

Създаване на герой

Тук ще проследим стъпка по стъпка създаването на героя и попълването на дневника от чисто практическа гледна точка. Дневника на героя е отделен в собствен файл, така че лесно и бързо да го разпечатвате. Препоръчваме ви да разпечатате първите две страници на един лист (от двете му страни), а третата да бъде отделно.

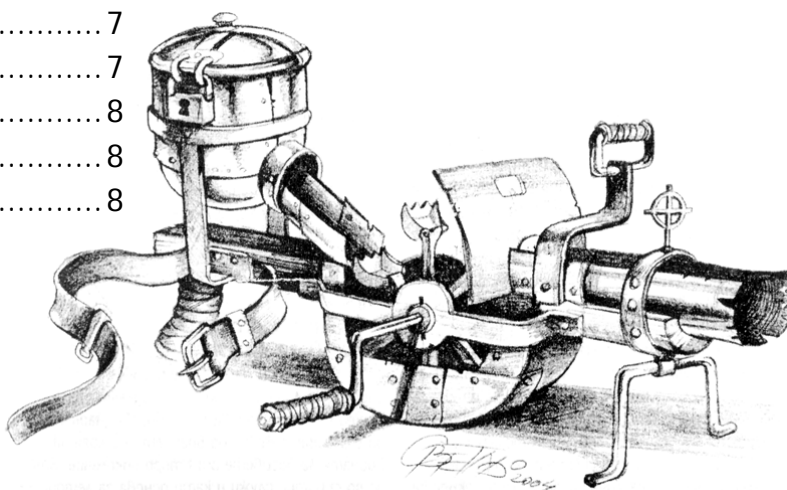
Ако се окаже, че отделеното място за инвентара и магическата книга не ви е достатъчно, може да ги намерите като отделни листове в папката „Таблицы“ и да си ги разпечатате оттам.

Ако се налага да си записвате някакви подробности, за които не е предвидено място в дневника, може да го правите на отделен лист или на гърба на третата страница.



СЪДЪРЖАНИЕ

<u>Разиграване на ролята</u>	<u>3</u>
<u>Начално оформяне</u>	<u>4</u>
Име и Ниво	4
Раса, Пол, Възраст, Височина, Тегло	4
Коса, Очи, Лице, Телосложение, Белези	4
МР, МТ, Ниво, Опит, Следващо ниво	5
Как да попълвам „Опит“ и „Следващо ниво“?	5
ТР	5
<u>Показатели и умения</u>	<u>6</u>
Състояние на организма	6
Основни показатели	6
Допълнителни показатели	7
Устойчивости	7
Магически Способности	7
Общи умения	7
Расови умения	8
Способности и познания	8
Специални Умения	8
<u>Екипировка</u>	<u>9</u>
Начална сума	9
Безплатни предмети	9
Оръжия и брони	10
Други предмети	10
Общо тегло и обем	10
<u>Магическа книга</u>	<u>11</u>
<u>Боен Лист</u>	<u>11</u>
Бойни показатели	11
Оръжия и щит	12
Пасивни защитни средства	12
<u>Попълване на крайните стойности</u>	<u>12</u>



Разиграване на ролята

Както казахме няколкократно в основните книги, ролевите игри са като театър и играчите разиграват отделните сцени, в които попадат техните герои.

Повечето ситуации нямат нужда от никакви специални правила, за да се разбере техния изход – оставете се да ви ръководи здравия разум и логика. Например, ако водите преговори с владетеля на града за изпълнението на специална задача, през по-голямата част от разговора, единственото с което трябва да се съобразявате (най-вече Разказвачът ви) е интелекта на разигравания от вас герой и дали вярно интерпретирате стойността му. Вярваме, че не сте забравили описанието на Интелекта като показател и изискването героите с по-нисък показател да се държат малко по-глуповато и наивно, така както им подхожда. Всичко това е оставено на преценката на Разказвача и на съвестта на Играча.

Изходът на всяко ваше действие ще се определи от Разказвача, като за целта той може да ползва само интуицията си. Единствените ситуации, в които трябва да прибягва до по-специални правила, са случаите, когато героите се опитват да направят нещо непредвидено, нещо с неясен резултат. Например, да излъжат владетеля на града и да се изкарат такива, каквито не са. Това е действие с неизвестен резултат. Ако героите са умели лъжци и имат високо обаяние, успехът им е по-вероятен, отколкото, ако не умеят да водят смислени разговори.

Също така не е без значение интелекта и опита на техния събеседник – колкото по-умен и обигран е той, толкова по-трудно може да бъде заблуден в каквото и да било. В такава ситуация, Разказвачът трябва тайно или явно да определи нейния изход, като се позовава на УФУД. В дадения пример, действието изисква противопоставяне на комуникативните умения на героя към интелекта на владетеля, или:

$$\text{Обаяние}_1 + 3 \text{ зара} > 16 + (\text{ИН}_2/2)$$

Обаяние може да бъде заменено от умението „Измама“. По преценка на Разказвача, ситуацията може да бъде повлияна и от други фактори – благоразположение на владетеля, спечелено доверие/недоверие, въздействие на алкохола и др.

УФУД се ползва само когато това е необходимо. Задължително използване на УФУД се извършва, ако героите предприемат действия, които са на границата на възможностите им. Ако на героя се налага да прескочи 50 см пукнатина, той няма да има нужда да проверява успеха си с УФУД, но ако реши да се пробва в прескачане на 4 метрова пропаст, то задължително трябва да се провери успеха, спрямо показателя му за скок.

В настоящото приложение няма да заделяме повече място за това, как да разигравате героите си. Добавили сме специални съвети в книгата на Разказвача, тъй като той е този, който преценя крайния ефект от всяка ситуация. За играчите остава да се забавляват и да се опитат да се вживеят в ролята на героя си.

Начално оформяне

Започваме с изграждане на представата ни за героя, така, както описахме в „Книга първа“. Нашият герой ще е джудже, израснало в някой от надземните градове. След като сме го решили, набързо преглеждаме секцията за Клановете на джуджетата в Магландиум („Книга втора“), за да изберем именно такъв град и виждаме, че има два подходящи –

избираме Бонабаул. Героят ни ще е наемник, тръгнал по широкия свят в търсене на познание за обществата извън това на джуджетата (архитип на безстрашен, макар и все още не дотам опитен войн). Засега спираме с историята му дотук и започваме да попълваме Дневника му графа по графа.

Име и Ниво

Тъй като бащата на нашето джудже е много привързан към древните традиции, той го е кръстил на един от най-известните генерали на расата, но е запазил и фамилията на рода, разбира се. Записваме името **„Прахоксал Тавховардз Трети“**. Естествено,

повечето му спътници най-вероятно ще го наричат просто „Трети“, но това не е обидно сред джуджетата, които отдавна са разбрали, че джуги не е лесен език за останалите раси.

За **„Ниво“** записваме **0** (нула), тъй като сега започва нашето приключение.

Раса, Пол, Възраст, Височина, Тегло

Расата, както вече знаем, е **Джудже**;

Полът е мъжки. Може да запишете просто „М“, но за по-добро вписване в света, може да напишете точното джуджешко название за пол, според възрастта и социалния статус;

Следва възрастта. Не бива да забравяме, че джуджетата достигат „юношеска“ възраст на

около 30-40 години. Нашият Трети е на 57 години и досега е помагал на баща си в работилницата. Не е лоша идея да изберете точната дата на раждането му, но това ще го мислим при описание на историята му;

Височината на Прахоксал е 128 см (около 13 юмука) и тежи 83 кг (идеално за джудже).

Коса, Очи, Лице, Телосложение, Белези

Тук трябва накратко да опишем най-характерните особености на нашия герой.

Коса: светло кестенява, на плитки;

Очи: тъмнокафяви;

Лице: брада и мустаци (в тон с косата, за момента не особено буйни, тъй като героят ни

е все още млад);

Телосложение: среден ръст, развити мускули;

Други белези: няма (предстои му да получи).

МР, МТ, Ниво, Опит, Следващо ниво

За 128 см височина, МР = 3;
Съответно, за 83 кг, МТ е 2;

Записваме натрупания до момента
Опит: 0, и нужния за Следващо ниво: 1000.

Как да попълвам „Опит“ и „Следващо ниво“?

„Натрупан опит“ и „Следващо ниво“:
Записвайте всеки натрупан през
приключенията опит. Нулирайте при достигане
на ново ниво. Например: между 0-во и 1-во
ниво се нуждаете от 1000 ТР. Ако героят ви
има натрупани 950 и за последното
приключение получи 300 ТР, това води до

1250, които са достатъчни за преминаване в
ново ниво. Изваждаме Следващо ниво (1000)
от Натрупан опит (1250) и оставяме за
„Натрупан опит“ 250, а на „Следващо ниво“
пишем 2000. Разбира се, връщаме се в края на
първия ред и поправяме Нивото на героя от 0
на 1.



По желание!

*Ако ви е по-удобно може да
записвате общото количество на
натрупания опит, без да нулирате
брояча при достигане на ново Ниво.
В такъв случай, всеки път при
промяна на Нивото прибавяйте
 $X \cdot 1000$ към показателя за
„Следващо ниво“, където X е
новото Ниво, което предстои да
бъде достигнато. Така на 3-то ниво
двете графи биха изглеждали
подобно: Натрупан опит: 6 580
Следващо ниво: 10 000.*

ТР

Тук стоят неразпределените Точки
Развитие. За начало хвърляме 6 зара
(4:5:6:4:2:6) и събираме резултата им
със 160 ($27 + 160 = 187$). Записваме
187. Тук има малко повече място, за да
се записват и специфичните ТР,
предназначени само за отделни умения.

Показатели и умения

Състояние на организма

Жизнени Точки: В графата „База“ пишем базовата Жизненост. За начинаещи джуджета тя е **45**. В „Модификатори“, срещу „**Виталност**“ пишем **4**. Ако по-нататък се появят други постоянни фактори, които могат пряко да повлияят на промяната на Жизнеността, те ще бъдат добавени тук. Нямаме понесени никакви наранявания, затова Трайни Щети няма, а под „Текущ“ пишем **45**.

Базовата **Издръжливост** е **7**.

Модификатори няма засега, но нека не бързае да пишем в „Текущ“. Нямаме нито **Умора**, нито **Почивка** и ги оставяме **празни**.

Следващият ред е „**Кървене**“. Той е свързан с едноименното избирателно правило, описано в „Допълнителни правила“ в „Книга първа“. Независимо дали ще искаме да го използваме или не, за момента героят ни няма отворени рани. Оставяме го **празно**.

Основни показатели

Красота: хвърляме 3 зара. Пада се 2:3:1 и записваме **6** в „База“ и „Текущ“. Нека се върнем към описанието на лицето и да добавим, че той си е бая грозничък. Може да си закупим ново хвърляне с ТР, но решаваме че красотата не е важна за развитието му.

Късмет: избираме **5**. Записваме в „База“ и „Текущ“. Да отбележим колко щастливи опита имаме: задраскваме цифрите 6, 7 и 8, и оставяме само тези от 1 до 5.

Скорост: 14. Записваме на двете места.

Проверяваме какви са минималните променливи показатели за расата: Сила: 6; Ловкост: 4; Интелект: 4; Прецизност: 5. Сега ще повишим част от тях, използвайки ТР.

За по-кратко!

Формула за изчисляване на нужните ТР за покачване от X до Y:

$$(Y*(Y+1)/2) - (X*(X+1)/2) = \text{ТР}$$

Пример:

Показател 6, покачваме до 14:

$$(14*(15)/2) - (6*(7)/2) = 105 - 21 = 84 \text{ ТР}$$

За сравнение:

$$7+8+9+10+11+12+13+14=84 \text{ ТР}$$

Покачваме:

Силата от 6 на 12 (57 ТР).

Ловкостта от 4 на 10 (45 ТР).

Интелекта от 4 на 8 (26 ТР).

Прецизността от 5 на 8 (21 ТР).

Също така, с ТР бихме могли да увеличим и Издръжливостта, но решаваме, че не е нужно. Затова сега, под „Текущ“ може спокойно да запишем **7** Издръжливост.

В крайна сметка, записваме тези показатели под „База“ и „Текущ“:

Сила: 12.

Ловкост: 10.

Интелект: 8.

Прецизност: 8.

Дотук сме похарчили 149 ТР и ни остават само 38. Тях запазваме за Умения и Познания. Поправяме „ТР“ на 38.

Допълнителни показатели

Знаем Интелекта и Красотата на героя,
нека да запишем неговото **Обаяние**:

$$(КР + ИН)/2 = (6 + 8)/2 = 7.$$

Бдителност:

$$(ПР/2) \text{ или } (8/2) = 4.$$

Допустимо тегло (ДТ):

$$СИ*СИ/5 = 12*12/5 = 28,8 = 28 \text{ кг.}$$

Записваме всички тези стойности под
„База” и „Текущ”.

Засега няма Претоварване, тъй като

героя не носи багаж.

Вдигане:

По принцип героят рядко ще вдига нещо
тежко (особено над главата си), но нека имаме
и тези числа пред погледа си, за да не ги
смятаме всеки път когато се наложи:

$$\text{Мъртва тяга} = 5*ДТ = 140 \text{ кг;}$$

$$\text{Над глава с една ръка} = ДТ = 28 \text{ кг;}$$

$$\text{Над глава с 2 ръце} = 3*ДТ = 84 \text{ кг.}$$

Устойчивости

Магическа Защита (МЗ):

$$\text{За джуджетата } МЗ = 4.$$

Устойчивост на Отрова (УО):

$$УО = \text{Виталност} = 4.$$

„За алкохол” ще остане празно засега.

Психическа Устойчивост (ПсУ):

$$(ИН + ПР)/2 = (8 + 8)/2 = 8.$$

Воля:

$$(ИН + СИ)/2 = (8 + 12)/2 = 10.$$

Записваме всички тези стойности само
под „База” (засега).

Магически Способности

Магическо Умение (МУ):

$$(ИН + НИ)/2 = (8 + 0)/2 = 4.$$

Думичката „Специализации” е там, за да
ви напомня, че може и това да правите. Но
Трети засега няма интерес към такива неща.

Магическа Атака (МА):

$$(МУ/3) = 4/3 = 1.$$

Мана (ТМ): Мана = ИН = 8.

Записваме всички тези стойности само
под „База” (засега).

Общи умения

Поглеждаме приложение „Общи умения”:

$$\text{Плуване: } СИ/2 = 12/2 = 6.$$

$$\text{Катерене: } СИ/2 = 12/2 = 6.$$

$$\text{Езда: } Л/2 = 10/2 = 5.$$

Промъкване:

$$(Л + ПР)/2 = (10 + 8)/2 = 9.$$

$$\text{Отскок: } СИ/2 = 6.$$

Обоняние: Нямаме развито: 0.

Записваме тези стойности само под
„База” (засега).

Расови умения

Поглеждаме какви са расовите умения на джуджетата (от „Книга първа“). Записваме:

Бойна ярост (ЖТ → ТД); Устойчиво зрение (20% осв.); Алкохол +4; Езда -2; Плуване -4.

Връщаме се към „Устойчивости“ и срещу **„За алкохол“** записваме +4. После, при общите умения, в графата „Модификатори“ пишем -2 срещу **„Езда“**, и -4 срещу **„Плуване“**. Още не пишем нищо под „Текущ“.

Способности и познания

Част от Способностите са предварително написани (тези които са социално ориентирани и имат База). Записваме под „База“:

Пазарлък: Обаяние/2 = $7/2 = 3$

Убеждаване: Обаяние/2 = $7/2 = 3$

Измама: Обаяние/2 = $7/2 = 3$

Заплаха: Воля/2 = $10/2 = 5$

Психология: Интелект/2 = $8/2 = 4$

Съблазняване: Обаяние/2 = $7/2 = 3$

Актьорство: ПсУ/2 = $8/2 = 4$

Първа помощ: ПР/2 = $8/2 = 4$

Тук е момента да си спомним, че при създаване на героя има право на 3 безплатни способности на 6-та степен. Избираме:

1. **Плувец. База няма. Степента е 6.**

Общото е 6. Това ще ни даде +3 към общото умение „Плуване“ – записваме го срещу него в „Модификатори“.

2. **Езика на гигантите: Галасса. База няма. Степента е 6. Общото е 6.**

3. **Военна екипировка. База няма. Степента е 6. Общото е 6.**

Специални Умения

Проверяваме колко СУ имаме право да научим: $(НИ + ИН)/3 = 8/3 = 2,66 = 2$ броя.

Избираме:

1. **Войн** на 6-та степен. Това ни струва: 5 ТР за придобиване + 21 за покачване = 26 ТР.

Връщаме се към предишните показатели и нанасяме всички добавяни от това СУ бонуси:

+3 ръкопашна атака. Записваме като

бонус в „Модификатори“ срещу **„Оръжие 1“** и по желание срещу „Оръжие 2“ при **бойните**

показатели на 3-та страница.

+1 Виталност. Съответно, **„УО“** също се повишава с +1.

2. **Специалист в оръжие: Бравди** на 3-та степен. Това ни струва 5 ТР за придобиване + 6 за покачване = 11 ТР общо. Придобива право на **специални атаки с бравди** от ниво на **сложност 1**.

С това ни остана само 1 ТР. По-късно ще намерим приложение и за нея.

Внимание!

Не е необходимо да изчерпите всички ТР в началото. Ако ви останат такива, за които не можете да решите как или пък не желаете в момента да използвате, просто ги запишете в графата „ТР“. Те не се губят.

Екипировка

Начална сума

Дойде време да закупим екипировка. Първо, определяме колко са наличните пари. Хвърляме 3 зара. Падат се 4:6:4. Прахоксал е сравнително заможен – 14 сребърника.

Тъй като имаме 1 неизползвана ТР, може да я разменим за още +1 сребърник. Не е нужно да го правим веднага, но пък няма да имаме подобно право след като започнем приключението. Добре е да вземем решение преди да сме завършили дневника. И така, знаейки, че парите никога не стигат, похарчваме тази 1 ТР и джуджето ни вече има **15 сребърника**. Записваме **0** в „ТР“.

Последната колона в таблицата „Инвентар“ показва къде се намира предмета: Е – екипиран, К – на колана, Р – в раницата.

Над таблицата с инвентара има място, където може да запишем запълването и общия обем на раницата и 3 колана (героите понякога се кичат с повече колани, за да имат повече предмети на „една ръка разстояние“).

Под таблицата има място да запишете общото тегло на предметите, както и Допустимото Тегло, за да проверите бързо дали героят не е претоварен. Там е и графата с парите. Показателят „кесия“ може да използвате по желание, ако искате да изразите големината и здравината на кесията. Имайте предвид, че 1 монета тежи 10 грама. Най-малката кесия може да издържи поне 1 кг, тоест 100 монети. Ала може да прибирате парите по джобове или в раницата, което значително ще увеличи общата „Кесия“.

Безплатни предмети

Без да се налага да заплащат каквото и да било, героите получават някакви начални стоки:

- **Дрехи** по споразумение с Разказвача (1-2 кг), според социалния статус на героя.
- **Пътна торба**. Тежи 0,5 кг, Обем 9.
- **Колан** за кръста или за през рамо (по избор), на който да окачат оръжието си, но с **не повече** от 3 джоба.
- **Пътнически дажби** сушена храна – всяка по 0,2 кг. Героят може да вземе колкото прецени, тъй като се предполага, че тръгва от дома си. Ако не е така, Разказвачът определя броя.
- **Мях за вода** 1 л. Стига за около ден. Без вода тежи 0,2 кг, а пълен е 1,2 кг. Може да се носи окачен на колана или прибран в раницата (МР=1).

По преценка на Разказвача, героите могат да получат и други предмети, дори оръжия (фамилно наследство) и артефакти. В нашия случай не е така.



Оръжия и брони

Първо да изберем оръжия и защитни средства на нашия бъдещ наемник. Началната екипировка се купува по обявените в таблиците цени. Ако е обявен диапазон, се взема минималната – вижте приложение „Екипировка и предмети“. И така:

Купуваме му **стоманена бойна бравда**. Все пак е джудже и стоманата наоколо не е дефицитна. Даваме 8 ср. и 78 медника. Солидна сума, но пък оръжието ще е важно за бъдещата му кариера. Записваме бравдата в таблицата „Инвентар“:

- Предмет: стом. бравда

- Тегло: 4
- МР: 2
- Брой: 1
- Описание: АТ = СИ;ПР, ТД 7, Щ 5 зара, сечаща, обсег 2 м

Купуваме защитни средства:

Кожена ризница за 2 ср. и 80 медника.

Кожен шлем за 1 ср и 60 медника.

Малък дървен щит за 80 медника.

Записваме данните на тези предмети, подобно на бравдата.

Дотук похарчихме почти всички пари на Трети. Останаха 1 сребърник и 5 медника.

Други предмети

Решаваме, че е добре да си купим:

Въже 10 м, тънко (издържа 100 кг на метър). 20 медника.

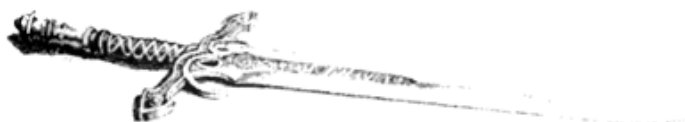
Фенер, маслен. Макар да е джудже и да вижда добре на тъмно, Прахоксал знае, че има и *прекалено* тъмни пещери и тунели. Добавяме **стъкленица с резервно масло** (100 гр.). Общо 45 медника.

Купуваме си едно **огниво** за 5 медника. Ако не го изгубим, друго няма да ни трябва.

И за край, да не забравяме удоволствията. След дълго оглеждане по

пазара, Прахоксал Тавховардз Трети си избира една добре изработена **дървена лула** и торбичка с качествен **тютюн** (той е пълнолетен и е джудже!). Цена 24 медника.

След този пазар, на героя са му останали едва 11 медника, който той решава да запази за из път. Записваме ги в полето с парите.



Общо тегло и обем

Общото тегло, което героят носи, е 19,25 кг. То е в рамките на допустимото, значи няма претоварване. Внимателно отбелязваме сборния МР на всички предмети, които са в

пътната ни торба, тъй като тя може да побере не повече от МР 9. За момента нямаме проблем с това – едва 4,4. На колана имаме закачени 2 предмета, значи има място за още 1.

По желание!

Ако не считате за нужно, в началото може да не следите обема на раницата, а само теглото на инвентара.

Магическа книга

Тук се записват заклинанията, които героят знае наизуст и използва по памет. Ала нашият си няма никакво понятие от магии и затова не записваме нищо в магическата му книга.

Боев Лист

Бойни показатели

Не забравяйте, че към всички атаки се добавя половината от НИ на героя (т.нар. Базова Атака), както и допълнителни бонуси от Специални Умения. Това се записва в съответното бонус поле. Тъй като Нивото засега е 0, имаме бонус само от СУ „Войн“, който вече сме записали. Сега поглеждаме в приложение „Екипировка и предмети“, за да видим как се образуват атаките на различните оръжия и установяваме:

В „Ръка“ записваме атаката на Прахоксал с оръжието „ръка“ [ПР;СИ]: $8 + (12/2) = 14$.

В полето „Крак“, е атаката с крак [ПР;Л]. Записваме $8 + (10/2) = 13$.

Борба:

Записваме атака с **тяло** [СИ;Л]: **17**.

Оръжия:

Предвидили сме място за три оръжия, за да улесним героите, които са решили да специализират в бой с две оръжия или просто си носят някаква резервна „ножка“ за всеки случай. А третото оръжие най-вероятно ще е нещо за стрелба. Засега имаме само една брадва, чиято атака е **17**. Записваме я под „База“ срещу „**Оръжие 1**“.

Базова Защита (БЗ):

$Л + (НИ/2) = 10 + 0/2 = 10$.

Базова Щета (БЩ):

При Сила 12 тя е 2.

Стабилност (Ста):

$Л + (НИ/2) = 10 + 0/2 = 10$.

Захват:

$3 * СИ = 3 * 12 = 36$.

Разстояние за Ефективна Стрелба (РЕС):

$3 * ПР = 3 * 8 = 24$ метра.

Реакция:

$НИ + СК = 0 + 14 = 14$.

Точки за Действие (ТД):

$(Л + СК)/2 = (10 + 14)/2 = 12$.

Записваме всички тези стойности само под „База“ (засега).

Редовете от „Точки Мана“ до „Издръжливост“ са добавени към бойния лист, защото тяхната стойност се променя често по време на битка. Така няма да ви се налага да използвате два листа. Отбелязвайте промените тук и след края на битката препишете крайните стойности в графата „текущ“ в таблицата на първа страница.

Оръжия и щит

Взимаме данните от приложение „Екипировка и предмети“. В таблицата „Оръжие“ записваме:

- **Оръжие:** стом. бойна брадва

- **АТ** 17

- **ТД** 7

- **Щета 5 зара.** Срещу „Оръжие1“ в бойните показатели може да запишем общите щети. Имаме право да добавим до $5 \cdot 2 = 10$ от БЩ. Тя е само 2, така че може да я добавим цялата: **Щета = 2 + (5 зара); сечаща.**

- **МР** 2

- **Обсег** 2 метра

- **Устойчивост** на стоманата е 16

- **ЕЦ** за всички оръжия 70, няма повреди

Щитът ни е:

Размер: 1

Защита: $\text{Размер} + (\text{ПР}/4) = 1 + 8/4 = 3$

Устойчивост: за дървен щит е 8

ЕЦ/Повреда: за малък щит ЕЦ = 10



Пасивни защитни средства

Прахоксал има броня и шлем. Записваме ги съответно срещу „торс“ и „глава“, гледайки от приложение „Екипировка и предмети“.

За бронята:

Средство: кож. Ризница; **ЗА:** 7; **Абс.:** Щ/2;

ОП: 0; **Уст.:** 8; **ЕЦ/Повреда:** 70; **Особености:**

няма

За шлема:

Средство: кож. Шлем; **ЗА:** 4; **Абс.:** Щ/2; **ОП:**

0; **Уст.:** 10; **ЕЦ/Повреда:** 40; **Особености:** няма

ПОПЪЛВАНЕ НА КРАЙНИТЕ СТОЙНОСТИ

Сега се връщаме отначало и попълваме графата „Текущ“ навсякъде, където не сме го направили, вземайки предвид базовата стойност и всички модификатори към нея.

И сега, да видим какъв е крайният резултат от нашия труд!

Приключение с Меч и Магия – Приложение – Създаване на герой

ДНЕВНИК

Име: Прахоксал Тавховордз Трети Ниво: 0 Раса: Джудже Пол: мулладж
 Възраст: 57 Височина: 128 Тегло: 83 Коса: св.кест., пички Очи: т.кафяви
 Лице: брада, мустаци, грозни Телосложение: ср.рост, разв. муск. Други белези:
 МР: 3 МП: 2 Опит: 0 Следващо ниво: 1000 ПР: 0

Показател		База	Модификатори				Текущ			
Състояние на организма	Жизнени Точки	45	Виталност: 4+1 Трайни Щети:				45			
	Издръжливост	7	Умора:		Почивка:		7			
	Кървене	Кървене:		Превързано К:		Превръзка:				
Основни показатели	Красота	6					6			
	Късмет	5					5	Щастливи опити: 1 2 3 4 5 6 7 8		
	Скорост	14					14			
	Сила	12	Индив.макс.:				12			
	Ловкост	10	Индив.макс.:				10			
	Интелект	8	Индив.макс.:				8			
	Прецизност	8	Индив.макс.:				8			
Допълнителни показатели	Обаяние	7					7			
	Бдителност	4					4			
	Допустимо Тегло	28	Товар до:	ДТ	2*ДТ	3*ДТ	4*ДТ	5*ДТ	28	
	Вдигане	Мъртва тяга:		С една ръка:		С две ръце:				
Устойчивост	Магическа Защита	4					4			
	Устойчивост На Отрови	4	+1 За алкохол: +4				5			
	Психическа Устойчивост	8					8			
	Воля	10					10			
Магически Способности	Магическо Умение	4	Специализации:				4			
	Магическа Атака	1	Специализации:				1			
	Точки Мана	8					8			
Общи умения	Плуване	6	-4	+3	5	Промъкване		9	9	
	Катерене	6			6	Отскок		6	6	
	Взда	5	-2		3	Обаяние		0	0	

Приключение с Меч и Магия – Приложение – Създаване на герой

ДНЕВНИК

Боев лист

Показател	База	Модификатори и алтернативни стойности	Текущ
Ръка	14	Бонус: Щета: 2+(1 зар) Трощаща	14
Врак	13	Бонус: Щета: 5+(1 зар) Трощаща	13
Борба	17	Бонус: Щета: 2+(2 зар) Трощаща	17
Оръжие 1	17	Бонус: +3 Сп.АТ: Мощна АТ	Щета: 3+(5 зар) Сечаща 20
Оръжие 2		Бонус: Щета:	
Оръжие 3		Бонус: Щета:	
Базова Защита	10		10
Базова Щета	2	За бривни +1	2
Стабилност	10		10
Захват	36	За щит: +5; За хващане с две ръце: +Сила	36
Разстояние за Ефективна Стрелба	24m		24
Реакция	14	14	
Точки за Действие	12	12	
Точки Мана			
Жизнени Точки			
Щети	Временни Щ: Реални Щ:		
Кървене	Кървене:	Превързано К:	Превръзка:
Издръжливост	Умора:		

Оръжия и щит

АТ=Атака; ТД=Точки Действие; МР=Модификатор Размер; Уст.=Устойчивост; ЕЦ=Единици Цялост

Оръжие	АТ	ТД	Щета	МР	Обсег	Уст.	ЕЦ/Повреда	Щит		
Ст. бойна бртва	17	7	5 зар (13)	2	2	16	20	Размер	Защита	Уст.
								1	3	8
								ЕЦ/Повреда 10		

Амунции:

Пасивни защитни средства

ЗА=Защита; Абс.=Абсорбция; ОП=Ограничена Подвижност

Място	Средство	ЗА	Абс.	ОП	Уст.	ЕЦ/Повреда	Особености
Торс	Кож ризница	7	11/12	0	8	70	
Глава	Кож шлем	4	11/12	0	10	40	
Ръце							
Крака							

Бележки:

Шова е! Прахоқсал Павховардз Прети е готов да се впусне в първото си приключение!