвачът може да ползва вълшебството, за да затруднява и възпрепятства играчите. Магическа врата с вълшебна ключалка не може лесно да се разбие, трябва да се намери друг начин за отваряне. Мистично огледало, което предсказва бъдещето, може да помогне на Разказвача да напътства героите. Примерите са безброй, но важното е, че магията разширява границите на въображението. Служейки си с нея, Разказвачът може да съставя много по-интересни истории и приключения.

Кръчмата

Независимо дали е крайпътен хан, удобна страноприемница или долнопробна пивница, тази сграда има особено важна роля в ролевите игри. Кръчмата е място за събирания, отмора, презапасяване, преспиване, събиране на информация, намиране на нови задачи, както и за развлечение. Повечето кръчмарски ситуации изискват от играчите да разиграват

ролите си, без да прибегват до показателите и уменията на героите си.

Типичната кръчма е дървена, двуетажна сграда с конюшня. Почти задължително е да има стара, поклащаща се табела с името и герба ѝ, които са избелели от времето. Имената на кръчмите често се състоят от две думи, прилагателно и съществително.

Например, „Скокливото пони“ (познато, а?), „Старият рибар“, „Златният елен“, „Царският хан“ и т.н. Самият герб обикновено е визуално отражение на името.

Кръчмите имат една основна зала, в която са разположени много дървени маси с пейки или столове. Залата има поне една камина и се осветява от свещници през нощта. Има главен вход и много прозорци с капандури. Може да има бар, зад който да седи стопанина, а зад бара – врата към кухненските помещения или задния двор. Дървени стълби водят към втория етаж, където са всички стаи за гости. Самите стаи са малки, с едно или две (неудобни) легла, с един прозорец и дървена врата с резе. Някои стаи може да имат и камина.

В зависимост от местоположението на кръчмата, тя може да предлага по-добри, но по-скъпи, или по-евтини, но по-лоши условия. Често в големите градове има десетки кръчми предлагащи различно удобство. Най-реномираните са построени от камък, предлагат вкусни ястия, по-широки и добре оборудвани стаи. Най-евтините са едва сковани, мръсни и мрачни бараки, често пълни с пияници и разбойници. Ако героите нямат как да си платят за стаи, винаги могат да спят в конюшната.

Логично, различните кръчми имат различна клиентела. Скъпите са по-слабо посещавани, но в тях героите могат да срещнат известни личности и НИП, богати търговци и благородници. Най-долнопробните кръчми са доста по-интересни. Освен множеството пияници и бандити, героите могат да срещнат някои НИП, търсени от закона или други хора, които нямат желание да бъдат намерени. Също така, в тези кръчми могат да се свържат с подземните организации или просто да поиграят хазарт (със зарове или карти) в

компанията на подозрителни „партньори“. Разбира се, героите винаги рискуват да бъдат нападнати и/или ограбени в такива места.

Кръчмите, които се срещат най-често в Магландиум са среден клас. Повечето им посетители са дребни търговци, пътници и местното простолюдие. Сутринта и през деня те са почти празни, мяркат се единствено клиентите, отседнали да нощуват. Вечер, след като са свършили работата си, селяните (или гражданите), идват в кръчмата, за да си починат, хапнат, пийнат и да поговорят с приятелите. Обикновено кръчмата предлага някаква форма на забавления – музиканти, бардове, акробати, хазартни игри и други подобни. Героите могат лесно да съберат информация, слухове, дори някоя дребна задача. Герои със СУ „Бард“, „Акробат“ или „Крадец“ могат да заработят някой друг медник (е, крадците рискуват да бъдат хванати, но те си го знаят).

Кръчмарят или стопанинът също е важна част от обстановката. Освен да сервира храна и напитки, той е полезен източник на информация, а може би дори ще успее да свърже героите с определени хора и организации.

Едно особено типично събитие в кръчмите е кръчмарския бой. Често, в долнопробните заведения, глупав спор или просто недоразумение ще предизвикат верижна реакция, водеща до масово меле. Това може да не бъде водено като нормална битка и просто да бъде описано от разказвача тъй като няма за цел да убие героите или да ги нападне конкретно. Боят може да се води и описателно, като резултатите са съобразени с уменията и характера на героите. Повечето играчи намират кръчмарския бой за забавна ситуация, затова той се е превърнал в често срещано събитие в ролевите игри.

Засада в гора

Магландиум е сравнително залесен континент и героите често ще пътуват из горите. Те са пълни с диви животни, някои от които са раздразнителни и биха нападнали, ако бъдат провокирани. Често Разказвачите използват преминаването на героите през такъв район като повод за провеждане на битка. Грешно е, обаче, да се предполага, че героите не могат да се измъкнат от такава ситуация без бой. Горските животни – вълци, мечки, пантери и т.н. не биха нападнали без причина. Трябва да са много гладни, да защитават територия или пазят малките си. Винаги може да се измисли алтернатива на битката.

Крайгорските пътища са обитавани от разбойници. Те могат лесно да се скрият от закона в лесовете и същевременно да подготвят отлична засада на минаващите пътници. Засадата на горските разбойници се е превърнала в клише в ролевите игри. Важно е Разказвача да опише добре ситуацията и да даде възможност на играчите да реагират

подобаващо. Стандартно, тя протича по следния начин: на пътя пред групата изскачат един или двама бандита, в същото време няколко препречват пътя назад. Останалите остават скрити около дърветата, използвайки възможността да стрелят, без да бъдат забелязани. Битката не започва автоматично. Бандитите първо ще се опитат да сплашат героите, защото не обичат да хаят сили в битка. Тук един хитър герой може да се възползва от уменията си да ги излъже. Ала при агресивно действие от страна на героите, бандитите няма да се поколебаят и веднага ще стрелят. Но не забравяйте, че разбойниците са сравнително слаби, нямат военна подготовка и не са опитни бойци и стрелци.

Много Разказвачи използват точно засадата в гора, за да вкарат в приключенията си повече битки. Ако това е направено добре, и играчите са се забавлявали, това е хубаво, но това събитие не трябва да се употребява прекалено често.

Подземия

Още от първата измислена ролева игра в световен мащаб, подземията са станали широко разпространено клише. Термина „подземие“ включва в себе си пещери, мини, лабиринти и почти всичко, заровено под земната повърхност. Може да е просто тъмница на крепост или пък мистичен храм на древно божество (не е ясно как е построен и защо, по дяволите, е пълно с чудовища, но това не прави впечатление никому). Основните характеристики на подземията са прости. Съставени са от множество коридори и стаи, облицовани с камъни или издялани направо в каменната твърд на земята. Имат поне две нива (етажи), а в някои случаи са над десет. Пълни са със съкровища, но и със смъртоносни

капани. Пълчища чудовища са се настанили там, но по някакво необяснимо, щастливо стечение на обстоятелствата, се срещат на удобни за убиване малки групи.

Събитията в множество сесии, приключения и дори цели кампании се развиват в подземия. Бойно-ориентираните приключения, представляващи поредица от подземни битки, са получили нарицателното име „dungeon crawl“ от английските думи за „подземие“ и „влача се“. Този стил на игра е доста популярен, а тези от вас, които играят компютърни игри, веднага ще се сетят за хитовата поредица „Diablo“.

Общо взето, подземията позволяват сравнително свободен стил игра, като идеята

е, че подземие то все пак има някаква функция, а героите се стремят към някакви свои цели. Разказвачът може спокойно да отпусне въображението си и да сътвори оригинално и интересно приключение развиващо се само

около едно подземие.

Въпреки това, има играчи, които намират подземията за нереални и дразнещи, а не интересни за игра.

Канализация

Канализацията е специален вид подземие. Не е ясно как, но почти всеки голям човешки град разполага с канали. Също не е ясно кога, защо и от кого са били построени, но това са ненужни подробности.

Много малка част от населението познава каналите, което ги прави отлично скривалище за тези, които не искат да бъдат намерени, или пък имат нещо да крият. Каналите няма да са канали, ако не са обитавани от мутирани

чудовища и твари, а също така са най-вероятното седалище на гилдията на крадците. Често героите отиват в каналите да търсят съкровища, но намират само неприятни миризми и опасни болести, както и гладни, ужасяващи създания. Канализацията е поредното клише в ролевите игри, много типично за приключение в голям град, но си остава едно доста интересно място, даващо много възможности.

Малко Градче

Рано или късно Разказвачът трябва да съпроводи героите си до някое населено място. Това са предимно малки градчета и селца, най-вече за удобство. Ако играчите винаги се озовават в големи градове, Разказвачът ще трябва да описва много места, а героите ще се лутат дълго в търсене на това и онова, губейки ценно игрово време.

Типичното малко градче се състои от множество малки къщи, една-единствена голяма (главна) улица и площад, който може да представлява само празно място в центъра на селището или пък да е павиран, със статуя на някоя известна местна личност. Градчето има няколко други, по-малки улички, и е наобиколено от ферми и ниви или пасища. Задължително има поне една кръчма, може би дори две (една за пътници и една по-евтина за местните). Ковачницата също не е трудна за намиране. Задължителен е пазарът, където може да се купи всичко, което не може да се

намери в ковачницата и кръчмата. Вероятно има специална сграда за кметство, макар да не е задължителна. Изграден е малък храм на Алфанна или Орим. Има местен знахар, ловец, дърводелец и т.н. Самите жители са простовати, необразовани, бедни, суеверни и религиозни, но все пак открити и добродушни. Не гледат с добро око на непознати, особено тежко въоръжени, но веднага биха им паднали на колена за помощ, ако ги е сполетяла беда.

Това разбира се, се отнася предимно за териториите на хората, но повечето игри се развиват точно там. Ако искате да ползвате град, обитаван от някоя от другите раси, ще трябва да се съобразите с тяхната култура и обичаи, описани в „Книга втора“.

Все пак, нека Разказвачът да не ползват само малки градчета и села, защото така се изпускат интересни възможности за легендарни приключения.

Оживелите Мъртви

Купчина кости невинно събира прах в някой ъгъл на подземието. Ала изведнъж те се изправят и скелетът оживява. Отдавна разложил се труп излиза от гробницата наблизо. Живите мъртъвци отдавна са сред основните врагове в ролевите игри. Те олицетворяват тъмните, зли сили и героите често се изправят пред тях. Освен пълчищата скелети и зомбита, които са просто слуги, техните господари могат да са могъщи некроанти, вампири и отдавна мъртви, но върнати към живота зли магьосници. Те всички имат едничката цел злите им пълчища да плъзнат по земята и да потопят света в

тъмнина. Често служат на боговете на смъртта и хаоса и се опитват да ги възкресят.

Естествено, героите трябва да ги спрат и да спасят света. Немъртвите са често използвани противници, точно защото са изначално зли и неестествени, върнати към живота без тяхно желание. Много приключения и кампании са фокусирани към вечната битка между добрите герои и немъртвите слуги на злото. Избиването им винаги е оправдано – трябва да се спасят душите на мъртъвците, за да могат те да почиват в мир.

Дракони

Огромни, огнедишащи гуцери с масивни криле. Мистични и могъщи създания. В приказките се разказва как героя убива дракона и спасява принцесата, но истината е, че малцина могат да застанат пред дракон и да оцелеят.

Повечето пъти драконите искат да измамат, използват или надхитрят героите, като ги карат да свършат дадена работа вместо тях. Разпространената представа за драконите е, че те са много интелигентни и хитри създания, с огромни сили. Някои от тях са добри, но повечето са лоши и коварни. Имат леговища и странното желание да трупат все повече и повече богатства. Разказвачите рядко ползват драконите като противници. Те са по-скоро част от сюжета и историята – нещо с което героите да не влизат в конфликт. Макар драконите да имат култов статус в ролевите игри, те не присъстват активно в тях.



С това се надяваме да сме ви били полезни в тежката и отговорна задача при водене на Ролево приключение. Желаям ви успех в това начинание и нека въображението да бъде най-добрият ви съветник!