

# Екипировка и Предмети

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

често срещаните предмети, оръжия, брони и др., но вие сте свободни да добавяте свои собствени към вече наличния списък. Таблиците далеч не покриват всички възможни предмети, които могат да използват героите. Разказвачите могат свободно да си измислят свои варианти на изброените предмети или напълно различни такива.



# СЪДЪРЖАНИЕ

<b>Парична система</b>	<b>4</b>
<b>Начална сума за героя</b>	<b>4</b>
<b>Тегло и размер</b>	<b>5</b>
Модификатор размер	5
Физически ограничения	5
Раница	5
Колан	6
<b>Здраве на предметите</b>	<b>6</b>
Повреждане	7
Повреждане на пасивни защитни средства	7
Повреждане на щитове	7
Повреждане на оръжия	7
Поправка	8
<b>Материали и устойчивост</b>	<b>9</b>
Списък на най-често използваните материали в Магландиум	9
Кожа	9
Дърво	9
Камък	9
Кован/лят бронз	10
Кована Стомана	10
Сребро	10
Адамантий	10
Митрил	10
Плетени метални премети	11
Други материали	11
Таблица със сравнителни цени	11
<b>Общодостъпни стоки</b>	<b>12</b>
Общи предмети от бита	12
Хранителни продукти	16
Домашни животни	16
Цени на постройки	16
Цени на някои услуги	17
<b>Оръжия</b>	<b>17</b>
Няколко пояснения	17
Съвети за създаване и оценяване на оръжия	18

Влияние на размера и теглото .....	18
Минимална Сила за ползване на оръжията .....	18
Влияние на МР върху ТД за атака .....	19
Влияние на качествата върху цената .....	19
Според щетата .....	19
Според ТД .....	19
Според вида щета .....	19
Според майсторството .....	20
Според магическите ефекти .....	20
Според нерегламентирани ефекти .....	20
Според материала .....	20
Стрелкови оръжия .....	20
<b>Списък с оръжията .....</b>	<b>20</b>
Естествени оръжия .....	20
Ръкопашни оръжия .....	22
Брадви .....	22
Копия и тояги .....	23
Мечове .....	25
Трошачи оръжия .....	26
Фехтовални .....	28
Стрелкови оръжия .....	29
Лъкове .....	29
Метателни .....	30
Механични .....	31
Оръжия на Изобретателя .....	32
Амуниции .....	34
<b>Защитни средства .....</b>	<b>35</b>
Ограничаване на подвижността .....	35
Влияние на Ограничената Подвижност .....	36
Съвети за създаване и оценяване на брони .....	37
Намаляване на щетите от брони .....	37
Тегло на отделните материали за 1 ЗА .....	38
Изчисляване на цената според материала и ЗА .....	39
Цена за 1 ЗА според намаляването на щетите .....	39
Влияние на устойчивостта върху цената .....	39
Влияние на материала .....	39
Списък със защитните средства .....	40
Щитове .....	40
Видове щитове според размера .....	40
Използване на щита .....	40
Видове щитове според материала .....	41
Списък на най-често използваните щитове .....	41
Брони .....	41
Списък на най-често срещаните брони .....	41
Списък на най-често срещаните частични защитни средства .....	42

# Парична система

Паричната система в Магландиум е базирана на три вида метални монети – медни, сребърни и златни. Теглото на всяка монета, независимо от метала, е 10 грама, а съотношението между стойността на отделните монети е:

100 медни монети = на 1 сребърна;

10 сребърни = 1 жълтица (златна);

Или 1 златна = 10 сребърни = 1000

медни.

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

З. – Златна;

С. – Сребърна;

М. – Медна.

Сигурно ви е направило впечатление, че споменахме теглото на монетите. Това е така,

защото, ако желаете, може да го вземате предвид през вашето приключение. Като официално правило, теглото на парите не се взема под внимание, за да не се впускат играчите в излишни сметки, но ако се стремите към по-голям реализъм, може да го изчислявате. Така ще е от още по-голямо значение какви пари носите със себе си.

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

## Начална сума за героя

Героите ще имат много възможности за събиране на пари, но в началото разполагат с точно определена сума, която може да е различна за всеки от тях.

Хвърлете 3 зара. Това са началните пари на вашия герой, записани в сребърници. Може да закупите допълнителни сребърници (ако Разказвачът ви се съгласи) на цена 1 TP = 1 Сребърник.



# Тегло и размер

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

## Модификатор размер

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

Изключение са оръжията, където единственото, което участва в определяне на

размера им и МР е тяхната дължина, тъй като осреднената им обиколка е пренебрежимо малка. Така една пика, която е дълга 250 см ще има размер 250 (независимо от ширината си), а Модификатора ѝ за Размер ще е  $250/50=5$ .

МР на предметите може и да не е цяло число, ако размера им е малък. При някои дори  $МР = 0$ , тъй като са пренебрежимо малки.

## Физически ограничения

Екипировката на героя може да включва какво ли не. Има едно основно ограничение за това колко предмета може да носи героя и то идва от показателя за Допустимо Тегло.

Освен това, ограничението на неекипираните предмети (тези, които героя не носи окачени/облечени по себе си) зависи от обема на раницата на героя и от това има ли физическа възможност да ги събере/закачи. Героят може да окачи по себе си до четири (4) отделни предмета – такива, които не са в

раницата му, не са облечени и не са окачени на колан – при положение, че те могат да бъдат прикачени. В тази група влизат, предмети като раница, лък, калъф за меч (за носене през рамо) и др. По принцип, не е логично героят да успее да носи повече от две (2) раници, но крайната дума е на Разказвача.

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

## Раница

Обемът на раниците се дава като число, което определя колко може да бъде **общата сума на МР** на всички предмети вътре.

Раниците се записват като „Раница обем Х“, където Х определя общия сбор на всички МР на предметите в раницата. Раница обем 10, ще

може да побере 5 предмета с МР 2, или 3 с МР 3 и 1 с МР 1, или пък един с МР 10. Очевидно е, че това определение не може да ви даде пълна представа, какво може да носите в раницата си и ще трябва и да се водите и от

чистата логика – една пика не може да бъде прибрана в раница, независимо от факта, че е с по-малък МР от обема на раницата. Дългите оръжия трябва да се носят преметнати през рамо или окачени на специални колани.

## Колан

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

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

# Здраве на предметите

Предметите имат всякакви особености – форма, обем, материал, предназначение, качество и т.н. Различните са направени от различни материали и това определя тяхната здравина – каква щета трябва да понесат, за да бъдат наранени за 1 Единица Цялост (ЕЦ). Това е еквивалента на ЖТ за неодушевени предмети и показва колко щети могат да понесат, докато се счупят.

Всеки предмет има Устойчивост. Тя определя каква Щета трябва да бъде надвишена, за да бъде наранен за 1 ЕЦ. Устойчивостта зависи от материала (преобладаващия такъв, ако са няколко различни). Устойчивост 11 значи, че предмета ще се нарани за 1 ЕЦ за всяка щета от 11. Следователно, щета 56 би му отнела 5 ЕЦ.

Друг пример: стоманена врата ще бъде описана като предмет с 50 ЕЦ и Устойчивост 16

(вижте особеностите на различните материали по-долу). Това ще рече, че за да я нараним за 1 ЕЦ, ще трябва да ѝ нанесем щета поне 16. Ако нанесем 32 ще я нараним за 2 и т.н.

### **Щета/Устойчивост = Изгубени ЕЦ**

Всеки удар, който нанася щета, по-малка от Устойчивостта на материала, **не** наранява предмета.

Разказвача определя здравината и ЕЦ на предмета, освен когато става въпрос за оръжия и защитни средства (виж малко по-долу). За разлика от живите създания, при предметите, ЕЦ са пряка функция на размера им – колкото по-голям е предмета, толкова повече ЕЦ притежава. Въпреки това, трябва да се има предвид, че това е показател, който определя, колко нараняване може да понесе предмета, преди да се счупи, така че ако това е високо дърво, височината му няма значение, тъй като

то ще се счупи, когато бъде прерязана дебелината му.

**Примерни ЕЦ на предмети:**

- Врата: 25-50;

- Порта (на зала, замък, храм): 100-200;  
- Защитна стена: 500-1000;  
- Чаша: 1;  
- Маса: 10.

## Повреждане

Загубата на всеки 10 ЕЦ води до натрупване на 1 точка Повреда:

**10 изгубени ЕЦ = 1 Повреда**

Повредата влияе пряко на качествата на предмета. Ако не е предварително уточнено, Разказвачът ще прецени до какво ще доведе понасянето на 10 ЕЦ наранявания при произволен предмет. Ако героите се опитват да разбият врата, тя може да се счупи след като изгуби първите 10 ЕЦ (ако е по-слаба), но

може и само да се изкриви, усуче или леко да поддаде, а за пълното ѝ счупване да е необходима по-голяма повреда, например 5 (т.е. 50 ЕЦ).

При оръжията, Повредата намалява нанесените щети, а при защитните средства – тяхната ЗА. Един добър ковач би могъл да поправи донякъде или изцяло някой частично повреден предмет, но ако той е напълно разрушен, то вече няма надежда за поправка.

### **Повреждане на пасивни защитни средства**

Всяка броня, намалява своята ЗА с толкова, колкото е натрупаната Повреда. Броня със ЗА 0 е безвъзвратно счупена и не може да се поправи. Следователно, при

броните, както и при останалите защитни предмети, ЕЦ е пряка функция на ЗА или иначе казано **ЕЦ = ЗА\*10**.

### **Повреждане на щитове**

Логиката е същата – всяка 1 Повреда намалява защитата с 1, но ефектът се оказва само върху Началната им Защита (НЗ), а не добавената от Прецизността на героя (виж „[Щитове](#)“). Ако НЗ стане 0, те са

неизползваеми. Един малък щит ще се счупи, когато понесе 1 Повреда (10 ЕЦ) защото има НЗ = 1. Голям щит ще трябва да бъде наранен 3 пъти за по 10 ЕЦ (3 Повреда), тъй като НЗ = 3 и ще намалява с 1 за всеки 10 ЕЦ.

### **Повреждане на оръжия**

Оръжията не се повреждат лесно, тъй като са създадени, за да се удря с тях и да нараняват други предмети.

**Оръжието може да се повреди в следните ситуации:**

- При директно атакуване на предмет. Оръжието получава половината от Щ, която самото то нанася върху атакувания предмет. По преценка на Разказвача, това може и да не е така. Например, при удари с брадва по

дървена врата, оръжието може да не се наранява, независимо от силата на ударите.

- При блокиране на друго оръжие.

Наранява се само блокиращото оръжие, а не атакуващото. Атакуващото може да бъде наранено при блокиране, само ако се ползва специално избрано действие или оръжие. Ако има такава възможност, това ще е описано в специалната атака или при самото оръжие.

**Оръжието НЕ може да се повреди:**

- При провеждане на нормална атака, освен ако не бъде специално (контра)атакувано с такава цел.

- При обикновено съприкосновение с броня или други части на противника, независимо от тяхната устойчивост и силата на удара. Изключение е когато в описанието на бронята има специално упоменато условие, че тя наранява оръжията при съприкосновение.

След повреда, Щетата на оръжието намалява с **-[Повреда] на зар**. При -6 Щета на зар, то се счита за безвъзвратно повредено и не може да се поправи. Независимо от това,

то все още е използваемо – нанася само позволената БЩ и своята твърда Щ, ако има такава. Но при Повреда 7, то вече се чупи окончателно. Така може да се приеме, че всички оръжия имат 70 ЕЦ.

Умението на героя да борава добре с оръжието (СУ „Специализация в оръжие“) може значително да подобри неговата Устойчивост, но само когато се използва по предназначение, а не реално променяне на материала. Така да се каже, героят се научава да „омекотява“ удари, които биха повредили оръжието.

***По желание!***

*Може да пренебрегнете правилата за чупене, до момента, в който не решите, че наистина са необходими за вашата игра. Препоръчваме ви да използвате поне правилата за чупене/нараняване на брони и щитове, но все пак дори и те не са задължителни.*

## Поправка

Наранен предмет може да бъде поправен от съответния занаятчия (ковач, дърводелец, кожар, изобретател и др.). Сложността на поправката зависи от Устойчивостта на материала на предмета. Това определя ЕЦ, които майсторът възстановява.

**Умение + 3 зара > 16 + (Устойчивост/2) - Повреда**

Където Умение е степента на владение на занаята от майстора, Устойчивостта е тази на материала, а Повреда е степента на повреда на предмета. Колкото е Успехът в УФУД, толкова ЕЦ са възстановени на предмета. Всеки 10 ЕЦ, възстановяват 1 Повреда.

Времето за една поправка и натрупаната Умора се определят от Разказвача (обикновено в рамките на 1 зар часа и 1 зар Умора).

**Пример:**

Ковач с Умение 10 се опитва да поправи меч, наранен за 1 Повреда и допълнителни 6 ЕЦ (понесъл е общо 16 ЕЦ щета). Мечът е от бронз (Уст=14).

$$10 + 3 \text{ зара} > 16 + 7 - 1$$

Пада се резултат 14 (6:5:3).

$$10 + 14 > 22, \text{ Успех } 2$$

Натрупаните от мечът щети намаляват с 2 и той остава с 1 Повреда, но само с 4 ЕЦ допълнителни щети. Ако при следваща поправка бъдат поправени още 4 ЕЦ, допълнителните ЕЦ ще се неутрализират, но мечът все още ще е Повреден за 1. Едва, когато следващата 1 ЕЦ бъде възстановена той ще бъде поправен с остатъчна щета от 9.



# Материали и Устойчивост

Устойчивостта на материалите е пряко свързана с тяхната здравина и определя, при какви условия те ще бъдат наранени. При правилна обработка, тя може да бъде леко подобрявана от майстори занаятчии, но не повече от 50% спрямо основната.

## Списък на най-често използваните материали в Магландиум

### **Кожа**

**Устойчивост:** 8.

Кожата е еластична и това ѝ осигурява повишена Устойчивост (+100%, т.е. 16) срещу трошачи/тъпи наранявания. Може да бъде наранена от огън (Устойчивостта си остава 8), но не се влияе от киселинни атаки. Използва се за изработка на дрехи, брони, леки щитове, колани и други.

Не се ползва за изработка на оръжия, с изключение на камшик.

Подсилената кожа добавя +2 към Устойчивостта на неподсилената.

**Цена:** Най-евтината кожа (волската) струва 10 медника за кг. Има и много по-скъпи кожи на диви животни, чиито цени могат да достигат до няколко сребърника за кг, особено ако става дума за магическо животно.

### **Дърво**

**Устойчивост:** 8.

Дървото, също е относително защитено при тъпи наранявания, поради своята структура – Устойчивостта му е повишена с 50% срещу такъв вид щети (т.е. 12). Има понижена устойчивост на огън (намалява с 2; става 6), но не се влияе от киселинни атаки.

Използва се за изработка на някои видове оръжия, както и за различни защитни средства (брони, щитове), а също и за много предмети от бита.

**Цена:** Средната цена на дървото е 10 медника за кг. Рядко има разлики, освен ако не става въпрос за някакво много специфично и екзотично дърво.

### **Камък**

**Устойчивост:** 8.

Устойчивостта на камъка е повишена със 100% (16) срещу всички сечащи (режещи) атаки.

Използва се за изработка на различни битови предмети, но най-често като

строителен материал. Рядко използван материал за изработка на брони, но често използван за евтини оръжия. Ползва се най-вече от по-примитивните племена на гиганти и гоблини.

**Цена:** Камъкът е евтин материал, но за сметка на това обработката му струва скъпо. Цената на 1 кг камък е от 1 до 5 медника, но

ако камъкът се използва за изработка на нещо дребно и сложно, цената за обработката започва от 10 медника за кг.

### **Кован/лят бронз**

**Устойчивост:** 14.

Кованият бронз се ползва предимно за брони и ризници, съставени от плочки. Устойчивостта му е еднаква срещу всякакъв вид физически наранявания. Не може да бъде повреден с огън, но при киселинни атаки

понася щети, според Устойчивостта си (14).

От бронз се изработват оръжия, щитове и брони. Могат да се видят и много предмети от бита – свещници, мебели и др.

**Цена:** Бронзът, като суров материал, струва 100 медника (1 сребърник) за кг.

### **Кована Стомана**

**Устойчивост:** 16.

Един от най-здравите материали, използвани за оръжия и снаряжение. Устойчивостта му е еднаква срещу всякакъв вид физически наранявания. Не може да бъде повредена с огън, но при киселинни атаки

понася щети, според устойчивостта си (16).

Изработват се оръжия, щитове и брони. По-рядко се използва за битови предмети.

**Цена:** Стоманата, като суров материал, струва 200 медника (2 сребърника) за кг.

### **Сребро**

**Устойчивост:** 8.

Мек метал, който почти никога не се използва за защитни средства, но може да се видят оръжия от сребро. Използва се най-вече за накити и предмети от бита - съдове, свещници. Също така служи и за обков на различни предмети. Понякога се използва за

направа на ритуални брони или оръжия.

**Цена:** Среброто е рядко срещан метал и от него се коват монети. Цената на килограм сребро е 8 жълтици. Именно затова среброто не се ползва в чист вид, а предимно за посребряване.

### **Адамантий**

**Устойчивост:** 20.

Най-здравия материал, познат в Магландиум. Не може да бъде наранен от никакви щети, освен физически. Огън, киселини и други подобни не му влияят.

Използва се най-вече за изработка на оръжия, брони и щитове. Има силно анти-

магическо въздействие и пречи на всякакви магии.

**Цена:** Изключително ценен метал, който се намира много трудно и почти единствено в планините на джуджетата. Цената му е 15 жълтици за кг.

### **Митрил**

**Устойчивост:** 16.

По здравина не отстъпва на стоманата, а теглото му е значително по-леко. Не може да бъде наранен от никакви щети, освен физически. Огън, киселини и други подобни не му влияят.

Използва се най-вече за изработка на оръжия, брони и щитове. Митрилът е магически материал и за разлика от всички останали

метали, не пречи при използване на заклинания.

Изисква МУ над 16, за да може да бъде успешно обработван от занаятчия.

**Цена:** Митичният метал на елфите е толкова рядко срещан, че това го е направило почти безценен. Цената за 1 кг Митрил е **поне** 20 златни монети.

### **Плетени метални предмети**

Това са олекотени материи, които се използват за изработка на брони и други пасивни защитни средства. Представяват плетка от тел и халки. Всички метали, с изключение на бронза могат да се направят на халки. Устойчивостта е с 4 по-ниска от тези на

плътните еквиваленти. За сметка на това имат по-добра еластичност, която повишава Устойчивостта срещу всички трошачи наранявания с 50%. Не могат да бъдат повредени с огън, но при киселинни атаки понасят щети, според Устойчивостта си.

*Всички плетени метали намаляват устойчивостта си с 4 спрямо кованите варианти, но получават допълнителна еластичност +50% срещу тъпи (трошачи) атаки.*

### **Други материали**

Става въпрос за материали, които не са специално с бойно приложение. Например, за производство на дрехи (вълна, лен, памук, коприна), за съдове и приспособления (глина, стъкло), за накити (мъниста, кости, злато, кристали) и всякакви други нужди (восък, мас, масло за горене, боя, хартия и т.н.). Едва ли

ще попаднете в ситуация, където ще се изисква показател за Устойчивост на тези материали – повечето от тях въобще нямат такава. Въпреки това, ако се наложи, Разказвачът има правото да реши каква е тяхната Устойчивост и какви качества придават на предметите, направени от тях.

## **Таблица със сравнителни цени**

Това са сравнителни цени за суровия материал, без допълнителната обработка, която се влага в последствие за направата на предмети. Подредени са по цена.

Материал	Количество	Цена
<b>Вълна</b>	1 метър	2 м
<b>Камък</b>	1 кг	5 м
<b>Памук</b>	1 метър	20 м
<b>Дърво</b>	1 кг	10 м
<b>Кожа</b>	1 кг	10 м
<b>Лен</b>	1 метър	10 м
<b>Бронз</b>	1 кг	1 с
<b>Стомана</b>	1 кг	2 с
<b>Сребро</b>	1 кг	8 з
<b>Адамантий</b>	1 кг	15 з
<b>Митрил</b>	1 кг	20 з
<b>Злато</b>	1 кг	100 з



# ОБЩОДОСТЪПНИ СТОКИ

По-долу сме изброили някои от най-често използваните стоки от бита, както и цени на отделни услуги, имоти, животни и др. Списъкът не изчерпва всички възможности, но служи за

ориентиране на разказвачите при определяне на цените на стоките, които те считат за необходимо да включат в техните приключения.

## Общи предмети от бита

<b>Ботуши кожени</b>	Предпазват краката на героя от влага и мръсотия. Обикновено героите имат облекло и обувки в началото на приключението.
Цена 24 м	
Тежест 1	
МР 1	
<b>Бутилка керамична</b>	Служи за съхранение на течности - 1 л.
Цена 35 м	
Тежест 1	
МР 1	
<b>Бутилка стъклена</b>	Служи за съхранение на течности - 1 л.
Цена 1 с	
Тежест 0,5	
МР 1	
<b>Волска кожа</b>	Служи за изработка на кожени изделия и защитни средства (а също и за камшик).
Цена 15 м	
Тежест 1	
МР 0,5	
<b>Въже, дебело</b>	За катерене. Добавя $+ [СИ/2]$ към „Катерене“. Издържа 200 кг при 1 метър, след което намалява прогресивно с $[X*(X+1)/2]$ , където X е дължината. Например, 10-метрово въже ще издържи: $200 - (10*11/2) = 200 - 55 = 145$ кг. Всеки 2 кг над допустимото добавят +1 шанс въжето да се скъса. Прави се проверка по УФУД на всеки 10 секунди. Например, при надвишаване на теглото с 10 кг, проверката ще бъде: $5 + 3 \text{ зара} > 16$
Цена 3 м/метър	
Тежест 0,5/метър	
МР 2	
<b>Въже, тънко</b>	За катерене. Добавя $+ [СИ/2]$ към „Катерене“. Издържа 100 кг при 1 метър, след което намалява прогресивно с $[X*(X+1)/2]$ , където X е дължината. Например, 10-метрово въже ще издържи: $100 - (10*11/2) = 100 - 55 = 45$ кг. Всеки 2 кг над допустимото добавят +1 шанс въжето да се скъса. Прави се проверка по УФУД на всеки 10 секунди.
Цена 2 м/метър	
Тежест 0,3/метър	
МР 2	
<b>Глинена паница</b>	Използва се при хранене.
Цена 5 м	
Тежест 0,4	
МР 0,5	
<b>Медна паница</b>	Използва се при хранене.
Цена 1 с	
Тежест 0,1	
МР 0,5	

Приключение с меч и магия – Приложение – **Скитирорка и Предмети**

<b>Дървена лъжица</b>	Използва се при хранене.
Цена 2 м	
Тежест 0,1	
МР 0,1	
<b>Медна лъжица</b>	Използва се при хранене.
Цена 1 с	
Тежест 0,1	
МР 0,1	
<b>Дървена бъклица</b>	Побира 1 л течност.
Цена 10 м	
Тежест 0,2	
МР 1	
<b>Книга</b>	Съдържа различна информация, но е изключително престижно да притежаваш книга. Ако е свързана по някакъв начин с древността, цената ѝ би могла да се утрои или дори удесетори.
Цена От 5 с до 1 з	
Тежест 1	
МР 1	
<b>Колан кожен, къс</b>	Колан за кръста. Съдържа от 0 до 6 джоба, като цената се увеличава с 2 медника за всеки джоб.
Цена 4м + 2м/джоб	
Тежест 1	
МР 2	
<b>Колан кожен, дълъг</b>	Колан за през рамо. Съдържа от 0 до 3 джоба, като цената се увеличава с 5 медника за всеки джоб.
Цена 6м + 5м/джоб	
Тежест 1	
МР 2	
<b>Колчан за 20 стрели</b>	Побира 20 стрели, независимо от вида им (за лък или арбалет).
Цена 10 м	
Тежест 1	
МР 1	
<b>Котки за катерене, бронзови</b>	Използват се за катерене по скали и други вертикални повърхности. Добавят +(СИ/4) към катерене. Могат да се използват и в ръкопашен бой, като намаляват Атаката с -1, но добавят +3 щета към всеки успешен удар.
Цена 50 м	
Тежест 0,2	
МР 1	
<b>Кристали, магически</b>	Служи за враждане на заклинания и за изобретенията на изобретателя. Цената се покачва прогресивно с +100 медника за всеки +100 грама. Така, кристал от 300 грама ще струва 600 медника (100+200+300).
Цена +100 м/+100 гр	
Тежест 0,1	
МР 0,1	
<b>Ленена риза</b>	Приятна на допир ленена риза. Предпазва от влиянието на атмосферните условия като добавя +/- 5 градуса към крайната граница (при отрицателна температура добавя, при положителна изважда).
Цена 50 м	
Тежест 0,2	
МР 0,5	
<b>Ленен панталон</b>	Приятен на допир ленен панталон. Предпазва от влиянието на атмосферните условия като добавя +/- 5 градуса към крайната граница (при отрицателна температура добавя, при положителна изважда).
Цена 75 м	
Тежест 0,2	
МР 0,5	
<b>Ленена роба</b>	Лека и удобна ленена роба. Предпазва от влиянието на атмосферните условия като добавя +/- 10 градуса към крайната граница (при отрицателна температура добавя, при положителна изважда).
Цена 1 с	
Тежест 0,4	
МР 0,5	

## Приключение с меч и магия – Приложение – **Обитирорка и Предмети**

<b>Лула</b>	Лулата се ползва за пушене на тютюн и ароматни треви. Може да се ползва от билкарите за получаване ефекта от дадена билка. Цената ѝ варира в огромни граници, тъй като силно зависи от материалите и изработката.
Цена	От 2 м до 1 с
Тежест	0,1
MP	0,2
<b>Лула</b>	Алхимическа измислица. Рядко се среща и затова се цени високо. Изработена е от планински кварц от елемента на водата (вижте „Алхимия“ в приложение „Отвари и еликсири“).
Цена	1 с
Тежест	0,1
MP	0,1
<b>Мастилница</b>	Малка метална мастилница. Съдържа <b>100 гр</b> мастило. Мастилото е рядкост и затова се цени високо.
Цена	50 м
Тежест	0,2
MP	0
<b>Метална Кука</b>	Прикрепя се към въже.
Цена	2 с
Тежест	1
MP	1
<b>Мях за течности, кожен</b>	Побира до 10 л. течност (най-често вода).
Цена	10 м
Тежест	0,2
MP	1 празен, 2 пълен
<b>Накити</b>	Служат за украса. В зависимост от материала и качеството на изработка, могат да повишат красотата на героя с до +50%.
Цена	От 1 до 20 с
Тежест	0,1
MP	0
<b>Огниво</b>	Служи за запалване на огън.
Цена	5 м
Тежест	0,1
MP	0
<b>Пътна торба</b>	Ушита от груб, но здрав плат, пътната торба е много удобна за пътешественика. Побира <b>обем 9</b> .
Цена	15 м
Тежест	0,5
MP	1
<b>Пътнически сандък</b>	Скован от дърво и обкован с бронз. Изключително здрав и обемен. Ползва се при дълги пътувания. Обикновено се носи от слуги и се прикачва към каретата. <b>Обем 100</b> .
Цена	1 с
Тежест	10
MP	10
<b>Раница средна</b>	Ушита от кожени парчета пътната раница. Има добър обем и е много удобна за пътешественика. Побира <b>обем 18</b> .
Цена	40 м
Тежест	2
MP	2
<b>Раница средна олекотена</b>	Ушита от специално обработена кожа пътната раница. Има добър обем и е много удобна за пътешественика. Побира <b>обем 18</b> .
Цена	75 м
Тежест	1
MP	2
<b>Раница голяма</b>	Ушита от кожени парчета голямата пътна раница. Има най-добрия възможен обем за пренасяне на ръчен багаж и е удобна за пътешественика. Побира <b>обем 27</b> .
Цена	1 с
Тежест	4
MP	3

Приключение с меч и магия – Приложение – **Обитирова и Предмети**

<b>Вълнена риза</b>	Най-разпространеното облекло. Поради наличието на много овце, вълната не е особено скъпа и се използва масово. Добавя +10 топлина, ако температурата е извън интервала 10 - 25 градуса.
Цена 8 м	
Тежест 0,5	
МР 0,5	
<b>Вълнен панталон</b>	Най-разпространеното облекло. Поради наличието на много овце, вълната не е особено скъпа и се използва масово. Добавя +10 топлина, ако температурата е извън интервала 10 - 25 градуса.
Цена 25 м	
Тежест 0,5	
МР 0,5	
<b>Вълнена роба</b>	Най-разпространеното облекло. Поради наличието на много овце, вълната не е особено скъпа и се използва масово. Добавя +15 топлина, ако температурата е извън интервала 10 - 25 градуса.
Цена 45 м	
Тежест 0,5	
МР 0,5	
<b>Свещ, лоена</b>	Служи за осветяване. Запалена издържа до 1 час.
Цена 2 м	
Тежест 0,1	
МР 0	
<b>Стъкленица, празна</b>	Служи за съхранение на течности, 100 мл.
Цена 15 м	
Тежест 0,1	
МР 0,2	
<b>Стъкленица с масло</b>	Служи за зареждане на фенер. Тежестта се обуславя от около 150 гр масло и 100 гр стъкленица. Ако решите, може да отчитате изпразването ѝ.
Цена 20 м	
Тежест 0,25	
МР 0,2	
<b>Тютюн</b>	За пушене с лула. За зареждане на една лула се ползва около 5 гр тютюн.
Цена 10 м	
Тежест 0,1	
МР 0	
<b>Факла</b>	Най-примитивното средство за осветяване, но за сметка на това издържа достатъчно дълго – гори [1 + 1 зар] часа (проверката се прави от Разказвача в момента на запалването ѝ).
Цена 2 м	
Тежест 0,5	
МР 1	
<b>Фенер</b>	Керамичен или с метален обков, фенерът се ползва за осветяване на тъмно. За 1 час изгаря 20 гр. масло. Може да съхранява до 200 гр. масло в контейнера си.
Цена 30 м	
Тежест 0,5	
МР 1	
<b>Цветни бои</b>	Ползват се за рисуване на картини (позволяват 10 ползвания). Продават се в специални стъклени бурканчета (5 броя). Произвеждат се от алхимиците с използването на различни елементи. Понякога това може да е от значение!
Цена 100 м	
Тежест 1	
МР 1	
<b>Четка за рисуване</b>	Ползва се за рисуване с подходящи бои. Основно за СУ „Художник“.
Цена 25 м	
Тежест 0,1	
МР 0,1	
<b>Шапка кожена</b>	Ползва се най-вече в по-студените райони, за да намалява ефекта на студа (наполовина). Ако е добра изработка, може и да повиши красотата на героя.
Цена 40 м	
Тежест 0,2	
МР 0,2	

## Хранителни продукти

Продукти	Количество	Цена
Бира	1 л	1-2 м
Боб	Чувал - 30 кг	30 м
Вино	1 л	6-12 м
Екзотични подправки	1 кг	5 с
Захар	1 кг	50 м
Месо	1 кг	4 - 15 м
Местни подправки	1 кг	1 с
Мляко	1 л	1 м
Овес	Чувал - 30 кг	15 м
Плодове	1 кг	1 м
Пшеница	Чувал - 30 кг	25 м
Пътнически дажби	0,2 кг	2 м
Сирене	1 кг	5 м
Сол	1 кг	5 м
Яйца	5 бр.	1 м

## Домашни животни

Малко вероятно е героите да пожелаят да си купят домашни животни, но е полезно да имат някаква представа за цената им, тъй като ако им се наложи да се прехранват по този начин, или по някаква причина откраднат или погубят такова животно да знаят как се оценява наказанието за подобно деяние.

*\* за показателите на коня, вижте приложение „Врагове“.*

Вол	10 с
Гъска	25 м
Кокошка	25 м
Кон (ездитен) *	5 - 10 з
Кон (товарен) *	4 з
Крава	5 с
Куче (Ловно)	20 с - 1 з
Куче (обикновено)	25 - 50 м
Овца	75 м
Пилence	2 - 5 м
Свиня	1с 30м
Теле	3 с

## Цени на постройки

Все някога приключенците може да решат да престанат с бурния живот и да се заселят в собствено местенце. Ето им ориентировъчни цени – да знаят какво състояние трябва да натрупат:

Постройка	Цена
Градска двуетажна къща (дървена с каменна основа) без двор	50 з
Замък / Имение с каменна ограда и огромен двор	4000-10000 з
Колиба (селска кирпичена къща със сламен покрив - 1 стая)	2-5 з
Малка дървена къща без двор - две малки стаи	5-8 з
Малък храм с двор до 200 кв. м	200 з
Масивна каменна къща с двор	150 з



## Цени на някои услуги

Услуга	Цена
Вечеря в кръчма/страноприемница	5 м – 20 м
Наемане на карета (за 1 ден)	2 с
Наемане на кон (за 1 ден)	1 с
Нощувка в страноприемница	1 м – 10 м
Превоз с кораб	50 м – 1 ср за ден
Превоз с лодка (през езеро, река)	10 м – 30 м
Пътуване с карета на разстояние до 100 км	50 м – 1 с

## Оръжия

По-долу са описани най-често използваните оръжия в Магландиум. Те са лесни за намиране в оръжейните магазини на всеки по-голям град. Списъкът не покрива

всички възможни оръжия, затова също ще ви запознаем с някои правила за определяне качествата на произволни и импровизирани такива.

## Няколко пояснения

### За стоманата:

Макар да сме поставили стоманата сред разпространените материали, това не е точно така. Над 90% от стоманата се произвежда от джуджетата, а те не са склонни да я предлагат евтино. Хората рядко правят оръжия и брони от нея и само най-елитните майстори си я позволяват. Над половината магазини в Магландиум не предлагат стоманени предмети, а тези които предлагат обикновено имат ограничени количества (до 3 броя от съответното оръжие или броня). Стоманата се разпространява и обработва свободно единствено сред джуджетата.

### За Устойчивостта:

Оръжието приема Устойчивостта на преобладаващия в него материал, но по желание на играчите и разказвачът може да се определят специфични случаи, в които се ползва устойчивостта на помощния материал, като дървената дръжка на брадва или алебарда, например. Все пак, нека се има

предвид, че дръжките често са с обков, за да се повиши здравината им и материалите си влияят взаимно. Друг метод е да се определи осреднена Устойчивост за оръжието на база вложените в него материали.

### За среброто:

Среброто е единственият материал, който нанася пълната щета на оръжието, когато се атакуват ликантропи. Но за да се води едно оръжие сребърно, поне 50% от удрящата му част трябва да е изработени от сребро. Например, ако стандартната брадва е 3 кг метал и 1 кг дърво, то поне 1,5 кг от тези 3 трябва да са сребърни. Това влияе на Устойчивостта на оръжието – взема се средноаритметично между двата използвани метала.

### Свойства на ковани брони:

Ако удар от каквото и да е оръжие попадне в кована броня, то бронята поема щета от съответния вид (сечаща, пробивна,

трошача), но щетата, която екипираното същество понася е винаги трошача.

**Свойства на каменните оръжия:**

Ако удар от каменно оръжие попадне в каквато и да е броня, то бронята поема щета от съответния вид (сечаща, пробивна, трошача), но щетата, която екипираното същество понася е винаги трошача.

**Минимална Сила за ползване:**

Графата „Минимална Сила“ в таблицата има две стойности, в зависимост дали оръжието се приема за двуръчно или едноръчно. Първата обявена сила е за стандартния му вариант, а следващата е за изключението. „12 СИ за една ръка, 8 СИ за 2 ръце“ показва, че оръжието се приема за едноръчно, но може да се ползва и с две ръце.

## Съвети за създаване и оценяване на оръжия

**Предупреждение!**

*Ако сте само Играч, а не Разказвач, не е нужно да четете тези съвети. Те няма да ви помогнат, освен ако героят ви не реши сам да произвежда и продава оръжия. Но дори и в този случай, може да оставите Разказвача да определи качеството и цената на произведеното. Не е нужно да се затормозявате с тази информация, ако не е важна за вас.*

По-долу сме описали общата логика, която следваме при създаване на едно оръжие и определяне на неговата цена, за да можете сами да създадете свои оръжия. Изключение от

това правило са оръжията на Изобретателя и артефактите, които следват своя уникална логика, която не може да се обобщи.

## Влияние на размера и теглото

Размерът и теглото на оръжието определят максимално допустимите щети, които нанася то, а така също и количеството на използваният материал.

Щетата за всяко оръжие стартира от 1 зар, след което може да се увеличи с:

- Всеки 2 кг тежест разрешават +1 зар;
- Всеки 50 см размер (1 МР), разрешават +1 зар щета;

- Трошачите оръжия намаляват максимално допустимата обща щета с 1 зар.

Така, Алебарда с МР 5 и тегло 6 кг, ще разрешава до  $1 + (3 + 5) = 9$  зара щета. Меч с тегло 3,5 кг и МР=2, ще разрешава до  $1 + (1 + 2) = 4$  зара щета и т.н.

Не е задължително оръжието да покрива максимално допустимата щета, тъй като това би довело до допълнително оскъпяване.

**Внимание!**

**+3 твърда щета към оръжието се счита, като добавяне на 1 зар щета.**

## Минимална Сила за ползване на оръжията

За ползване с една ръка СИ = Тегло\*3.

За ползване с две ръце СИ = Тегло\*2.



## Влияние на МР върху ТД за атака

Началните ТД, за атака с ръкопашни оръжия са 5 (толкова, колкото за ръка). Оттук насетне МР добавя нови ТД, според своята стойност:

- МР 1 не добавя ТД, ако оръжието е добре балансирано (кинжал), и добавя +1 ТД, ако е небалансирано (чук);

- МР 2-3, добавя +1 ТД за добре балансиран оръжие за една ръка и +2 ТД за небалансирани оръжия или такива за две ръце;  
- МР 4-5, добавя +2 ТД за добре балансиран оръжие (обикновено двуръчни) и +3 за небалансирани;  
- Добре балансираните оръжия добавят +1 ТД за всеки 1-2 МР над 5, небалансираните +1 ТД за всеки +1 МР над 5.

## Влияние на качествата върху цената

Основата на цената се образува от използваните материали. След това, определящи цената на едно оръжие са неговите качества, а най-силното от тях е щетата, което то нанася. Както споменахме по-горе, тя не може да бъде по-голяма от максимума му, който се определя от МР и

теглото на оръжието. Това е вярно, само ако оръжието не е специална изработка (майсторско) или не е магическо, добавящо магическа щета, която не се влияе от ограничението на неговата физическа щета. Тези два фактора допълнително повишават цената на оръжието.

### Според щетата

Началното образуване на цената е според броят зарове за щета, като за X зара, цената е  $X \cdot X \cdot 10$  медника:

- 1 зар = 10;
- 2 зара = 40;
- 3 зара = 90 и т.н.

Всяка допълнителна **твърда** щета добавя нарастваща цена: За +1 щета се добавят 10 медника, за +2 щета се добавят  $10 + 20 = 30$  медника, за +3 се добавя  $10 + 20 + 30 = 60$  медника и т.н. логиката е същата като при покачване на всяко умение на героя, всяка

следваща точка щета добавя  $X \cdot 10$ , където X е стойността на тази точка.

Ако твърдата щета се добавя **към всеки зар**, цената става много по-висока и зависи от базата зарове. Тази щета **не** може да надвишава +3 на зар:

- + 1 щета на зар струва  $(1 \cdot 50) \cdot X = 50 \cdot X$ , където X са броя зарове щета;
- + 2 щета на зар струва  $(2 \cdot 75) \cdot X = 150 \cdot X$ , където X са броя зарове щета;
- + 3 щета на зар струва  $(3 \cdot 100) \cdot X = 300 \cdot X$ , където X са броя зарове щета;

### Според ТД

Вземат се предвид ТД за атака и цената се променя с:

- за 8 и повече ТД, цената не се променя;

- 7 ТД добавят +10% към цената;
- 6 ТД добавят +25% ( $1/4$ ) към цената;
- 5 ТД добавят +50% към цената.

### Според вида щета

Трите различни вида щета се оценят различно:

- Сечащата щета не добавя към цената и не отнема;
- Трошащата щета намалява цената на оръжието с 20%;
- Пробивната щета увеличава цената с +10%.

### **Според майсторството**

Взема се предвид обработката на оръжието – дали не надвишава стандартната си щета и се добавят +20% за всеки 1 зар щета. Майсторската изработка не може да

добави повече от +50% брой зарове за щета. Така, оръжие, което стандартно би нанасяло 4 зара, не може да нанася над 6 зара, независимо от изработката.

### **Според магическите ефекти**

Взема се предвид магическите качества на оръжието, ако има такива:

- Допълнителната магическа щета добавя +50% към цената за всеки зар щета;

- Вградена в оръжието магия добавя  $X \cdot 10$  към цената, където X е цената на свитъка на магията (виж списъка с магически заклинания в приложение „Магии“).

### **Според нерегламентирани ефекти**

Ако оръжието оказва някакви уникални ефекти (магически или не), промяната в цената се определя от Разказвача и се добавя/изважда.

### **Според материала**

Към така получената цена се добавя цената на участващите материали. Цената на едно оръжие **никога** не може да бъде по-ниска от цената на вложените материали.

## **Стрелкови оръжия**

Гореописаната логика се прилага за оръжията за близък бой. Тези за обстрел, механичните оръжия и оръжията на изобретателя не могат да образуват цената си само по нея. За тях важи правилото за вложените материали, но цената може да варира много свободно според техните качества. Най-лесно е да изчислите стандартната им щета (при ползване на стандартни боеприпаси) и да я приравните

като цена към тази на ръкопашните оръжия, след което да я увеличите с 50% и да я добавите към цената на материалите. Самата обработка на оръжието също би могла да добави допълнителна цена. Тук не се прилага правилото за тегло и размер и ограничението им върху щетата. Като общо правило може да се ползва, че при еднакви щети, оръжията за обстрел струват поне два пъти повече от ръкопашните оръжия.

## **Списък с оръжията**

### **Естествени оръжия**

Естествените оръжия са важна част от воденето на битката, тъй като те не могат лесно да бъдат отнети от героя. Той може да е забравил меча си или да са му го откраднали, но се предполага, че ръцете, краката, главата и тялото са постоянно с него, така че героят може винаги да разчита на тях като оръжия.

Майсторите на невъоръжения бой и борбата могат да се превърнат в непобедими бойни машини, но дори неопитните в такива специфични похвати могат да се пробват.

Животните имат свои собствени естествени оръжия, които не сме описали тук. Тези тук важат само за хуманоидни създания.

Ръка (невъоръжен бой)		
Атака	ПР;СИ	<b>Допълнителни бележки:</b> Позволява добавяне на цялата БЩ. Специфичен удар с ръка е ударът с лакът, който може да се изпълни само в непосредствена близост (обсег 0,5). Ефектът от този удар е, че добавя +1 зар щета, но намалява шанса за успех с -4, при всички други ситуации освен когато е насочен към главата, в който случай просто ползва наказанието за удар към главата. Ефектът на удара с ръка може да бъде повишен, чрез ползване на боксове или специални ръкавици с метални шипове по тях. Цената на такива ръкавици и боксове започва от 50 медника, а щетата, която добавят е между 2 и 6 (цената е поне 25*Щета).
ТД за атака	5	
Щета	1 зар; трошаща	
Размер и МР	между 50 и 100 см; 1 и 2	
Обсег	1,5 до 2 метра	
Тегло	Не се отчита	
Мин. СИ	Няма изискване	
Цена	Безценно ☺	
Крак (невъоръжен бой)		
Атака	ПР;Л	<b>Допълнителни бележки:</b> Позволява добавяне на цялата БЩ. Специфичен удар с крак е ударът с коляно, който може да се изпълни само в непосредствена близост (обсег 1 метър). Ефектът от този удар е, че добавя +1 зар щета, но намалява шанса за успех с -4. Ефектът на ритникът може да бъде повишен, чрез ползване на специални ботуши, обковани с метални пластини или шипове. Цената на такива ботуши започва от 50 медника, а щетата, която добавят е между 2 и 6 (цената е поне 25*Щета).
ТД за атака	6	
Щета	1 зар + 3; трошаща	
Размер и МР	80 до 150 см; 2 до 3	
Обсег	2 до 2,5 метра	
Тегло	-	
Мин. СИ	-	
Цена	-	
Тяло (борба)		
Атака	СИ;Л	<b>Допълнителни бележки:</b> БЩ <b>не</b> се добавя към щетата на атаките с тяло. Ползва се при водене на борба и избутващи атаки – виж „Борба“ и „Бутане“ в раздел „Битки“ в „Книга първа“. Ефектът може да бъде повишаван при ползване на специални защитни средства или екипировка. Понякога размера на щетите може да се влияе и от МР и/или МТ.
ТД за атака	6 ТД	
Щета	СИ/5 зара; трошаща	
Размер и МР	На създанието	
Обсег	Борба; началната атаката може да се извърши от 2-3 метра дистанция	
Тегло	-	
Мин. СИ	-	
Цена	-	
Специални атаки с ръка:		
Изискват СУ „Невъоръжен бой“. Разрешава ползване на атаки до ниво [СУ/2]. 1 ниво: Пренебрегване 2 ниво: Мека длан 3 ниво: Зашеметител 4 ниво: Изпреварване 5 ниво: Отклоняване 6 ниво: Празна Ръка За описание на атаките виж „Специални атаки на оръжията“ в „Книга първа“.		
Специални атаки с крак:		
Изисква СУ „Невъоръжен бой“; разрешава ползване на атаки до ниво [СУ/2]. 1. Подсечка 2. Бърза Атака 3. Атака със скок 4. Допълнение 5. Избиване 6. Двойна щета За описание на атаките виж „Специални атаки на оръжията“ в „Книга първа“.		
Специални атаки с крак:		
Изискват СУ „Борец“, разрешава ползване на атаки до ниво [СУ/2]. 1. Размяна на местата 2. Излизане в гръб; Изхвърляне 3. Падащия дъб; Кука 4. Мелница 5. Ключ на крайник; Трепач 6. Увеличаване; Оттласкване За подробно описание на атаките вижте „Борец“ в приложение „Специални Умения“.		

Глава		
<b>Атака</b>	ПР;Л	<b>Допълнителни бележки:</b>
<b>ТД за атака</b>	6	Позволява добавяне на БЩ, като за двуръчно оръжие: +3 за зар. Ползва само наполовина наказанието за атака към главата, ако се изпълнява в много близка дистанция (борба или по-преценка на Разказвача). Не може да се ползва от далечна дистанция.
<b>Щета</b>	2 зара; трошача	Създания с рога на главата или специални шлемове, могат да добавят към общата щета.
<b>Размер и МР</b>	не е от значение	
<b>Обсег</b>	0,5 метра	
<b>Тегло</b>	-	
<b>Мин. СИ</b>	-	
<b>Цена</b>	-	
		<b>Специални атаки с крак:</b> Няма специални атаки!

## Ръкопашни оръжия

### Брадви

Брадвите са небалансирани, тежки, ръкопашни оръжия. Считани за тромави, те са любими предимно на физически силни герои, които не разчитат на финес и техника, а на грубата си сила.

Цената в първата колона е **без** материалите. Пълната цена се получава, като се добави цената от материала.

Всички Специални Атаки с брадви изискват СУ „Специалист в оръжие: Брадви“, като разрешават използването на атака от ниво [СУ/2]. За подробно описание на самите атаки вижте „Специални атаки на оръжията“ в „Книга първа“.

Едноръчна Брадва			
<b>Атака</b>	СИ;ПР	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>
<b>ТД</b>	7	<b>Камък:</b> 3,5 кг камък, 1 кг дърво (общо 4,5 кг).	Не е трудно да се намери такава брадва в магазините в Магландиум – всички оръжейници предлагат каменни или бронзови брадви. Ползва се от някои пехотни войски.
<b>Щета</b>	4 зара; сечаща	<b>Цена:</b> +17 до +20 м.	<b>Спец. атаки</b>
<b>Размер</b>	60 - 80 см; МР=2	<b>Бронз:</b> 3 кг бронз, 0,5 кг дърво (общо 3,5 кг).	1. Метателно
<b>Обсег</b>	2 метра	<b>Цена:</b> +310 м.	2. Мощна атака
<b>Тегло</b>	3 - 4,5 кг според материала	<b>Стомана:</b> 2,5 кг стомана, 0,5 кг дърво (общо 3 кг).	3. Подготовка
<b>Мин. СИ</b>	9-13 за 1 ръка, не може да се ползва с две	<b>Цена:</b> +510 м.	4. Разтърсване
<b>Цена</b>	176 м + материал		5. Разрушител
			6. Тежък удар



<b>Брадва Бойна</b>				
<b>Атака</b>	СИ;ПР	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	7	<b>Бронз:</b> 4 кг бронз, 1 кг дърво (общо 5 кг).	Не се изработва от камък. Не се предлага във всеки магазин, тъй като не всеки може да изработи добра бойна брадва. Високо ценено оръжие сред воините на джуджетата. Широко разпространено сред техните военни подразделения.	1. Мощна атака
<b>Щета</b>	5 зара, сечаща	<b>Цена:</b> +410 м.		2. Подготовка
<b>Размер</b>	80 - 100 см, МР=2	<b>Стомана:</b> 3 кг стомана, 1 кг дърво (общо 4 кг).		3. Разтърсване
<b>Обсег</b>	2 метра	<b>Цена:</b> +610 м.		4. Разрушител
<b>Тегло</b>	4 - 6 кг			5. Тежък удар
<b>Мин. СИ</b>	12-18 за 1 ръка, 8-12 за 2 ръце			6. Допълнение
<b>Цена</b>	275 м + материал			
<b>Брадва Двуръчна Бойна</b>				
<b>Атака</b>	СИ;Л	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	7	<b>Камък:</b> 6 кг камък, 2 кг дърво (общо 8 кг).	Не се използва масово. Най-често я ползват гиганти или джуджета. Не е на официално въоръжение в нито една армия, тъй като е тромаво и тежко оръжие и не позволява използване на щит. Може да бъде изработена и изцяло от метал, но това е рядкост. Каменната брадва няма обков на дръжката си, докато всички метални имат. Не се намира лесно в оръжейните магазини, тъй като е скъпа. В градовете на гигантите могат да се намерят каменни брадви с отлична изработка.	1. Мощна атака
<b>Щета</b>	7 зара, сечаща	<b>Цена:</b> +30 м.		2. Подготовка
<b>Размер</b>	120-150 см, МР=3	<b>Бронз:</b> 6,5 кг бронз, 1 кг дърво (общо 7,5 кг).		3. Разтърсване
<b>Обсег</b>	2,5 метра	<b>Цена:</b> +660 м.		4. Разрушител
<b>Тегло</b>	7-8 кг	<b>Стомана:</b> 6 кг стомана, 1 кг дърво (общо 7 кг).		5. Тежък удар
<b>Мин. СИ</b>	14-16 за 2 ръце; 21-24 и ръст над размера й за една ръка	<b>Цена:</b> +1220 м.		6. Устрем
<b>Цена</b>	540 м + материал			
<b>Брадва Дърварска Двуръчна</b>				
<b>Атака</b>	СИ;Л	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	8	<b>Камък:</b> 4 кг камък и 2 кг дърво (общо 6 кг).	Възприема се като бойна двуръчна брадва и ползва всички нейни специални удари до 4-то ниво (не може да ползва атаки от 5-то и 6-то ниво). Обикновена дърварска брадва. Намира се лесно по общите магазини, въпреки сравнително високата си цена. Рядко се ползва като оръжие.	1. Мощна атака
<b>Щета</b>	5 зара, сечаща	<b>Цена:</b> +24 м.		2. Подготовка
<b>Размер</b>	120 -130 см, МР=3	<b>Бронз:</b> 4 кг бронз и 2 кг дърво (общо 6 кг).		3. Разтърсване
<b>Обсег</b>	2,5 метра	<b>Цена:</b> +420 м.		4. Разрушител
<b>Тегло</b>	6 кг			
<b>Мин. СИ</b>	12 за 2 ръце; 18 и височина над размера й за 1 ръка			
<b>Цена</b>	250 м + материал			

### **Копия и тояги**

Ръкопашни оръжия, използвани предимно с две ръце. Копията имат отлични пробивни качества и голям обсег, което ги прави особено

подходящи за противопоставяне на конници. Затова са предпочитано оръжие за тежко бронираните военни подразделения. Някои

разновидности комбинират големия обхват на копията със специфични качества на други оръжия. Например, алебардата добавя големия размах и тежест на бравите.

Цената в първата колона е **без** материалите. Пълната цена се получава, като се добави цената от материала.

Всички Специални Атаки с копия и тояги изискват СУ „Специалист в оръжие: Копия и тояги“, като разрешават използването на атака от ниво [СУ/2]. За подробно описание на самите атаки вижте „Специални атаки на оръжията“ в „Книга първа“.

<b>Алебарда</b>				
<b>Атака</b>	Л;СИ	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	8	<b>Камък:</b> 10 кг камък;	Каменните алебарди са рядко срещани и се ползват предимно от гиганти, тъй като изискват огромна сила. Алебардите от метал, ползват масивен обков по своите дръжки, за да осигурят добра устойчивост на оръжието. Могат да се намерят и по-олекотени варианти на алебарда, изискващи съответно по-малко СИ, но и нанасящи по-малки щети.	1. Подсечка 2. Засилка 3. Бърза Атака; Разрушител 4. Избутване 5. Блокада 6. Изпреварване
<b>Щета</b>	9 зара, сечаща	<b>Цена:</b> +30 м;		
<b>Размер</b>	210-250 см, МР=5	<b>Бронз:</b> 7 кг бронз, 2 кг дърво (общо 9 кг);		
<b>Обсег</b>	3,5 метра	<b>Цена:</b> +720 м;		
<b>Тегло</b>	8–10 кг	<b>Стомана:</b> 6 кг стомана, 2 кг дърво (общо 8 кг);		
<b>Мин. СИ</b>	16-20 за 2 ръце; 24-30 за 1 ръка	<b>Цена:</b> +1220 м;		
<b>Цена</b>	810 м + материал			
<b>Жезъл</b>				
<b>Атака</b>	Л;ИН	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	7	Жезлите са подобни на боздуган, но значително по-леки. Силата им е във вградения кристал, който при определени условия възпроизвежда заклинания. Заклинанията се освобождават при удар или чрез насочване (в описанието на всеки жезъл е упоменато, как точно става освобождаването на магията). Цената на дървения материал е +20 м. Кристалите струват 1 медник за всеки грам до 100, 2 медника за всеки грам над 100 до 200, 3 медника и т.н. Така, кристал с тегло 300 грама ще струва 1*100 + 2*100 + 3*100 = 600 медника. Към това се прибавя цената на свитъка за магията – виж приложение „Магии“. Това прави цената на жезлите особено висока.	Рядко срещана стока, поради високата цена и обикновено се продават само в специализирани магазини - магически или алхимически. Ако оръжието освобождава магията с докосване (удар), то нанася и обявената щета от 2 зара, но ако атакува от разстояние, нанася само ефекта на магията.	1. Бърза Атака 2. Блокада 3. Подсечка 4. Допълнение 5. Мощна атака 6. Зашеметител
<b>Щета</b>	2 зара, трошача + магически ефект			
<b>Размер</b>	60-90 см, МР=2			
<b>Обсег</b>	2 метра			
<b>Тегло</b>	2-3 кг, зависи от големината на кристала			
<b>Мин. СИ</b>	6-9 за 1 ръка; Не се ползва с две			
<b>Цена</b>	32 м + кристал, магия и материали			





<b>Късо Копие</b>				
<b>Атака</b>	Л;ПР	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	6	<b>Камък:</b> 1,5 кг камък, 1 кг дърво (общо 2,5 кг); <b>Цена:</b> +14 м.	Лесно може да се намери в магазините и да се види в употреба от военни подразделения. Удобно за ползване с една ръка и подходящо за хвърляне.	1. Засилка
<b>Щета</b>	3 зара +3, пробивна	<b>Бронз:</b> 2 кг бронз, 1 кг дърво (общо 3 кг); <b>Цена:</b> +210 м.		2. Пронизване
<b>Размер</b>	100-140 см, МР=3	<b>Стомана:</b> 1,5 кг стомана, 1 кг дърво (общо 2,5 кг); <b>Цена:</b> +310 м.		3. Бърза Атака
<b>Обсег</b>	2,5 метра			4. Забиване
<b>Тегло</b>	2,5 - 3 кг			5. Финт
<b>Мин. СИ</b>	7-9 за 1 ръка; 5-6 СИ за 2 ръце			6. Прицелване
<b>Цена</b>	206 м + материал			

<b>Пика</b>				
<b>Атака</b>	Л;ПР	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	7	<b>Камък:</b> 3 кг камък и 2 кг дърво (общо 5 кг); <b>Цена:</b> +26 м.	Често срещано оръжие, бронзовите пики са много популярни сред стражите в човешките градове.	1. Подсечка
<b>Щета</b>	6 зара, пробивна	<b>Бронз:</b> 3,5 кг бронз и 2 кг дърво (общо 5,5 кг); <b>Цена:</b> +370 м.		2. Засилка
<b>Размер</b>	200-250 см, МР=5	<b>Стомана:</b> 3 кг стомана и 2 кг дърво (общо 5 кг); <b>Цена:</b> +620 м.		3. Пронизване, Блокада
<b>Обсег</b>	3,5 метра			4. Избиване
<b>Тегло</b>	5-6 кг			5. Скорпион
<b>Мин. СИ</b>	10-12 за 2 ръце; 15-18 за 1 ръка			6. Изпреварване
<b>Цена</b>	445 м + материал			

<b>Тояга</b>				
<b>Атака</b>	Л;ПР	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	7	<b>Дърво:</b> 2 кг; <b>Цена:</b> +20 м.	В много редки случаи се срещат тояги, тежащи до 5 кг, които могат да са изработени от всякакви материали Бронзовият обков добавя +1 устойчивост и +1 щета на зар. Стоманеният добавя +3 устойчивост и +1 щета на зар	1. Подсечка
<b>Щета</b>	3 зара, трошача	<b>Бронзов обков:</b> 2 кг дърво и 0,5 кг бронз (общо 2,5 кг); <b>Цена:</b> +70 м.		2. Блокада
<b>Размер</b>	160-220 см, МР=4 или 5	<b>Стоманен обков:</b> 2 кг дърво и 0,5 кг стомана (общо 2,5 кг); <b>Цена:</b> +120 м.		3. Допълнение, Избиване
<b>Обсег</b>	3 - 3,5 метра			4. Продължение
<b>Тегло</b>	2-3 кг			5. Хидра
<b>Мин. СИ</b>	4-6 за 2 ръце; не се ползва с 1 ръка			6. Скорпион
<b>Цена</b>	115 м + материал			

## **Мечове**

Ръкопашни оръжия, признати за най-подходящи за умелия войн. Майсторите на меча живеят със своето оръжие и то се е превърнало в продължение на тяхната ръка. Както едноръчните, така и двуръчните мечове се отличават със своя баланс, красота и изящество. Често цената на мечовете се повишава не от техните бойни качества, а от майсторската им изработка и украсата по тях. Със своята комбинация между сила, бързина и финес, мечовете са се превърнали в

безспорния фаворит сред оръжията, ползвани от наемните воители.

Цената в първата колона е **без** материалите. Пълната цена се получава, като се добави цената от материала.

Всички Специални Атаки с мечове изискват СУ „Специалист в оръжие: Мечове“, като разрешават използването на атака от ниво [СУ/2]. За подробно описание на самите атаки вижте „Специални атаки на оръжията“ в „Книга първа“.

**Меч, дълъг**

<b>Атака</b>	Л;ПР	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	6	<b>Бронз:</b> 3,5 кг бронз;	Едно от най-разпространените оръжия, бронзовият меч (заедно с по-късия си еквивалент) е любимо оръжие за повечето военни и наемници. Може да се намери почти във всеки оръжеен магазин във всякакви варианти и модификации.	1. Блокада
<b>Щета</b>	4 зара, сечаща	<b>Цена:</b> +350 м.		2. Разпаряне
<b>Размер</b>	70-100 см, МР=2	<b>Стомана:</b> 3 кг стомана;		3. Финт
<b>Обсег</b>	2 метра	<b>Цена:</b> +600 ме.		4. Пронизване
<b>Тегло</b>	3-4 кг			5. Скорпион
<b>Мин. СИ</b>	9-12 за 1 ръка; 6-8 за 2 ръце			6. Отклоняване
<b>Цена</b>	200 м + материал			

**Меч, двуръчен**

<b>Атака</b>	Л;СИ	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	7	<b>Камък:</b> 7 кг камък;	Оръжие, използвано най-често от наемници или гиганти. Не се среща във всеки магазин, но не е трудно откриваемо. Рядкост е да се види цяла военна част въоръжена с подобни оръжия, освен ако не е отряд от гиганти, сред които е особено разпространен каменния двуръчен меч.	1. Пронизване
<b>Щета</b>	6 зара, сечаща	<b>Цена:</b> +21 м.		2. Блокада
<b>Размер</b>	110-150 см, МР=3	<b>Бронз:</b> 6 кг бронз;		3. Разпаряне
<b>Обсег</b>	2,5 метра	<b>Цена:</b> +600 м.		4. Разрушител
<b>Тегло</b>	5-7 кг	<b>Стомана:</b> 5 кг стомана;		5. Устрем
<b>Мин. СИ</b>	10-14 за 2 ръце; 15-21 за 1 ръка	<b>Цена:</b> +1000 м.		6. Довършване
<b>Цена</b>	396 м + материали			

**Меч, къс**

<b>Атака</b>	Л;ПР	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	6	<b>Бронз:</b> 3 кг бронз;	Често използвано оръжие сред армейските подразделения, един от малкото мечове, ползвани и от джуджета, които избягват ползването на друг вид мечове по разбираеми причини. Намира се почти във всеки оръжеен магазин. Особено разпространена е бронзовата му версия.	1. Бърза Атака
<b>Щета</b>	3 зара, сечаща	<b>Цена:</b> +300 м.		2. Блокада
<b>Размер</b>	55-70 см, МР=2	<b>Стомана:</b> 2,5 кг стомана;		3. Контриране
<b>Обсег</b>	2 метра	<b>Цена:</b> +500 м.		4. Финт
<b>Тегло</b>	2-3 кг			5. Прицелване
<b>Мин. СИ</b>	6-9 за 1 ръка; не се ползва с 2 ръце			6. Хидра
<b>Цена</b>	113 м + материали			

### Трошащи оръжия

Не толкова популярни, колкото мечовете, трошащите оръжия се ползват с уважение от опитните воители, които знаят, че едно такова оръжие крие в себе си огромен потенциал. Не са толкова разпространени, поради по-лошия си баланс на тежестта, което предполага голяма сила за умелото им използване.

Цената в първата колона е **без** материалите. Пълната цена се получава, като се добави цената от материала.

Всички Специални Атаки с трошащи оръжия изискват СУ „Специалист в оръжие: Трошащи“, като разрешават използването на атака от ниво[ СУ/2]. За подробно описание на самите атаки вижте „Специални атаки на оръжията“ в „Книга първа“.



### Боздуган

Атака	СИ;ПР	Материали	Бележки:	Спец. атаки
<b>ТД</b>	6	<b>Бронз:</b> 3 кг	Може би най-	1. Блокада
<b>Щета</b>	3 зара, трошача	бронз;	разпространеното трошачо	2. Бърза Атака
<b>Размер</b>	60-90 см, МР=2	<b>Цена:</b> +300 м.	оръжия. Бронзовия вариант	3. Зашеметител
<b>Обсег</b>	2 метра	<b>Стомана:</b> 2,5 кг	може да се намери почти във	4. Мощна атака
<b>Тегло</b>	2,5-3 кг	стомана;	всеки магазин. На	5. Разтърсване
<b>Мин. СИ</b>	7-9 за 1 ръка; не	<b>Цена:</b> +500 м.	официално въоръжение е	6. Устрем
<b>Цена</b>	99 м + материал		сред някои армейски	
			подразделения.	

### Боздуган с верига

Атака	ПР;СИ	Материали	Бележки:	Спец. атаки
<b>ТД</b>	7	<b>Камък:</b> 3 кг камък, 1	Не особено	1. Развъртане
<b>Щета</b>	4 зара, трошача	кг дърво, 1 кг бронз	популярно	2. Зашеметител
<b>Размер</b>	40-50 см дръжка, разгъната	за верига (общо 5 кг);	оръжие.	3. Мощна атака;
	дължина с веригата 100-140	<b>Цена:</b> +118 м.	Рядко се	Подготовка
	см, МР=1 сгънат и 3 при атака	<b>Бронз:</b> 4,5 кг бронз и	среща, но	4. Въртележка
<b>Обсег</b>	2,5 метра	1 кг дърво (общо 5,5	овладелите го	5. Разтърсване
<b>Тегло</b>	4-5,5 кг	кг);	се възползват	6. Довършване
<b>Мин. СИ</b>	12-16 за 1 ръка, 8-11 за 2 ръце	<b>Цена:</b> +460 м.	умело от	
<b>Цена</b>	141 м + материал	<b>Стомана:</b> 5 кг	неговата мощ.	
		стомана;		
		<b>Цена:</b> +1000 м.		

### Чук

Атака	СИ;ПР	Материали	Бележки:	Спец. атаки
<b>ТД</b>	6	<b>Камък:</b> 3,5 кг камък	Използван най-вече	1. Метателно
<b>Щета</b>	3 зара, трошача	и 0,5 бронз (общо 4	като инструмент,	2. Зашеметител
<b>Размер</b>	35-50 см, МР=1	кг);	ковашкия чук може да	3. Избутване
<b>Обсег</b>	1,5 метра	<b>Цена:</b> +60 м.	бъде опасно оръжие, в	4. Подготовка
<b>Тегло</b>	3-4 кг	<b>Бронз:</b> 3,5 кг бронз;	ръцете на опитния	5. Разтърсване
<b>Мин. СИ</b>	9-12 за 1 ръка, не	<b>Цена:</b> +350 м.	майстор. Намира се	6. Мощна атака
	може да се ползва с	<b>Стомана:</b> 3 кг	лесно не само в	
	две	стомана;	оръжейните магазини,	
<b>Цена</b>	99 м + материал	<b>Цена:</b> +600 м.	но и в общите такива.	

### Чук, боен

Атака	СИ;ПР	Материали	Бележки:	Спец. атаки
<b>ТД</b>	6	<b>Камък:</b> 4 кг	Това оръжие не е особено популярно,	1. Зашеметител
<b>Щета</b>	4 зара, трошача	камък и 1 кг	поради привидната си тромавост и	2. Избутване
<b>Размер</b>	70-90 см, МР=2	бронз (общо 5	високите изисквания към силата на	3. Разтърсване;
		кг);	боеца. Най-разрушителния му вариант	Подготовка
<b>Обсег</b>	2 метра	<b>Цена:</b> +116 м.	е стоманения боен чук на джуджетата,	4. Разрушител
<b>Тегло</b>	4,5-5,5 кг	<b>Бронз:</b> 5 кг	който е с тегло от 5,5 кг, нанася 5 зара	5. Мощна атака
<b>Мин. СИ</b>	13-16 за 1 ръка, 9-11 за 2 ръце	бронз;	щета и е на цена от 1350 до 1800	6. Тежък удар
<b>Цена</b>	160 м + материал	<b>Цена:</b> +500 м.	медника в зависимост от изработката	
		<b>Стомана:</b> 4,5 кг	си. Това е рядко срещано оръжие,	
		стомана;	което може да се види най-вече в	
		<b>Цена:</b> +900 м.	ръцете на елитните бойци на	
			джуджетата.	

### **Чук, двуръчен**

Атака	СИ;Л	Материали	Бележки:	Спец. атаки
<b>ТД</b>	7	<b>Камък:</b> 5,5 кг камък и 2,5 кг дърво (общо 8 кг);	Камения вариант на това оръжие е широко разпространен сред гигантите, докато стоманения – сред джуджетата. Гигантите са едни от малкото, които могат да се бият с два чука в ръце. Двуръчният чук не е особено популярно оръжие, тъй като изисква много сила и изглежда труден за ползване. По тази причина не се намира навсякъде.	1. Зашеметител
<b>Щета</b>	5 зара + 3, трошаща	<b>Цена:</b> +47 м.		2. Избутване
<b>Размер</b>	120-140 см, МР=3	<b>Бронз:</b> 5 кг бронз и 2,5 кг дърво (общо 7,5 кг);		3. Разтърсване, Подготовка
<b>Обсег</b>	2,5 метра	<b>Цена:</b> +525 м.		4. Мощна атака
<b>Тегло</b>	6,5-8 кг	<b>Стомана:</b> 6,5 кг стомана;		5. Разрушител
<b>Мин. СИ</b>	13-16 за 2 ръце; 19-24 за 1 ръка	<b>Цена:</b> +1300 м.		6. Вълна
<b>Цена</b>	307 м + материал			

### **Фехтовални**

Оръжията на благородниците. Фехтовалните оръжия разчитат на финеса и правилната оценка на ситуацията, а не на грубата сила. Именно това ги прави особено популярни сред благородниците. Самата изработка на фехтовалните оръжия може да добави над 50% към основната им цена, базирана на техните материали и качества като оръжие. Това е в пълна сила за над 90% от рапирите и ятаганите.

Цената в първата колона е **без** материалите. Пълната цена се получава, като

се добави цената от материала. За специални изработки, увеличете крайната им цена поне с +50%, тъй като тук тя е дадена единствено като цена на материала и качества на оръжието.

Всички Специални Атаки с фехтовални оръжия изискват СУ „Специалист в оръжие: Фехтовални“, като разрешават използването на атака от ниво [СУ/2]. За подробно описание на самите атаки вижте „Специални атаки на оръжията“ в „Книга първа“.

### **Камшик**

Атака	ПР;ИН	Материали	Бележки:	Спец. атаки
<b>ТД</b>	6	<b>Кожа:</b> волска кожа 1,5 кг;	Би могъл да е направен и от различна кожа, като това ще повлияе на цената. При определяне на цената по МР, се взема предвид сгънатия, а не разпънатия. Намира се лесно, тъй като го има в почти всеки магазин. Използва се и при управление на конски впрягове.	1. Оплитане
<b>Щета</b>	2 зара, сечаща, като половината е временна щета	<b>Цена:</b> +45 м.		2. Бърза Атака
<b>Размер</b>	Прибран е с диаметър 30-40 см, разгънат стига до 4,5 метра, МР=1 сгънат и 9 при атака			3. Прицелване
<b>Обсег</b>	5,5 метра			4. Развъртане
<b>Тегло</b>	1,5 кг			5. Въртележка
<b>Мин. СИ</b>	4 за 1 ръка, не се ползва с две			6. Изпреварване
<b>Цена</b>	50 м + материал			



Кинжал				
<b>Атака</b>	ПР;ИН	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	5	<b>Бронз:</b> 1 кг бронз;	Често срещано оръжие, почти всеки носи със себе си кинжал за краен случай. Има ги във всеки магазин (бронзовия вариант).	1. Метателно
<b>Щета</b>	2 зара, пробивна	<b>Цена:</b> +100 м.		2. Пренебрегване
<b>Размер</b>	25-40 см, МР=1	<b>Стомана:</b> 0,7 кг стомана;		3. Забиване
<b>Обсег</b>	1,5 метра	<b>Цена:</b> +140 м.		4. Разпаряне
<b>Тегло</b>	0,5-1 кг	<b>Сребро:</b> 0,3 кг сребро и 0,3 кг стомана;		5. Прицелване
<b>Мин. СИ</b>	3 за 1 ръка, не се ползва с две	<b>Цена:</b> +2460 м.		6. Пронизване
<b>Цена</b>	66 м + материал			
Рапира				
<b>Атака</b>	ПР;ИН	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	6	<b>Стомана:</b> 2 кг стомана;	Не се намира лесно, тъй като се счита, че е оръжие за благородници. Изработва сепредимно от стомана или по-скъпи метали (никога от бронз). Цената се влияе от самата изработка и би могла да бъде завишена с до +100% за стоманения вариант (не за сребърния). Сребърна рапира е изключителна рядкост, предвид високата си цена. Прави се само по поръчка.	1. Финт
<b>Щета</b>	3 зара, пробивна	<b>Цена:</b> +400 м.		2. Продължение
<b>Размер</b>	80-100 см, МР=2	<b>Сребро:</b> 1 кг стомана и 1 кг сребро (общо 2 кг);		3. Контриране; Пренебрегване
<b>Обсег</b>	2 метра	<b>Цена:</b> +8200 м. (8 з. и 2 с.).		4. Пронизване
<b>Тегло</b>	2 кг			5. Устрем
<b>Мин. СИ</b>	6 за 1 ръка, не се ползва с две			6. Прицелване
<b>Цена</b>	125 м + материал			
Ятаган				
<b>Атака</b>	ПР;Л	<b>Материали</b>	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	6	<b>Стомана:</b> 2,5 кг стомана;	Цената на ятагана може да бъде завишена с до +100% единствено заради добрата изработка или красиви инкрустации, дори без това да оказва влияние на реалните му качества като оръжие. Ятаганите не се намират лесно, тъй като се изработват предимно от стомна (никога от бронз) и това ги прави рядкост.	1. Допълнение
<b>Щета</b>	4 зара, сечаща	<b>Цена:</b> +500 м.		2. Блокада
<b>Размер</b>	70-90 см, МР=2			3. Продължение
<b>Обсег</b>	2 метра			4. Устрем
<b>Тегло</b>	2,5 кг			5. Контриране
<b>Мин. СИ</b>	7 за 1 ръка; не се ползва с две			6. Хидра
<b>Цена</b>	200 м + материал			

## Стрелкови оръжия

### **Лъкове**

Лъковете са най-разпространените стрелкови оръжия. Те са леки, бързо се презареждат и имат добър обхват. Много армейски подразделения са въоръжени с дълги или къси лъкове.

Лъковете могат да се ползват в близък бой като тояга [Л;ПР] с наказание -2 към своята Атака, щета 2 зара и обсег [1+(МР/2)]

метра. Основния материал на лъка е дърво, което може да бъде от различен вид.

Всички Специални Атаки с лъкове изискват СУ „Специалист в оръжие: Лъкове“, като разрешават използването на атака от ниво [СУ/2]. За подробно описание на самите атаки вижте „Специални атаки на оръжията“ в „Книга първа“.

### **Лък Дълъг**

<b>Атака</b>	ПР;СИ	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	7 +1 презареждане	Сравнително разпространено оръжие – може да се намери в почти всички оръжейни магазини.	1. Бърза Атака
<b>Щета</b>	+1 на зар към щетата на амуниците		2. Пренебрегване
<b>Размер</b>	160-200 см, МР=4		3. Падащ лист
<b>Обсег</b>	4*СИ метра		4. Прецизна атака
<b>Тегло</b>	2,5 кг		5. Забиване
<b>Мин. СИ</b>	Няма ограничение		6. Прицелване
<b>Цена</b>	680-1000 м, според качеството		

### **Лък Елфически**

<b>Атака</b>	ПР;Л	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	7 +1 презареждане	Безспорно най-добрият лък. Елфите са известни като ненадминати майстори в изработката и използването му. За съжаление, не е лесно да се намери елфически лък извън елфическите земи.	1. Бърза Атака
<b>Щета</b>	+1 на зар към щетата на амуниците		2. Пренебрегване
<b>Размер</b>	120-150 см, МР=3		3. Падащ лист
<b>Обсег</b>	5*СИ метра		4. Забиване
<b>Тегло</b>	2 кг		5. Прецизна атака
<b>Мин. СИ</b>	Няма ограничение		6. Манаизстрел
<b>Цена</b>	1200-1600 м		

### **Лък Къс**

<b>Атака</b>	ПР;Л	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	6 +1 презареждане	Може да се закупи от всеки оръжеен магазин. Най-разпространения модел лък, поради ниската цена и лесна изработка.	1. Бърза Атака
<b>Щета</b>	според амуниците		2. Пренебрегване
<b>Размер</b>	80-100 см, МР=2		3. Падащ лист
<b>Обсег</b>	3*СИ метра		4. Прецизна атака
<b>Тегло</b>	1,5 кг		5. Забиване
<b>Мин. СИ</b>	Няма ограничение		6. Прицелване
<b>Цена</b>	150-200 м		

## **Метателни**

Метателните оръжия са изключително евтини и удобни за носене – тук влизат кожената прашка, стрелички и звезди за хвърляне, метателни остриета, ножове, камъни и др.

Всички Специални Атаки с метателни оръжия изискват СУ „Специалист в оръжие: Метателни“, като разрешават използването на атака от ниво [СУ/2]. За подробно описание на самите атаки вижте „Специални атаки на оръжията“ в „Книга първа“.

### **Прашка**

<b>Атака</b>	ПР;ИН	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	6 +1 презареждане	Често използвано ловно оръжие. Може да се намери не само в оръжейните магазини, но и в общите такива.	1. Развъртане
<b>Щета</b>	според амуниците		2. Пренебрегване
<b>Размер</b>	35-50 см; МР=1		3. Падащ лист
<b>Обсег</b>	2*СИ метра		4. Зашеметител
<b>Тегло</b>	0,2 кг		5. Прицелване
<b>Мин. СИ</b>	Няма ограничение		6. Двойна щета
<b>Цена</b>	30-40 м		

<b>Хвърлен предмет (всеки предмет, който може да бъде вдигнат, може да бъде и хвърлен)</b>			
<b>Атака</b>	(ПР;ИН) + БА	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	5 + (10*Тегло/СИ)	Хвърленият предмет може да бъде специално метателно оръжие (ножове, дартс-стрели и подобни) или просто каквото му е подръка на героя.	Няма специални атаки с произволен хвърлен предмет.
<b>Щета</b>	според метнатия предмет	Обикновено размерите на оръжията са малки: 10-20 см, както и теглото: 50-150 гр. Нанесената щета може да бъде от всеки от трите физически вида и е в рамките от 1 до 2 зара ( <b>не</b> добавят никаква част от БЩ).	
<b>Размер</b>	различно	Често се ползват намазани с отрова оръжия, за да оказват допълнителен ефект. Метателните оръжия не са лесни за намиране в оръжейните магазини. Когато ги има, цената им варира от 1 до 10 медника за брой. В някои градове са забранени, особено отровните варианти.	
<b>Обсег</b>	2*(СИ/Тегло), но не повече от 1,5*СИ метра	Някои обикновени оръжия могат да придобият специалната атака „Метателно“, която разрешава те да бъдат хвърляни като метателни и да нанасят цялата си щета, <b>без</b> добавяне на БЩ.	
<b>Тегло</b>	различно		
<b>Мин. СИ</b>	Няма изискване		
<b>Цена</b>	различно		

### **Механични**

Рядко срещани оръжия. Имат висока пробивна сила, но е нужно значително време за презареждане. Изискваната СИ определя дали героят ще може да презареди оръжието за указаното време или ще се нуждае от допълнителни ТД. Ако СИ на героя е по-малка от изискваната, разликата им се добавя към ТД за презареждане. А за да използва героят оръжието, е достатъчно да може да го вдигне.

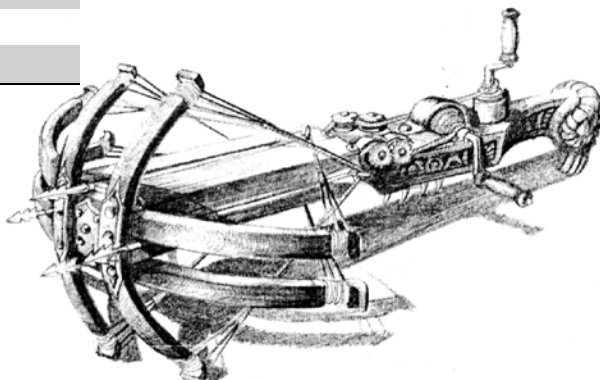
В близък бой, арбалетът може да се ползва като чук [СИ;ПР] с наказание от -2 към

Атаката, поради неудобната си форма. Нанася 3 зара трошаща щета. Обсегът му е = МР.

Материалите за изработка са дърво и стомана. Устойчивостта е комбинирана: **12**.

Всички Специални Атаки с механични оръжия изискват СУ „Специалист в оръжие: Механични“, като разрешават използването на атака от ниво [СУ/2]. За подробно описание на самите атаки вижте „Специални атаки на оръжията“ в „Книга първа“.

<b>Арбалет</b>			
<b>Атака</b>	ПР;ИН	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	6 +6 за презареждане	Не се намира лесно. Особено ценени са тези, които са оригинална изработка на майстор-джудже.	1. Бърза Атака 2. Забиване 3. Презареждане 4. Прецизна атака 5. Прицелване 6. Двойна щета
<b>Щета</b>	+1 на зар към амуниците		
<b>Размер</b>	65-80 см, МР=2		
<b>Обсег</b>	30 метра		
<b>Тегло</b>	5 кг (дърво и стомана)		
<b>Мин. СИ</b>	12		
<b>Цена</b>	850-1240 м		



<b>Арбалет, малък</b>			
<b>Атака</b>	ПР;ИН	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	5 +6 за презареждане	Харесвано оръжие от много авантюристи, тъй като позволява изстрел с една ръка, докато героят е скрит зад своя щит. Обикновено се ползва само за начален изстрел в битката (предварително е зареден), след което се хвърля на земята и героят продължава атаката си в ръкопашен бой.	1. Бърза Атака
<b>Щета</b>	според амуниците		2. Забиване
<b>Размер</b>	35-50 см, МР=1		3. Презареждане
<b>Обсег</b>	20 метра		4. Прецизна атака
<b>Тегло</b>	3,5 кг (дърво и стомана)		5. Прицелване
<b>Мин. СИ</b>	11, при изстрел може да се вдигне с 1 ръка		6. Двойна щета
<b>Цена</b>	430-650 м		

## Оръжия на Изобретателя

Изобретателите са наскоро появила се каста от майстори на всякакви странни приспособления. Това са личности, посветили времето си в издирване и прилагане на древните знания на джуджетата. Все повече стари схеми стават публично достояние и умелите изобретатели се възползват от това. Оръжията на изобретателите не могат да бъдат намерени в обикновен магазин. Те трябва да са изработени в специални условия и не всеки може да се справи със сложните им схеми. Характерно за повечето от тях е, че атаката им зависи от тяхното отлично разбиране и тъй като предимно изобретателите успяват да разберат сложния им принцип на работа,

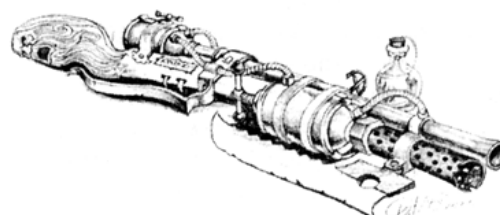
степената в СУ „Изобретател“ косвено влияе на тяхната атака. Тя се образува от първичен показател **Прецизност** и вторичен познанието **Механика**, което е зависимо от СУ „Изобретател“.

Трудно е да се специализира в този вид оръжия и затова те не ползват специални атаки, с много малко изключения. Ако има такъв случай, той ще изисква СУ „Специалист в оръжие“ в някой изброените до момента класове оръжия. Както винаги, специализацията разрешава използването на атака от ниво [СУ/2]. За подробно описание на самите атаки вижте „Специални атаки на оръжията“ в „Книга първа“.

<b>Малък дракон (огнестрелно)</b>			
<b>Атака</b>	ПР;Механика + БА за стрелба	<b>Бележки:</b>	
<b>ТД</b>	6 +4 за презареждане и +1 за всеки 2 сачми (общо поне +5 ТД за презареждане на 2 сачми)	Това странно оръжие е едно от малкото огнестрелни оръжия, появили се наскоро в земите на Магландиум. Представлява къса метална тръба с удобна за хващане с една или две ръце метална дръжка. Използва сачми за боеприпаси, които се зареждат през отвора на цевта му, а преди това трябва да се сипе в нея гърмящия алхимически прах на джуджетата. При изстрел, малък камък възпроизвежда искра, която възпламенява праха и той се взривява, изстрелвайки сачмите (до 8 броя). Може да се зареди и с по-малко сачми. Може да се ползва в ръкопашен бой като боздуган <b>[СИ;ПР]</b> с наказание -2 към атаката, като нанася <b>3 зара трошаща</b> щета. Тъй като е изработен предимно от стомана, <b>Устойчивостта</b> му е <b>16</b> . Няма Специални Атаки!	
<b>Щета</b>	според амуниците; изстрелва до 8 сачми едновременно		
<b>Размер</b>	35 см, МР=1		
<b>Обсег</b>	15 метра		
<b>Тегло</b>	4 кг (дърво и стомана)		
<b>Мин. СИ</b>	12 за 1 ръка; 8 СИ за 2 ръце; недостига на СИ намалява с толкова показателя за атака/стрелба		
<b>Цена</b>	5000 м (5 з)		



Светкавична пръчка (трошащо)			
<b>Атака</b>	СИ;ПР	<b>Бележки:</b>	<b>Спец. атаки</b>
<b>ТД</b>	7	Приема се за трошащо оръжие и ползва някои специални удари на боздугана.	Може да ползва специалните атаки на Боздугана до 4 ниво, като изисква СУ „Специалист в оръжия: Трошащи“.
<b>Щета</b>	2 зара трошаща + 2 зара шокова	Пръчката има вграден в себе си магически кристал, който освобождава светкавица, която сковава тялото на създанията и предизвиква у тях мускулни конвулсии, като така намалява подвижността им – създанието понася 2 зара ШЩ. Светкавичната Пръчка не е много силно оръжие - реалната ѝ щета е в размер само 2 зара трошаща щета, към които се и до +4 от БЩ на героя. Голямата ѝ сила се крие в шоковата щета, която може да се реализира, дори когато попадне в бронята на противника. Ако тя е метална, жертвата понася пълните ШЩ. Кожените защитни средства ги намаляват наполовина, а при попадане в дървено защитно средство ШЩ е неутрализира напълно.	1. Блокада 2. Бърза Атака 3. Зашеметител 4. Мощна атака
<b>Размер</b>	80 см, МР=2		
<b>Обсег</b>	2 метра		
<b>Тегло</b>	3 кг (2,5 стомана и 0,5 адамантий)		
<b>Мин. СИ</b>	9 за 1 ръка; 6 за 2 ръце	Пръчката разполага с 3 заряда, които се възстановяват с темп от 1 заряд за 10 секунди (в началото на всеки боен рунд, пръчката възстановява 1 заряд). Материалите за изработка са стомана и адамантий. <b>Устойчивостта</b> на пръчката е 18.	
<b>Цена</b>	2500 м (2 з и 5 с)		
Гонещ диск (метателно)			
<b>Атака</b>	ПР;Механика	<b>Бележки:</b>	
<b>ТД</b>	8 + X; виж бележките	Гладък диск с остри шипове по края си. В центъра на диска има „Жив кристал“, който го прави полу-разумен. Дискът винаги атакува всички X противника които са в обсега му, независимо от разстоянието между тях, като започва от най-близкия до първоначалната си цел. Живият кристал му помага да разпознава приятелите от враговете (има телепатична връзка с героя). Дискът атакува целите си последователно (изхвърляйки +1 от собствените си ТД за всеки един противник) с една и съща сила на атаката си (размерът на щетите не се променя). Дискът разполага със собствени ТД = [СУ „Изобретател“/2] на създалия го изобретател (не на притежателя си). Допълнителните X ТД за атака, се приспадат от неговите собствени на ход, а героят губи само 8 ТД за първоначалното хвърляне, след което може да се придвижи или извърши всякакви други действия. Независимо къде се намира героя, дискът ще се върне при него след като поразии по веднъж всички врагове в обсега си. Допълнителните X ТД, определят максималния брой цели, които може да поразии дискът в един ход, което пък показва след колко време той ще се върне при героя. Така, ако дискът разполага с 4 ТД, а враговете в обсега му са 5, той ще нанесе щети на 4 от тях в този ход, а последният ще атакува в началото на следващия рунд, след което ще се върне в ръцете на своя притежател, но в този рунд дискът ще има останали само 3 ТД за атака. Няма Специални Атаки!	
<b>Щета</b>	3 зара сечаща		
<b>Размер</b>	35 см диаметър		
<b>Обсег</b>	СИ метра		
<b>Тегло</b>	2 кг (1,5 стомана + 0,5 кристал)		
<b>Мин. СИ</b>	10, само с 1 ръка		
<b>Цена</b>	1750 м (1 з, 7 с и 50 м)		



<b>Гръмострел (огнестрелно)</b>		
<b>Атака</b>	ПР;Механика + БА за стрелба	<b>Бележки:</b>
<b>ТД</b>	7 +4 за презареждане +1 за всеки 2 сачми (общо поне +5 ТД за 2 сачми)	Това странно оръжие е едно от малкото огнестрелни оръжия, появили се наскоро в земите на Магландиум. Представлява масивна метална тръба, разширена в единия край. В основата си има удобна за хващане с две ръце метална дръжка с дървено покритие. Използва сачми за боеприпаси, които се зареждат през отвора на цевта му, а преди това трябва да се сипе в нея гърмящия алхимически прах на джуджетата. При изстрел, малък камък възпроизвежда искра, която възпламенява праха и той се взривява, изстрелвайки сачмите (до 6 на брой). Може да се заредят и по-малко сачми. Може да се ползва в ръкопашен бой като двуръчен чук. Атака <b>[Л;СИ]</b> с наказание -2 към атаката, като нанася 5 зара трошаща щета. Тъй като е изработен предимно от стомана, <b>Устойчивостта</b> му е <b>16</b> . Няма специални атаки!
<b>Щета</b>	2*амуниции, ползва до 6 сачми	
<b>Размер</b>	120 см	
<b>Обсег</b>	25 метра	
<b>Тегло</b>	8 кг (дърво и стомана)	
<b>Мин. СИ</b>	16, стреля се с 2 ръце	
<b>Цена</b>	25000 м (25 з)	

## АМУНИЦИИ

Това са най-често използваните амуниции, за зареждане на всяко от стрелящите оръжия.

<b>Стрела за лък</b>		
<b>Оръжие</b>	Всякакви лъкове	<b>Бележки и разновидности</b>
<b>Щета</b>	2 зара пробивна	Широко разпространени са и могат да се намерят дори в неоръжен магазин. Това не важи за тези с леден връх, които изискват обработка от алхимик. Те се намират най-вече в алхимическите магазини. Стрелите с назъбен връх могат да се намерят в повечето специализирани оръжейници. Носят се в колчан през рамо, побиращ до 20 броя. Стрелите, които не са нанесли максималната си щета (заровете за щета не са само 6-ци), могат да бъдат събрани след битката, ако не са изстреляни на недостъпно място. <b>Модификации:</b> - С <b>назъбен</b> връх. Малко по-тежки, с шипове по върха. Нанасят 3 зара щета, теглото е 120 гр., а цената е 3 м / брой; - С <b>леден</b> връх. Върхът на тези стрели е обработен с алхимическа отвара за заледряване. При нанасяне на щета, тя се счита едновременно за пробивна и ледена. Това води до възможност за намаление на СК на жертвата – за всеки зар за щета 5 или 6, СК временно намалява с 1. Възстановява се с 1 в началото на всеки боен рунд. Не нанасят допълнителни щети, а единствено прибавят ледения ефект. Цената е значително по-висока – 10 м / брой. - С <b>посребрен</b> връх. Разрешават да се нанася пълната щета на ликантропи. Това неимоверно оскъпява цената на стрелата: 50 м / брой.
<b>Размер</b>	85 см, МР=2	
<b>Тегло</b>	100 гр	
<b>Цена</b>	1 м / брой	



### Стрела за арбалет

#### Бележки и разновидности

<b>Оръжие</b>	Всякакви арбалети	
<b>Щета</b>	3 зара пробивна	Най-разпространените стрели за арбалет, но тъй като самите арбалети не са особено популярни далеч от земите на джуджетата, не е лесно да се намерят в магазините. Носят се в специални колчани на кръста, до 20 броя в колчан.
<b>Размер</b>	40 см, МР=1	
<b>Тегло</b>	150 гр	Стрелите, които <b>не</b> са нанесли максималната си щета (заровете за щета не са само 6-ци), могат да бъдат събрани след битката, ако не са изстреляни на недостъпно място.
<b>Цена</b>	2 м / брой	<b>Модификации:</b> - Вариант с <b>назъбен</b> връх, който нанася допълнително +1 щета на зар, а цената му е 3 м / брой. Намира се още по-рядко от обикновените стрели.

### Сачма

#### Бележки и разновидности

<b>Оръжие</b>	Прашки и огнестрелни	
<b>Щета</b>	1 зар, пробивна; става трошача ако попадне в метална ризница	Изработени са от дялан камък. Носят се в кожена торбичка на колана, която побира до 20 броя. За разлика от стрелите, не могат да се събират след битка, тъй като се разбиват при удар с целта. При липса на сачми, могат да се ползват подходящи камъни. За прашка това не води до никакви ограничения, освен времето за събиране, но за огнестрелните оръжия води до намаляване с -2 на максимално допустимия брой сачми на изстрел.
<b>Размер</b>	2 см диаметър	
<b>Тегло</b>	100 гр	
<b>Цена</b>	1 м / брой	<b>Модификации:</b> - <b>Гърмящи</b> сачми. Добавят +2 огнена щета. Цената им е 5 м / брой.

## Защитни средства

По-долу са описани най-често използваните защитни средства в Магландиум. Това са само тези защитни средства, които евентуално ще намерите в оръжейните магазини на всеки по-голям град. Списъкът не покрива всички възможни защитни средства,

затова малко по-долу ще ви запознаем с някои правила за определяне качествата на произволни и импровизирани такива.

Всички защитни средства имат изискване за минимална Сила, за да могат да бъдат екипирани и ползвани от героя.

## Ограничаване на подвижността

Големите и тежки защитни предмети ограничават подвижността на героя. Ще дадем начина за определяне на ограничението.

Когато общата ЗА на бронята е по-малка или равна на 4, тя **не** ограничава подвижността. При обща ЗА 5 и повече,

ограничението се повишава с 1 през определен интервал, зависещ от материала.

### Кожа

Кожата намалява подвижността с 1 за всеки +5 ЗА (при +X ЗА, ще я намали с X/5).

### **Подсилена кожа**

Ограничава с 1 подвижността за всеки +4 ЗА. (при +X ЗА, ще я намали с X/4).

### **Дърво**

Намалена подвижност от 1 за всеки +3 защита (при +X ЗА, ще я намали с X/3).  
Дървените защитни средства не могат да надминават 6 ЗА (което води до ограничение 2).

### **Плетена стомана**

1 ограничение на подвижността за всеки +3 ЗА (при +X ЗА, ще я намали с X/3).

### **Ризница на плочки**

1 ограничение на подвижността за всеки +2 ЗА (при +X ЗА, ще я намали с X/2).

### **Кована броня (бронзова или стоманена)**

1 ограничение на подвижността за всеки +1 ЗА (при +X ЗА, ще я намали с X).

### **Каменни защитни средства**

Рядко използвани, много тежки и тромави защитни средства. Намаляват подвижността с +1 за +1 ЗА, така както и кованите метали (при +X ЗА, ще я намали с X).

### **Адамантий**

Адамантият е силно немагически метал, използван предимно от джуджетата. Той се отличава с изключителна здравина и относителна лекота. Той ограничава

движенията в по-лека степен отколкото обикновените метали:

- плетеният адамантий ограничава подвижността с 1 на всеки +4 ЗА;
- ризница на плочки, ограничава подвижността с 1 на всеки +3 ЗА;
- кованият адамантий, ограничава подвижността с 1 за всеки +2 ЗА.

Адамантият силно влияе на магическите способности на героя, като **намалява** неговото **МУ с 1** за всяка **1 ЗА**. Също така, **покачва** неговата **МЗ с 1** за всеки **6 ЗА**, които дава.

### **Митрил**

Митрилът е силно магически метал, обработван единствено от елфите. Той се отличава с изключителна здравина и лекота. Ограничението на движенията му не влияе на сложността на магическите заклинания. Той ограничава движенията в по-лека степен отколкото обикновените метали, дори от адамантия:

- плетеният митрил ограничава подвижността с 1 на всеки +5 ЗА;
- ризница на плочки от митрил, ограничава подвижността с 1 на всеки +4 ЗА;
- кованият митрил, ограничава подвижността с 1 за всеки +3 ЗА.

За обработката му се изисква високо МУ.

## **Влияние на Ограничената Подвижност**

Ограничението на подвижността пряко намалява показателя за Скорост на героя, откъдето следва, че намалява Реакцията и Точките Действие. С помощта на следващата таблица ще можете лесно да проследите как става това. Едва ли ще срещнете броня със ЗА над 16, така че таблицата би трябвало да ви бъде напълно достатъчна, за да не ви се налага сами да пресмятате ограничението.

В първия ред е записана ЗА на защитния предмет. Започва от 5, защото до 4 няма ограничение.

В първата колона са записани материалите, групирани според интервала,

през който се увеличава Ограничената подвижност (записан в последната колона)  
Срещу всяка група материали има 4 реда, които показват:

ОП – стойността на Ограничената Подвижност;

СК – наказание към Скоростта. Намалява с толкова, колкото е ОП;

РЕ – наказание към Реакцията, вследствие на намалената СК;

ТД – Наказание към Точките Действие, вследствие на ограничената СК.

Материал	ЗА	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Интервал
<b>Кожа</b>	<b>ОП</b>	0	0	0	0	1	2	2	2	2	3	3	3	<b>5</b>
	<b>СК</b>	0	0	0	0	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-3	
	<b>РЕ</b>	0	0	0	0	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-3	
	<b>ТД</b>	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	
<b>Кожа подсилена Адамантий плетен Митрил плочки</b>	<b>ОП</b>	0	0	0	1	1	2	2	3	3	3	3	4	<b>4</b>
	<b>СК</b>	0	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-3	-3	-4	
	<b>РЕ</b>	0	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-3	-3	-4	
	<b>ТД</b>	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-2	
<b>Дърво Стомана плетена Адамантий плочки Митрил кован</b>	<b>ОП</b>	0	0	1	1	1	3	3	3	4	4	4	5	<b>3</b>
	<b>СК</b>	0	0	-1	-1	-1	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	
	<b>РЕ</b>	0	0	-1	-1	-1	-3	-3	-3	-4	-4	-4	-5	
	<b>ТД</b>	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	
<b>Стомана плочки Адамантий кован</b>	<b>ОП</b>	0	1	1	2	2	4	4	5	5	6	6	7	<b>2</b>
	<b>СК</b>	0	-1	-1	-2	-2	-4	-4	-5	-5	-6	-6	-7	
	<b>РЕ</b>	0	-1	-1	-2	-2	-4	-4	-5	-5	-6	-6	-7	
	<b>ТД</b>	0	0	0	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-3	
<b>Стомана кована Камък</b>	<b>ОП</b>	1	2	3	4	5	7	8	9	10	11	12	13	<b>1</b>
	<b>СК</b>	-1	-2	-3	-4	-5	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	
	<b>РЕ</b>	-1	-2	-3	-4	-5	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	
	<b>ТД</b>	0	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-4	-5	-5	-6	-6	

## Съвети за създаване и оценяване на брони

### **Предупреждение!**

Ако сте само Играч, а не Разказвач, не е нужно да четете тези съвети. Те няма да ви помогнат, освен ако героят ви не реши сам да произвежда и продава защитни средства. Но дори и в този случай, може да оставите Разказвача да определи качеството и цената на произведеното. Не е нужно да се затормозявате с тази информация, ако не е важна за вас.

## Намаляване на щетите от брони

Всяка броня намалява щетите на всички атаки успех, по-малък или равен на защитната ѝ стойност.

### **Пример:**

Ризница със ЗА=6, ще намали щетите на всички атаки с Успех 6 или по-малко. Атаките с Успех над 6 ще преодолеят защитата ѝ и техните щети няма да бъдат намалени.

Колко точно ще бъде намалена щетата, зависи от материала и вида на бронята.

### **Кожа**

Всички кожени защитни средства (независимо дали кожата е подсилена или не), намалява понесените щети наполовина (Щ/2).

### **Дърво**

Всички защитни средства от дърво намаляват понесената щета тройно (Щ/3).

### **Камък**

Рядко използван материал, но все пак могат да се видят и такива защитни средства. Предпазват добре, но са изключително тежки и тромави. Намаляват щетите четворно (Щ/4)

### **Плетена стомана**

Плетената стомана е добро защитно решение, тъй като е относително лека и може добре да покрие тялото. Тя осигурява по-добра защита отколкото кожените ризници и е значително по-устойчива от дървото, намалявайки щетите тройно (Щ/3);

### **Метални пластини**

Ризниците на метални пластини са особено популярни, тъй като значително

намаляват понесените щети, а не са прекалено тежки. Намаляват щетите четворно (Щ/4);

### **Кован метал**

Най-добрите защитни средства са изработените от кован метал (независимо дали е бронз, стомана, адамантий или митрил). Те намаляват понесените щети петорно (Щ/5). За жалост, те най-силно влияят на подвижността на героя, и са най-тежките възможни.

## Тегло на отделните материали за 1 ЗА

Всички материали имат и определено тегло за единица обем. Това, което ни интересува в случая е теглото, което те имат, когато от тях са изработени защитни средства. При специфичната им обработка ще дадем теглото им за 1 ЗА. Така ако имаме ризница със ЗА=5, за да разберете теглото ѝ ще трябва да умножите даденото по-долу число по 5.

### **Кожа**

Може да се изработват всякакви защитни средства.

Нагръдник/Ризница: 1 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,2 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,2 кг за 1 ЗА.

Подсилената кожа увеличава общото тегло на предмета с 10%.

### **Дърво**

Може да се изработват всякакви защитни средства без ризници (нагръдник за над 6 ЗА).

Нагръдник: 0,8 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,4 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,4 кг за 1 ЗА.

### **Камък**

Може да се изработват всякакви защитни средства без ризници (нагръдник за над 6 ЗА).

Нагръдник: 3 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 1 кг за 1 ЗА;

Шлем: 1 кг за 1 ЗА.

### **Плетен метал**

Всяко защитно средство може да бъде изработено от плетен метал. Бронзът не може да бъде използван за тези цели, но всички останали метали могат.

#### *Стомана*

Нагръдник/Ризница: 1,3 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,3 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,3 кг за 1 ЗА (плетеният метален шлем намалява тъпите щети само наполовина: Щ/2).

#### *Сребро*

Нагръдник/Ризница: 1 кг за 1 ЗА;

налакътник/Наколенник: 0,2 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,2 кг за 1 ЗА (плетеният метален шлем намалява тъпите щети само наполовина: Щ/2).

#### *Адамантий*

Нагръдник/Ризница: 1,2 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,25 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,25 кг за 1 ЗА (плетеният метален шлем намалява тъпите щети само наполовина: Щ/2).

#### *Митрил*

Нагръдник/Ризница: 0,5 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,1 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,1 кг за 1 ЗА (плетеният метален шлем намалява тъпите щети само наполовина - Щ/2).

### **Метал на плочки**

Всички защитни средства могат да се изработят и от припокриващи се метални плочки. Тази технология ги прави малко по-тежки от плетените, но затова пък осигурява по-добро намаляване на щетите.

#### *Бронз*

Нагръдник/Ризница: 1,8 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,4 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,4 кг за 1 ЗА.

#### *Стомана*

Нагръдник/Ризница: 1,4 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,4 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,4 кг за 1 ЗА.

#### *Сребро*

Нагръдник/Ризница: 1,1 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,25 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,25 кг за 1 ЗА.

**Адамантий**

Нагръдник/Ризница: 1,3 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,3 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,3 кг за 1 ЗА.

**Митрил**

Нагръдник/Ризница: 0,6 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,2 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,2 кг за 1 ЗА.

**Кована броня**

Всички метали могат да бъдат ковани в определени форми. Това са най-здравите защитни средства, но и най-тежките такива.

**Бронз**

Нагръдник/Ризница: 2,5 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,6 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,6 кг за 1 ЗА.

**Стомана**

Нагръдник/Ризница: 2 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,5 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,5 кг за 1 ЗА.

**Сребро**

Нагръдник/Ризница: 1,4 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,3 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,3 кг за 1 ЗА.

**Адамантий**

Нагръдник/Ризница: 1,8 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,4 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,4 кг за 1 ЗА.

**Митрил**

Нагръдник/Ризница: 0,8 кг за 1 ЗА;

Налакътник/Наколенник: 0,3 кг за 1 ЗА;

Шлем: 0,3 кг за 1 ЗА.

## Изчисляване на цената според материала и ЗА

Ще обясним и начина за създаване на начална цена на бронята. Тя е общоприетата и може да варира в леки граници в различните населени места.

Цената на пасивните защитни средства се определя за единица ЗА, така че, за да получите крайната цена на бронята, ще трябва да я умножите по реално даваната ЗА.

Цената е в медни монети.

### Цена за 1 ЗА според намаляването на щетите

Първото нещо, което ни интересува в една броня е доколко добре тя ще ни предпазва, затова и започваме началното й ценообразуване именно с този неин показател.

При намаляване два пъти (Щ/2), цената е 5 медника;

При намаляване три пъти (Щ/3), цената е 10 медника;

При намаляване четири пъти (Щ/4), цената е 15 медника;

При намаляване пет пъти (Щ/5), цената е 20 медника;

Щитовете напълно абсорбират щетата, но изискват допълнителни движения. Цена им за 1 ЗА е 10 медника.

### Влияние на устойчивостта върху цената

Устойчивостта на материала директно повишава цената му, като я умножава по стойността си.

Така, при кожената ризница имаме начална цена  $5 \cdot 8 = 40$  медника за 1 ЗА.

За кована стоманена ризница имаме начална цена  $20 \cdot 16 = 320$  медника за 1 ЗА.

Ако ризницата е по-добра изработка и устойчивостта й е подобрена, то и цената й ще се вдигне.

Така образуваната цена е **минималната** цена за изработка и тя не може да бъде по-ниска от цената на вложения материал.

### Влияние на материала

Най-общо, материалът определя под каква цена **не** може да падне предметът. Не може цената на материала, вложен в

защитното средство да е по-висока от тази на самият готов продукт.

По описаната по-горе логика, среден щит от стомана би следвало да струва  $2 \times 10 \times 16 = 320$  медника, според качествата си като защитно средство. Теглото на един такъв щит, обаче е около 5 кг и това автоматично повишава цената му на 1000 медника само за материали. В такъв случай, цената на щита ще бъде в интервала 1000-1320 медника, по преценка на Разказвача.

Не сме описали теглото на отделните

материали за площ или обем, тъй като не считаме за нужно да се навлиза в такива подробности. За ориентир ползвайте вече показаните предмети в таблиците с оръжия и брони или исторически данни за подобни предмети, като в такъв случай е добре да завишите реалните им тегла с поне 50%, за да се доближат до използваните от нас числа и да не се получава голяма разлика.

### **Внимание!**

Дадените в таблиците цени са базовите (минималните). Те може да варират в разумни граници (до 2-3 пъти) в различните населени места, според моментното търсене на съответната стока.

## Списък със защитните средства

### Щитове

Щитът е основно защитно средство, използвано в ръкопашния бой. Щитовете биват най-разнообразни според своята форма, размер и материал. По-долу описваме техните най-обща класификации, както и списък с най-

често срещаните щитове в магазините на Магландиум.

Всички щитове добавят +5 към **Захвата** на героя, когато се преценя дали би изтървал своя щит.

### **Видове щитове според размера**

Щитовете биват три основни размера. Формата им няма значение. Размерът показва съответната Начална Защитата (НЗ), която осигуряват. Делят се на малък, среден и голям, като съответно имат НЗ 1, 2 и 3. По време на използването им, към началната защита се

прибавя и една четвърт от Прецизността на героя (ПР/4). Така общата защита на щита е:

$$\mathbf{ЗА \text{ на Щита} = НЗ + (ПР/4)}$$

**Пример:** При ПР 9, среден размер щит би осигурил Защита  $2 + (9/4) = 2 + 2 = 4$ .

### **Използване на щита**

Щитът се използва в случай, че атаката, насочена към героя, е успешна. Използването на щита е по желание на играча и не е задължително винаги да блокира вражеските удари. Действието се заявява като мигновено и отнема 2 ТД. Щитът **не** добавя към БЗ на героя, а намалява Успеха на атаката:

$$\mathbf{Успех - ЗА = Остатъчен успех}$$

Ако резултатът (остатъчния успех) е 0 или отрицателен, това означава, че ударът е попаднал в щита и той поема цялата щета върху себе си, като напълно предпазва героя. Ако ли не, Успехът е намален и ефектът му (щетите) може да бъде допълнително повлиян от бронята на героя.



## Видове щитове според материала

Различните щитове, могат да са изработени от различен материал, като това не влияе на осигуряването от тях защита. Материалът определя устойчивостта на щита при нараняване, както и неговото тегло.

Щитовете могат да бъдат направени от всеки материал. Когато те са метални, устойчивостта им се счита като за кован метал (виж "[Материали и устойчивост](#)").

## Списък на най-често използваните щитове

Щитове	ЗА	Тегло	Мин. СИ	Уст.	Цена
<b>Бронзов Малък</b>	1+ (ПР/4)	3	6	14	400
<b>Дървен Малък</b>	1+ (ПР/4)	2	3	8	80
<b>Стоманен Малък</b>	1+ (ПР/4)	3	6	16	750
<b>Бронзов Среден</b>	2+ (ПР/4)	6	11	14	650
<b>Дървен Среден</b>	2+ (ПР/4)	3	7	8	160
<b>Стоманен Среден</b>	2+ (ПР/4)	5	10	16	1300
<b>Дървен Голям</b>	3+ (ПР/4)	8	13	8	240
<b>Бронзов Голям</b>	3+ (ПР/4)	9	15	14	1200
<b>Стоманен Голям</b>	3+ (ПР/4)	8	14	16	2000



## Брони

Всяка броня има определен показател за Защита, който може да бъде от 3 до 16. Това отговаря на частично покритие, до пълно обличане на героя в защитна броня. Обикновеният нагръдник е със ЗА 4.

Трябва да се има предвид, че по-голямата защита, затруднява движенията

според правилата описани малко по-горе в "[Ограничаване на подвижността](#)". Неголемите защитните средства не ограничават движението, затова ограничението се изчислява само ако ЗА е над 4. Обикновен нагръдник с 4 ЗА не намалява подвижността по никакъв начин, независимо от материала си.

## Списък на най-често срещаните брони

Всички брони имат изискване за минимална Сила, за да могат да бъдат екипирани от героя. В графа "Допълнителни бележки" е дадена и цената за 1 ЗА, за да

можете свободно да промените ЗА на избраната броня, като поръчвате по-слабо или по-добре защитаваща такава.

Ризница Кожена			Нагръдник Дървен		
<b>ЗА</b> 7	<b>Бележки</b>		<b>ЗА</b> 4	<b>Бележки</b>	
<b>Абсорб.</b> Щ/2	Цена за 1 ЗА = 40 (добавя 1 кг)		<b>Абсорб.</b> Щ/3	Цена за 1 ЗА = 80 (добавя 0,5 кг). Може да се сложи върху обикновена кожена ризница, леки дрехи или лека плетена ризница. При попадение в него, ще пропусне 1/3 от щетите, преди те да бъдат допълнително намалени от следващата го ризница/дреха.	
<b>Тегло</b> 5			<b>Тегло</b> 3		
<b>Мин. СИ</b> 5			<b>Мин. СИ</b> 3		
<b>Устойч.</b> 8			<b>Устойч.</b> 8		
<b>Цена</b> 280			<b>Цена</b> 320		

<b>Ризница Кожена Лакирана</b>			<b>Ризница Кожена Подсилена</b>		
<b>ЗА</b>	6	<b>Бележки</b>	<b>ЗА</b>	6	<b>Бележки</b>
<b>Абсорб.</b>	Щ/2	Цена за 1 ЗА = 45 (добавя 1,2 кг); Има шанс 1/6 да отклони попаднала в нея стрела от лък (но не от арбалет). При попадение на стрела се хвърля зар: 1 означава, че стрелата е отклонена.	<b>Абсорб.</b>	Щ/2	Цена за 1 ЗА=50 (добавя 1,2 кг)
<b>Тегло</b>	6		<b>Тегло</b>	8	
<b>Мин. СИ</b>	6		<b>Мин. СИ</b>	8	
<b>Устойч.</b>	8		<b>Устойч.</b>	10	
<b>Цена</b>	270		<b>Цена</b>	300	
<b>Ризница Стоманена Плетена</b>			<b>Ризница Стоманена на Плочки</b>		
<b>ЗА</b>	6	<b>Бележки</b>	<b>ЗА</b>	7	<b>Бележки</b>
<b>Абсорб.</b>	Щ/3	Цена за 1 ЗА=200, Уст 12 (добавя 0,5 кг)	<b>Абсорб.</b>	Щ/4	Цена за 1 ЗА=220, Уст 14 (добавя 0,6 кг)
<b>Тегло</b>	7		<b>Тегло</b>	10	
<b>Мин. СИ</b>	7		<b>Мин. СИ</b>	10	
<b>Устойч.</b>	12		<b>Устойч.</b>	14	
<b>Цена</b>	1200		<b>Цена</b>	1360	
<b>Броня Бронзова Кираса</b>			<b>Броня Стоманена Кираса</b>		
<b>ЗА</b>	6	<b>Бележки</b>	<b>ЗА</b>	6	<b>Бележки</b>
<b>Абсорб.</b>	Щ/5	Цена за 1 ЗА=280. (добавя 1 кг) Има шанс 1/3 да отклони попаднала в нея стрела от лък (но не от арбалет). При попадение на стрела се хвърля зар: 1 и 2, означава, че стрелата е отклонена.	<b>Абсорб.</b>	Щ/5	Цена за 1 ЗА=320. (добавя 0,8 кг) Има шанс 1/3 да отклони попаднала в нея стрела от лък (но не от арбалет). При попадение на стрела се хвърля зар: 1 и 2 означава, че стрелата е отклонена.
<b>Тегло</b>	12		<b>Тегло</b>	10	
<b>Мин. СИ</b>	14		<b>Мин. СИ</b>	13	
<b>Устойч.</b>	14		<b>Устойч.</b>	16	
<b>Цена</b>	1680		<b>Цена</b>	1920	
<b>Броня Стоманена Цяла</b>					
<b>ЗА</b>	8	<b>Бележки</b>			
<b>Абсорб.</b>	Щ/5	Цена за 1 ЗА=320. (добавя 0,8 кг) Има шанс 1/3 да отклони попаднала в нея стрела от лък (но не от арбалет). При попадение на стрела се хвърля зар: 1 и 2 означава, че стрелата е отклонена.			
<b>Тегло</b>	16				
<b>Мин. СИ</b>	16				
<b>Устойч.</b>	16				
<b>Цена</b>	2560				

### Списък на най-често срещаните частични защитни средства

Всички защитни средства имат изискване за минимална Сила, за да могат да бъдат екипирани от героя. В графа допълнителни бележки е дадена цената за 1 ЗА, за да можете

свободно да промените ЗА на избраното Защитно средство, така че да отговаря на целите на вашето приключение.

<b>Наколенници Бронзови</b>			<b>Наколенници Дървени</b>			<b>Наколенници Кожени</b>		
<b>ЗА</b>	4	<b>Бележки</b>	<b>ЗА</b>	4	<b>Бележки</b>	<b>ЗА</b>	4	<b>Бележки</b>
<b>Абсорб.</b>	Щ/4	Цена за 1 ЗА = 220 (добавя 0,25 кг)	<b>Абсорб.</b>	Щ/3	Цена за 1 ЗА = 80 (добавя 0,2 кг)	<b>Абсорб.</b>	Щ/2	Цена за 1 ЗА = 40 (добавя 0,1 кг)
<b>Тегло</b>	1,1		<b>Тегло</b>	0,5		<b>Тегло</b>	0,5	
<b>Мин. СИ</b>	7		<b>Мин. СИ</b>	3		<b>Мин. СИ</b>	3	
<b>Устойч.</b>	14		<b>Устойч.</b>	8		<b>Устойч.</b>	8	
<b>Цена</b>	880		<b>Цена</b>	320		<b>Цена</b>	160	

Налакътници Бронзови			Налакътници Кожени			Шлем Бронзов		
<b>ЗА</b>	4	<b>Бележки</b>	<b>ЗА</b>	4	<b>Бележки</b>	<b>ЗА</b>	4	<b>Бележки</b>
<b>Абсорб.</b>	Щ/4	Цена за 1 ЗА	<b>Абсорб.</b>	Щ/2	Цена за 1 ЗА =	<b>Абсорб.</b>	Щ/4	Цена за 1 ЗА =
<b>Тегло</b>	1,1	= 220 (добавя	<b>Тегло</b>	0,5	40 (добавя 0,1	<b>Тегло</b>	1	= 220 (добавя
<b>Мин. СИ</b>	7	0,25 кг)	<b>Мин. СИ</b>	3	кг)	<b>Мин. СИ</b>	6	0,25 кг)
<b>Устойч.</b>	14		<b>Устойч.</b>	8		<b>Устойч.</b>	14	
<b>Цена</b>	880		<b>Цена</b>	160		<b>Цена</b>	880	
Шлем Кожен			Шлем Стоманен					
<b>ЗА</b>	4	<b>Бележки</b>	<b>ЗА</b>	4	<b>Бележки</b>			
<b>Абсорб.</b>	Щ/2	Цена за 1 ЗА = 40 (добавя	<b>Абсорб.</b>	Щ/5	Цена за 1 ЗА = 320 (добавя 0,2			
<b>Тегло</b>	0,5	0,1 кг)	<b>Тегло</b>	1	кг)			
<b>Мин. СИ</b>	3		<b>Мин. СИ</b>	6				
<b>Устойч.</b>	10		<b>Устойч.</b>	16				
<b>Цена</b>	160		<b>Цена</b>	1280				

