

# Врадове

**Внимание!** Тъй като Разказвачът е основния човек, който ще разиграва враговете, е препоръчително останалите играчи да не четат това приложение. Ако разказвачът прецени, че трябва да знаят нещо от него, той ще им го съобщи.

За описание на противниците се използва унифициран дневник, които е предвиден за хуманоидни противници и включва почти цялата информация, нужна за провеждане на битки. Структурирана е по следния начин:

**Название:** Заглавието показва името на противника, а подзаглавието – неговата Сложност.

**Описание:** Следва кратко описание на най-характерните му особености.

**Бележки:** Описва се каква му е бойната тактика, малко съвети към Разказвача и как се променят показателите му в следствие на промяна в Нивото.

Оттук нататък следва таблица, в която са записани:

**Показатели:** НИ, СК, РЕ, МР, МТ, СИ, Л, ПР, ИН, ИЗ, БЩ, БЗ, ТД, ЖТ.

**Възможни атаки:**

**Атака1:** Атака с естествените оръжия на създанието - лапи, ръце, крака, пипала;

**Атака2:** Атака с най-често използваното оръжие;

**Атака3:** Атака с второто оръжие, ако има такова.

**Обща ЗА:** Какво е **общото число**, което трябва да се надхвърли, за да се уцели създанието. Образува се като **[16 + БЗ] = Обща ЗА**. Ако създанието има **броя**, тя се записва отделно като **+ [размер на даваната от нея защита]**, а в скоби след това се записва каква трябва да е силата на атаката, за да преодолее напълно броята. Например: 27 +4 (31).

**Борба:** Уменията в борба (атака с тяло).

**Магически способности:** МУ, МА, Мана.

**Устойчивости:** МЗ, УО, ПСУ, Воля.

**Допълнителни показатели:** Бди (Бдителност), Ста (Стабилност), Зах (Захват), Про (Промъкване).

След таблицата е дадено:

**Броя:** Споменава се само ако носи броя и др. защитни средства. Всяка броя се записва като: Название/Защита/Абсорбция.

**Умения:** Споменават се всички специфични умения (СУ и други характерни способности).

**Инвентар:** Какво по принцип би носил този противникът у себе си.

**Забележка!** За удобство при ползване, всички бонуси от СУ са предварително включени в показателите на създанието.

# СЪДЪРЖАНИЕ

<b>Хуманоиди .....</b>	<b>3</b>
Човек-Разбойник.....	3
Гоблин Мародер.....	5
Гоблин Шаман .....	6
Гамбудур Ловец .....	8
Гамбудур Войн .....	9
Гущероид Войн .....	11
Гущероид Убиец.....	12
<b>Животни .....</b>	<b>13</b>
Вълк.....	14
Мечка.....	15
Пантера .....	16
Гарван .....	18
Прилеп.....	19
Пустинен Лъв.....	20
Земен Дракон.....	21
Кон .....	21
<b>Немъртви .....</b>	<b>22</b>
Скелет Войн.....	22
Зомби.....	23
Зомби Лич.....	23
<b>Вълшебни и Механични Създания.....</b>	<b>24</b>
Огнен Демон.....	24
Воден Демон.....	25
Въздушен Дух .....	25
Земен Голем .....	26
Метален Голем.....	27



# Хуманоиди

## Човек-Разбойник

(Сложност 3)

Много човеци в Магландиум са поели по грешния път на разбойника. Обикновено това са хора, тласнати от нищета или алчност да прибягват до кражби и обири, за да си изкарват прехраната. Разбойниците често причакват жертвите си по пътищата, горите или тъмните улици. Повечето от тях са били обикновени селяни и нямат нито тактическо

мислене, нито добри бойни умения, затова прибягват до елементарни засади и избягват добре въоръжени пътници, стражи и войници.

Въоръжени са с къси лъкове, копия или боздугани, понякога брадви, носят дървени или прости кожени брони с нискокачествена изработка.

### Бележки

Използва проста тактика. Нападат в група от поне четирима. Стрелят с лъкове от засада, по най-близкия враг, докато не бъдат застрашени в ръкопашен бой. Сложността да бъдат забелязани, ако се прикриват е = [Промъкване] и спада с 2 след всеки техен изстрел. Срещат се само в човешките територии.

Могат да се ползват в по-голям брой

срещу ниско ниво герои. Неподходящ противник срещу герои над 5-то ниво. Полезни са за масови битки. Развиват предимно Сила и Прецизност до максимум от 14, както и уменията „Войн“ и „Горянин“ до 6-та степен. В градски условия умението „Горянин“ бива заменено от „Крадец“. На Ниво покачват +8 ЖТ, +20 ТР и +8 ТМ.

### Вариант 1

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
0	16	16	3	1-3	10	9	8	10	6	0	9	12	25
<b>Атака1</b>		15 Ръка / Щ=1зар / 5ТД; 14 Крак /Щ=1зар+3/ 6ТД											
<b>Атака2</b>		16 Боздуган / Щ=3зара / 6ТД											
<b>Атака3</b>		14 Къс Лък /2зара/ 6+1ТД) Стрели: 20											
<b>Обща ЗА</b>		25 +5 (30)											
<b>Борба</b>		14	<b>МА</b>	1	<b>МЗ</b>	0	<b>ПсУ</b>	9	<b>Бди</b>	5	<b>Зах</b>	30	
<b>МУ</b>		4	<b>Мана</b>	8	<b>УО</b>	2	<b>Воля</b>	9	<b>Ста</b>	9	<b>Про</b>	9	

### Броня

Кожена Ризница; ЗА +5; Абс. Щ/2.

### Умения

СУ „Войн“: 2.

### Инвентар

2 зара медни монети.

## Вариант 2

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ				
2	16	18	3	1-3	12	10	8	11	6	2	11	13	41				
Атака1		18 (Ръка/1зар/5ТД); 17(Крак/1зар+3/6ТД)															
Атака2		19 (Боздуган/Ззара/6ТД)															
Атака3		17 (Къс Лък/2зара/6+1ТД) Стрели:20															
Обща ЗА		27 +5 (32)															
Борба		18	МА		1	МЗ		0	ПсУ		9	Бди		5	Зах		36
МУ		5	Мана		24	УО		2	Воля		10	Ста		11	Про		10

### Броня

Кожена Ризница; ЗА +5; Абс. Щ/2.

### Умения

СУ „Войн“: 2; СУ „Горянин“ или „Крадец“: 2.

### Инвентар

4 зара медни монети.

## Вариант 3

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
4	16	20	3	1-3	13	10	8	13	7	3	12	13	57
Атака1		21 (Ръка / 1зар / 5ТД); 20 (Крак / 1зар+3 / 6ТД)											
Атака2		23 (Брадва Едноръчна / 4зара / 7ТД)											
Атака3		20 (Къс Лък / 2зара / 6+1ТД) Стрели: 20											
Обща ЗА		28 +6 (34)											
Борба		20	МА	2	МЗ	0	ПсУ	10	Бди	5	Зах	39	
МУ		6	Мана	40	УО	2	Воля	10	Ста	12	Про	11	

### Броня

Кожена Лакирана Ризница; ЗА +6; Абс Щ/2.

### Умения

СУ „Войн“: 4; СУ „Горянин“ или „Крадец“: 4.

### Инвентар

6 зара медни монети.

# Гоблин Мародер

(Сложност 4)

Гоблините често нападат човешки села и мирни пътници, дръзнали да навлязат в териториите им по склоновете на Колосът. Те не са най-опасните създания в планината, но определено трябва да се внимава с тях. Повечето от този тип гоблини са най-низшестоящите воители в гоблинското общество. Обикновено са разузнавачи или просто бойци, служещи на някой по-низшите аристократи. Срещат се на малки групи, но са зле въоръжени и нямат броня. Бият се с големи брадви и носят по три или четири къси копия, които могат да хвърлят или да ползват за близък бой.

Повечето приключенци намират тези противници за прекалено слаби и глупави. Гоблините обикновено разчитат на численото превъзходство и рядко нападат големи групи. Когато нападат села, предпочитат изненадата и използват прикритието на нощта. Те са страхливи и обикновено се разбягват, ако някой от другарите им падне. За разлика от обикновения разбойник, гоблините са коварни, подли и не изпитват угризения, когато убиват. Често гледат да натрупат богатства, за да могат да си купят права в гоблинското общество.

## Бележки

Използват проста тактика. Нападат в група от поне четирима. Първо хаотично хвърлят своите копия по противниците си, а после, крещейки, се втурват в атака. Срещат се около Колосът, но от време на време навлизат и в човешките територии.

Стандартен противник, малко по-сложен

от обикновения бандит. Придават атмосфера на играта. Полезни са за масови битки. Развиват предимно Сила и Ловкост до максимум от 15, както и умениято „Войн“ до 8-ма степен. На Ниво, получават +9 ЖТ, +20 ТР и +6 ТМ.

## Вариант 1

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ				
1	15	16	3	1-2	12	10	6	9	7	2	10	12	26				
Атака1		14 (Ръка / 1зар / 5ТД); 13 (Крак / 1зар+3 / 6ТД)															
Атака2		18 (Двуръчна Дърварска Брадва/5зара/8ТД)															
Атака3		15 (Късо Копие / 3зара+3 / 6ТД) или стрелба 14 (2зара / 6ТД) Амуниции:4															
Обща ЗА		26															
Борба		17	МА		1	МЗ		0	ПсУ		7	Бди		4	Зах		36
МУ		3	Мана		6	УО		1	Воля		9	Ста		10	Про		9

## Умения

Поносимост на болка: **-1 физическа Щета**; Магическа поносимост: **-1 Щета от школите Въздух, Земя, Вода и Огън**; СУ „Войн”: 3.

## Инвентар

1 зар медни монети.

## Вариант 2

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
3	15	18	3	1-2	12	12	6	9	7	2	13	13	44
<b>Атака1</b>		16 (Ръка / 1зар / 5ТД); 16(Крак / 1зар+3 / 6ТД)											
<b>Атака2</b>		22 (Двуръчна Дърварска Бравда / 5зара / 8ТД)											
<b>Атака3</b>		20 (Късо Копие / 3зара+3 / 6ТД) или стрелба17 (2зара / 6ТД) Амуниции: 4											
<b>Обща ЗА</b>		29											
<b>Борба</b>		19	<b>МА</b>	1	<b>МЗ</b>	0	<b>ПсУ</b>	7	<b>Бди</b>	4	<b>Зах</b>	36	
<b>МУ</b>		4	<b>Мана</b>	18	<b>УО</b>	1	<b>Воля</b>	9	<b>Ста</b>	10	<b>Про</b>	11	

## Умения

Поносимост на болка: **-1 физическа Щета**; Магическа поносимост: **-3 Щета от школите Въздух, Земя, Вода и Огън**; СУ „Войн”: 6.

## Инвентар

1 зар медни монети; Камък.

# Гоблин Шаман

*(Сложност 6)*

Макар повечето хора да смятат гоблините за не особено интелигентна раса, те също могат да придобият магически умения. Понякога определени гоблини биват избирани и обучени за шамани. Те са по-хитри и по-коварни от обикновените гоблини. От време на

време шаманите излизат извън гоблинските територии да пакостят с другите си побратими, но това се случва рядко. Гоблините-шамани винаги са придружавани от няколко свои подчинени.

## Бележки

Използват стандартна тактика. Движат се с група от поне още четирима гоблини мародери. Използва магиите Кръвожадност, Проклятие, Огнена Топка и Горещи Юмруци. Първо подсилват своите спътници с Кръвожадност или отслабват противниците с Проклятие, а после използват Огнена Топка за

да обстрелват от разстояние, без да щадят спътниците си (но гоблините все пак получават по-малко магическа щета от огън). Срещат се предимно в планинските райони, близо до териториите на гоблините.

Покачват предимно Интелект и Ловкост до максимумите за расата, както и уменията

„Магьосничество“ и „Специалист в Огнена школа“. На по-високи нива гоблините шамани научават и магиите Огнен Дъх, Огнена Вълна и Отравяне, както и други заклинания, предимно

от школата на огъня.

На ниво покачва +6 ЖТ и +24 ТР, както и +(от 20 до 25) ТМ.

## Вариант 1

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	15	17	3	1-2	9	10	12	8	6	0	11	12	38
<b>Атака1</b>		13 (Ръка / 1зар / 5ТД); 14(Крак / 1зар+3 / 6ТД)											
<b>Атака2</b>		17 (Жезъл / 2зара / 7ТД)											
<b>Атака3</b>		---											
<b>Обща ЗА</b>		27 +7 (34)											
<b>Борба</b>		14	<b>МА</b>	5	<b>МЗ</b>	0	<b>ПсУ</b>	10	<b>Бди</b>	4	<b>Зах</b>	27	
<b>МУ</b>		15	<b>Мана</b>	62	<b>УО</b>	1	<b>Воля</b>	10	<b>Ста</b>	11	<b>Про</b>	9	

### **Броня**

Кожена Ризница: ЗА +7; Абс. Щ/2.

### **Умения**

Поносимост на болка: **-1 физическа Щета**; Магическа поносимост: **-3 Щета от школите Въздух, Земя, Вода и Огън**; СУ „Магьосник“: 8.

### **Инвентар**

1 зар жълтици; 1 мана еликсир (+ 3 зара ТМ); 1 свитък „Огнена топка“ **или** „Горящи юмруци“.

## Вариант 2

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
5	15	20	3	1-2	9	11	13	8	6	0	13	13	56
<b>Атака1</b>		14 (Ръка / 1зар / 5ТД); 15(Крак / 1зар+3 / 6ТД)											
<b>Атака2</b>		19 (Жезъл / 2зара / 7ТД)											
<b>Атака3</b>		---											
<b>Обща ЗА</b>		29 +7(36)											
<b>Борба</b>		14	<b>МА</b>	6(8*)	<b>МЗ</b>	0	<b>ПсУ</b>	10	<b>Бди</b>	4	<b>Зах</b>	27	
<b>МУ</b>		20(24*)	<b>Мана</b>	112	<b>УО</b>	1	<b>Воля</b>	10	<b>Ста</b>	11	<b>Про</b>	9	

### **Броня**

Кожена Ризница: ЗА +7; Абс. Щ/2.

### **Умения**

Поносимост на болка: **-2 физическа Щета**; Магическа поносимост: **-5 Щета от школите Въздух, Земя, Вода и Огън**; СУ „Магьосник“: 12; \*СУ „Специалист в Огнена Школа“: 4.

### **Инвентар**

2 зара златни монети; 2 мана еликсира (+ 3 зара ТМ всеки); 1 свитък от 1-во или 2-ро ниво огнена магия; 1 свитък 3-то ниво огнена магия (произволни).

# Гамбудур Ловец

(Сложност 4)

Гамбудури, горския народ! Малко хора вярват, че те наистина съществуват, но в последно време появите им стават все по-чести. Тези дребни създания обитават дебрите на големите гори на Магландиум, с единствено изключение Вечната гора. Те са високи едва около метър, метър и двадесет и имат черна

козина. Изключително коварни създания. Носят се слухове, че ядат всичко, дори себеподобните си. Малко се знае за гамбудурите, но пътниците дръзнали да навлязат по-дълбоко в някоя гора често се сблъскват с тези дребни изчадия.

## Бележки

Използва стандартна тактика. Нападат в група от поне четирима. Хвърлят копията си от засада ползвайки бонуса си от умението „Горянин“. След като бъдат открити, ако са изправени пред сериозен опонент, бягат и се регрупират. Обикновено обстрелват противниците си от прикритието на дърветата и се прехвърлят от клон на клон с помощта на

предварително завързани въжета или естествени лиани.

Опасен противник заради тактиката си. Срещат се само в горите, с изключение на Вечната гора. Покачват предимно Ловкост и Прецизност до максимум от 17. Имат Виталност 1. На ниво получават +6 ЖТ и +20 ТР.

## Вариант 1

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ				
1	15	16	2-3	1	8	12	6	10	5	0	14*	13	20				
Атака1		14 (Ръка / 1зар / 5ТД); 16 (Крак / 1зар+3 / 6ТД)															
Атака2		14 (Гамбудурска Брадва / 3 зара + 1 / 8ТД)															
Атака3		18 (Гамбудурско Копие (Хвърляне) / 2 зара + 1 / 6 ТД) Амуниции: 10															
Обща ЗА		30*															
Борба		14	МА		1	МЗ		0	ПсУ		8	Бди		5	Зах		24
МУ		3	Мана		12	УО		1	Воля		7	Ста		12	Про		13*

## Умения

\*Малък Размер (расово): +2 **БЗ** и +2 **Промъкване**; Специфично Традиционно Оръжие (расово): +1 **Атака с гамбудурско метателно копие и гамбудурска каменна брадва**; СУ „Горянин”: 4; Изстрел от засада: +4 **Щета**; Катерене: +4.

## Инвентар:

Череп на животно; Тънко въже.



## Вариант 2

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
3	15	19	2-3	1	9	13	6	11	5	0	15*	14	32
<b>Атака1</b>		16 (Ръка / 1зар / 5ТД); 18 (Крак / 1зар+3 / 6 ТД)											
<b>Атака2</b>		16 (Гамбудурска Брадва / 3 зара + 1 / 7 ТД)											
<b>Атака3</b>		20 (Гамбудурско Копие (Хвърляне) / 2 зара + 1 / 6 ТД) Амуниции:10											
<b>Обща ЗА</b>		31*											
<b>Борба</b>		15	<b>МА</b>	1	<b>МЗ</b>	0	<b>ПсУ</b>	8	<b>Бди</b>	5	<b>Зах</b>	27	
<b>МУ</b>		4	<b>Мана</b>	24	<b>УО</b>	1	<b>Воля</b>	7	<b>Ста</b>	13	<b>Про</b>	14*	

### Умения

\*Малък Размер (расово): +2 **БЗ** и +2 **Промъкване**; Специфично Традиционно Оръжие (расово): +1 **Атака с гамбудурско метателно копие и гамбудурска каменна брадва**; СУ „Горянин”: 7; Изстрел от засада: +4 **Щета**; Катерене: +4.

### Инвентар:

Череп на животно; Тънко въже.

## Гамбудур Войн

(Сложност 5)

Гамбудурите воители са още по-опасни от ловците на своята раса. Те са безпощадни, нападат в големи групи и малцина са оживели, за да разкажат за срещата с тях. Те са малко

по-едри от гамбудурите ловци и боядисват тялото си с различни бой (предимно бяло и червено).

### Бележки

Използва проста тактика. Често са втората ударна вълна, след нападението на гамбудурите ловци. Втурват се в битка с крясъци, под влиянието на различни билки. Не подбират противниците си и нападан, който им се изпречи първи на пътя. Движат се в средно големи групи: 6 до 10 бойци.

Срещат се само в горите, с изключение на Вечната гора. Покачват предимно Сила и Прецизност до максимум от 17, както и умението „Войн”. Имат Виталност 1.

На ниво получават +8 ЖТ, +20 ТР и +6 ТМ.



## Вариант 1

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	15	17	2-3	1	10	9	6	12	7	0	11*	12	30
<b>Атака1</b>		18 (Ръка / 1зар / 5ТД); 17(Крак / 1 зар + 3 / 6 ТД)											
<b>Атака2</b>		20 (Гамбудурска Бладва / 3 зара + 1 / 7 ТД)											
<b>Атака3</b>		17 (Гамбудурско Копие (Хвърляне) / 2 зара + 1 / 6 ТД) Амуниции: 3											
<b>Обща ЗА</b>		27*+4(31)											
<b>Борба</b>		15	<b>МА</b>	1	<b>МЗ</b>	0	<b>ПсУ</b>	7(+4)**	<b>Бди</b>	6	<b>Зах</b>	30	
<b>МУ</b>		3	<b>Мана</b>	18	<b>УО</b>	1	<b>Воля</b>	8(+4)**	<b>Ста</b>	9	<b>Про</b>	13*	

### **Броня**

Дървен Нагръдник: ЗА +4; Абс. Щ/3

### **Умения**

\*Малък Размер (расово): +2 **БЗ** и +2 **Промъкване**; Специфично Традиционно Оръжие (расово): +1 **Атака с гамбудурско метателно копие и гамбудурска каменна бладва**; СУ „Войн”: 4; Катерене: +4; \*\*Използва омайващи треви: +4 **ПсУ** и **Воля за 10 минути**.

### **Инвентар**

Череп на животно; Тънко въже; 1-2 упояващи билки (+4 ПсУ и Воля, трайност 10 мин).

## Вариант 2

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
4	15	19	2-3	1	12	9	6	12	7	2	13*	12	46
<b>Атака1</b>		20 (Ръка / 1зар / 5ТД); 18(Крак / 1 зар + 3 / 6 ТД)											
<b>Атака2</b>		24 (Гамбудурска Бладва / 3 зара + 1 / 7 ТД)											
<b>Атака3</b>		18 (Гамбудурско Копие (Хвърляне) / 2 зара + 1 / 6 ТД) Амуниции: 3											
<b>Обща ЗА</b>		29*+4 (33)											
<b>Борба</b>		18	<b>МА</b>	1	<b>МЗ</b>	0	<b>ПсУ</b>	10(+4)**	<b>Бди</b>	6	<b>Зах</b>	36	
<b>МУ</b>		4	<b>Мана</b>	30	<b>УО</b>	1	<b>Воля</b>	12(+4)**	<b>Ста</b>	11	<b>Про</b>	12*	

### **Броня**

Дървен Нагръдник: ЗА +4; Абс. Щ/3

### **Умения**

\*Малък Размер (расово): +2 **БЗ** и +2 **Промъкване**; Специфично Традиционно Оръжие (расово): +1 **Атака с гамбудурско метателно копие и гамбудурска каменна бладва**; СУ „Войн”: 3; Катерене: +4; \*\*Използва омайващи треви: +4 **ПсУ** и **Воля за 10 минути**.

### **Инвентар**

Череп на животно; Тънко въже; 1-2 упояващи билки (+4 ПсУ и Воля, трайност 10 мин).

# Гущероид Войн

(Сложност 4)

Щарха са странна раса. Не веднъж са нападали човешките територии. Все по-често правят набези извън своето блато. Бойните дружини на щарха се състоят от различни групи бойци, но много от тях са невъоръжени и предпочитат да се бият с голи ръце (или опашки). Един добре обучен и опитен

гущероид-войн може без проблем да се справи с местната милиция или по-зле обучените човешки бойци. Иначе, някой добре трениран и въоръжен войник на Западния Съюз е съвсем друго предизвикателство, което гущероидите се стремят да избягват.

## Бележки

Използва проста тактика. Нападат в група. Бият се докато не паднат няколко от другарите им (около половината), след това се разбягват. Използват специални удари по време на битка, но **не повече от веднъж** на ход.

Лесен противник, но внася атмосфера в играта. Развива предимно Прецизност и Сила, както и умението „Специалист в Юмручен Бой“ до 8-ма степен. На ниво получава +7 ЖТ, +20 ТР и +6 ТМ.

## Вариант 1

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
0	16	16	3	1	10	10	6	10	6	0	10	13	19
<b>Атака1</b>		16 (Ръка / 1зар+1 / 5ТД); 16 (Крак / 1 зар + 3 / 6 ТД)											
<b>Атака2</b>		18 (Плюнка / по 4 зара шок и 4 реална щета при успешна проверка/ 5ТД) Веднъж на 10 сек. Разстояние: 10 метра											
<b>Обща ЗА</b>		26 +4 (30)											
<b>Борба</b>	15	<b>МА</b>	1	<b>МЗ</b>	1	<b>ПсУ</b>	8	<b>Бди</b>	5	<b>Зах</b>	30		
<b>МУ</b>	3	<b>Мана</b>	6	<b>УО</b>	6	<b>Воля</b>	10	<b>Ста</b>	10	<b>Про</b>	10		

## Броня

Кожена Ризница: ЗА +4; Абс. Щ/2.

## Умения

Отровна плюнка: **Атака [ПР;Л;СИ], Сила [6 + (НИ/2)], Щета [4+(НИ/2)] зара ШЩ и РЩ на рунд, но не може да мине през броня**; СУ „Специалист в Юмручен Бой”: 3 (Специални атаки Пренебрегване и Подсечка).

## Инвентар

1 зар медни монети; Метален Нокът (+1 щета с юмрук).

## Вариант 2

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	16	18	3	1	11	10	6	11	6	1	11	13	33
<b>Атака1</b>		20 (Ръка / 1зар+1 / 5ТД); 20 (Крак / 1 зар + 3 / 6 ТД)											
<b>Атака2</b>		19 (Плюнка / по 5 зара шок и 5 реална щета при успешна проверка / 5ТД) Веднъж на 10 сек. Разстояние: 11 м											
<b>Обща ЗА</b>		27 + 4(31)											
<b>Борба</b>	17	<b>МА</b>	1	<b>МЗ</b>	0	<b>ПсУ</b>	8	<b>Бди</b>	9	<b>Зах</b>	33		
<b>МУ</b>	4	<b>Мана</b>	18	<b>УО</b>	6	<b>Воля</b>	11	<b>Ста</b>	11	<b>Про</b>	10		

### Броня

Кожена Ризница: ЗА +4; Абс. Щ/2.

### Умения

Отровна плюнка:, **Атака [ПР;Л;СИ], Сила [6 + (НИ/2)], Щета [4 + (НИ/2)] зара ШЩ и РЩ на рунд, но не може да мине през броня**; СУ „Специалист в Юмручен Бой”: 6 (Специални Атаки: Пренебрегване, Мека Длан, Зашеметител, Подсечка, Бърза Атака и Атака със скок).

### Инвентар

2 зара медни монети; Метален Нокът (+1 щета с юмрук).

## Гущероид Убиец

(Сложност 6)

Специално обучени бойци на щарха, който се ползват за изпълнение на черни поръчки на господарите на блатото. Не разчитат на пряка, а на прикрита атака. Някои

от тях, дори усвояват типична за расата Способност „Хамелеон” (няма го я в списъка с общодостъпните), което им помага да остават прикрити (+4 Про).

### Бележки

Обикновено нападат от прикритие, възползвайки се от смъртоносната атака в гръб. Могат да са няколко в самостоятелна група или да са поддържани от други видове бойци.

Повишават предимно Ловкост и Прецизност, до достигане на максимума за расата си. Развиват уменията „Убиец” и „Специалист в Юмручен Бой”. На ниво получават +6 ЖТ, +24 ТР и +8 ТМ.



НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
4	16	20(+2)*	3	1	9	13	8	13	7	0	15	13	53
<b>Атака1</b> 22 (Ръка / 1 зар + 1 / 5 ТД); 24 (Крак / 1 зар + 3 / 6 ТД)													
<b>Атака2</b> 22 (Плюнка / по 6 зара шок и 6 реална щета при успешна проверка / 5ТД) Веднъж на 10 сек. Разстояние: 9 метра													
<b>Обща ЗА</b> 31 + 4(35)													
<b>Борба</b>	17	<b>МА</b>	1	<b>МЗ</b>	0	<b>ПсУ</b>	10+2	<b>Бди</b>	6	<b>Зах</b>	27		
<b>МУ</b>	4	<b>Мана</b>	40	<b>УО</b>	6	<b>Воля</b>	8	<b>Ста</b>	13*	<b>Про</b>	13(+4)*		

## Броня

Кожена Ризница: ЗА +4; Абс. Щ/2.

## Умения

Отровна плюнка:, **Атака** [ПР;Л;СИ], **Сила** [6 + (НИ/2)], **Щета** [4 + (НИ/2)] зара ШЩ и РЩ на рунд, но не може да мине през броня; СУ „Специалист в Юмручен Бой”: 6 (Специални Атаки: Пренебрегване, Мека Длан, Зашеметител, Подсечка, Бърза Атака и Атака със скок). \*Убиец: 8 (Про +4; РЕ +2; ПсУ +2).

## Инвентар

1 зар сребърни монети; Отрова; Метален Нокът (+1 щета с юмрук).

# ЖИВОТНИ

Това са зверовете, които могат да се срещнат сред природата на Магландиум. Обикновено не нападат, ако не са предизвикани или специално обучени за това. Ако бранят територията или децата си, се бият до смърт, иначе, ако техните ЖТ спаднат под 20%, се опитват да избягат.

Животните не ползват оръжия и специални умения за тях, но за сметка на това, атаките им се базират на 3 показателя:

- **Лапа:** [СИ;Л;ПР]; добавя цялата БЩ; извършва се за 6 ТД.
- **Захапка:** [ПР;СИ;Л]; разрешава до +2 БЩ на зар.
- **Клюн:** [ПР;Л;СИ]; не добавя БЩ, но може да ползва бонус от МТ.
- **Опашка:** [ПР;Л;СИ], добавя БЩ/2 и има бутаща сила =2\*Щ.

- **Тяло:** [Л;ПР;СИ], добавя бонуси от МТ, има БС=3\*Щ.

Друга особеност е, че:

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



## Вълк

(Сложност 6)

Едър бозайник, около 60 кг. Често се движи в глутница от 8-12 екземпляра. Изключително опасен, ако напада за храна. Среща се навсякъде из Магландиум.

### Бележки

Когато е в глутница използва стандартна тактика. Когато е сам използва проста тактика. Покачва предимно Прецизност и Ловкост. На Ниво получава +24 ТР и +8 ЖТ.

### Вариант 1

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	18	20	3	2	12	10	4	12	6	2	11	14	43
Атака 21 (Захапка / 3зара / 6 ТД)													
Обща ЗА 27													
Обоняние	МЗ	УО	ПсУ	Воля	Бди	Ста	Про						
12	0	2	12	12	6	11	11						

### Умения

Бърз Метаболизъм: **възстановява 1 ВЩ на рунд, силата на отрова намалява с 2 на рунд;**  
Държеливост: **натрупва само половината от използваната Умора** (но без да позволява ползване на Умора над ИЗ на рунд).

### Вариант 2

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
3	18	21	3	2	13	10	4	13	6	3	11	14	51
Атака 22 (Захапка / 3 зара / 6 ТД)													
Обща ЗА 27													
Обоняние	МЗ	УО	ПсУ	Воля	Бди	Ста	Про						
12	0	2	13	13	6	11	11						

### Умения

Бърз Метаболизъм: **възстановява 1 ВЩ на рунд, силата на отрова намалява с 2 на рунд;**  
Държеливост: **натрупва само половината от използваната Умора** (но без да позволява ползване на Умора над ИЗ на рунд).

## Вариант 3

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
4	18	22	3	2	13	12	4	13	6	3	14	15	59
<b>Атака</b>		25 (Захапка / 3зара / 5 ТД)											
<b>Обща ЗА</b>		30											
<b>Обоняние</b>	<b>МЗ</b>	<b>УО</b>	<b>ПсУ</b>	<b>Воля</b>	<b>Бди</b>	<b>Ста</b>	<b>Про</b>						
12	0	2	13	13	6	14	12						

### Умения

Бърз Метаболизъм: **възстановява 1 ВЩ на рунд, силата на отрова намалява с 2 на рунд;**  
Държеливост: **натрупва само половината от използваната Умора** (но без да позволява ползване на Умора над ИЗ на рунд).

## Мечка

(Сложност 7)

Един от най-едрите бозайници. Среща се навсякъде из Магландиум. Не е агресивна ако не бъде предизвикана или не пази териториите или малките си. Ако бъде нападната, се бие с ярост.

### Бележки

Използва проста тактика. Покачва предимно Сила. На Ниво получава +24 ТР и +13 ЖТ.

## Вариант 1

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
3	15	18	3-4	3-4	18	9	4	10	6	8	11	12	79
<b>Атака1</b>		26 (Лапа / 2 зара / 6 ТД)											
<b>Атака2</b>		23 (Захапка / 2 зара / 5 ТД)											
<b>Обща ЗА</b>		27											
<b>Обоняние</b>	<b>МЗ</b>	<b>УО</b>	<b>ПсУ</b>	<b>Воля</b>	<b>Бди</b>	<b>Ста</b>	<b>Про</b>						
10	0	4	14	14	5	11	9						

### Умения

Дебела Козина: **-4 от всяка физическа Щета.**

## Вариант 2

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
4	15	19	4	4	19	9	4	10	6	9	12	12	92
<b>Атака1</b>		28 (Лапа / 2 зара / 6 ТД)											
<b>Атака2</b>		24 (Захапка / 2 зара / 5 ТД)											
<b>Обща ЗА</b>		28											
<b>Обоняние</b>		<b>МЗ</b>	<b>УО</b>		<b>ПсУ</b>		<b>Воля</b>		<b>Бди</b>	<b>Ста</b>		<b>Про</b>	
10		0	4		14		14		5	12		9	

### Умения

Дебела Козина: -4 от всяка физическа Щета.

## Вариант 3

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
5	15	20	4	4	20	10	4	10	6	10	12	12	105
<b>Атака1</b>		30 (Лапа / 2 зара / 6 ТД)											
<b>Атака2</b>		25 (Захапка / 2 зара / 5 ТД)											
<b>Обща ЗА</b>		28											
<b>Обоняние</b>		<b>МЗ</b>	<b>УО</b>		<b>ПсУ</b>		<b>Воля</b>		<b>Бди</b>	<b>Ста</b>		<b>Про</b>	
10		0	4		15		15		5	12		10	

### Умения

Дебела Козина: -4 от всяка физическа Щета.

## Пантера

(Сложност 9)

Един от най-опасните хищници в Магландиум. Среща се навсякъде из Магландиум, освен в студените райони. Напада от засада и без да е предизвикана.

### Бележки

Използва стандартна тактика. Покачва предимно Ловкост и Сила. На Ниво получава +26 ТР и +10 ЖТ.



## Вариант 1

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
3	18	21	3	2	14	14	4	10	5	4	15	16	60
Атака1		25 (Лапа / 2 зара / 6 ТД)											
Атака2		22 (Захапка / 2 зара / 5 ТД)											
Обща ЗА		30											
Обоняние		МЗ	УО		ПСУ		Воля		Бди		Ста		Про
6		1	3		12		12		5		15(+2)*		12(+4)**

### Умения

\*Котка: **Ста** +2; \*\*Промъкване: +4; Дебнеща Атака: **Атака в гръб с модификатор [Ниво]/2**; Светкавична Реакция: **Има право на еднократна моментна защита +2 БЗ, за 2 ТД.**

## Вариант 2

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
4	18	22	3	2-3	14	15	4	11	5	4	17	16	70
Атака1		26 (Лапа / 2 зара / 6 ТД)											
Атака2		25 (Захапка / 2 зара / 5 ТД)											
Обща ЗА		32											
Обоняние		МЗ	УО		ПСУ		Воля		Бди		Ста		Про
6		1	3		12		12		5		17(+2)*		13(+4)**

### Умения

\*Котка: **Ста** +2; \*\*Промъкване: +4; Дебнеща Атака: **Атака в гръб с модификатор [Ниво]/2**; Светкавична Реакция: **Има право на еднократна моментна защита +2 БЗ, за 2 ТД.**

## Вариант 3

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
5	18	23	3	3	15	15	4	12	5	5	17	16	80
Атака1		28 (Лапа / 2 зара / 6 ТД)											
Атака2		26 (Захапка / 2 зара / 5 ТД)											
Обща ЗА		32											
Обоняние		МЗ	УО		ПСУ		Воля		Бди		Ста		Про
6		1	3		13		13		6		17(+2)*		13(+4)**

### Умения

\*Котка: **Ста** +2; \*\*Промъкване: +4; Дебнеща Атака: **Атака в гръб с модификатор [Ниво]/2**; Светкавична Реакция: **Има право на еднократна моментна защита +2 БЗ, за 2 ТД.**

# Гарван

(Сложност 5)

Това едва ли може да се нарече истински противник. Никога не би нападнал, дори и да е предизвикан, освен в случаите, когато е специално обучен или призован от друид. Единственото му предимство е, че лети и

обикновено е извън обсега на ръкопашните оръжия, освен в моментите, когато атакува. Често се ползва от друидите за съгледвач, тъй като не предизвиква съмнение и се движи безшумно. Среща се навсякъде из Магландиум.

## Бележки

Използва проста тактика. Покачва предимно Прецизност. Не може да има Сила над 8. На Ниво получава +18 ТР и +5 ЖТ.

## Вариант 1

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ	
3	20	23	1	1	6	10	6	16	4	0	11	15	20	
Атака		24 (Клюн / 1 зар / 5 ТД)												
Обща ЗА		27												
Обоняние		МЗ		УО		ПСУ		Воля		Бди		Ста		Про
0		1		1		11		11		8(+6)*		Няма		13(+2)**

## Умения

\*\* Тих: **Про +2**; \*Зорко Око: **+6 Бди**; Летящ: **Не може да бъде нападат с оръжие за близък бой, освен при контраатака**; Звукова възприемчивост: **Може да бъде научен да говори прости думи**.

## Вариант 2

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ	
4	20	24	1	1	6	10	6	17	4	0	12	15	25	
Атака		26 (Клюн / 1 зар / 5 ТД)												
Обща ЗА		28												
Обоняние		МЗ		УО		ПСУ		Воля		Бди		Ста		Про
0		1		1		11		11		8(+6)*		Няма		13(+2)**

## Умения

\*\* Тих: **Про +2**; \*Зорко Око: **+6 Бди**; Летящ: **Не може да бъде нападат с оръжие за близък бой, освен при контраатака**; Звукова възприемчивост: **Може да бъде научен да говори прости думи**.

## Вариант 3

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
5	20	25	1	1	6	10	6	18	4	0	12	15	30
<b>Атака</b> 27 (Клюн / 1 зар / 5 ТД)													
<b>Обща ЗА</b> 28													
<b>Обоняние</b>	<b>МЗ</b>	<b>УО</b>	<b>ПСУ</b>	<b>Воля</b>	<b>Бди</b>	<b>Ста</b>	<b>Про</b>						
0	1	1	11	11	9(+6)*	Няма	13(+2)**						

### Умения

\*\*Тих: **Про +2**; \*Зорко Око: **+6 Бди**; Летящ: **Не може да бъде нападнат с оръжие за близък бой, освен при контраатака**; Звукова възприемчивост: **Може да бъде научен да говори прости думи**.

## Прилеп

*(Сложност 6)*

Странни създания, които се хранят, като пият кръвта на жертвите си. Рядко нападат сами, ако не са под нечие чуждо влияние или призовани чрез магия. Среца се навсякъде из пещерите и в някои гори.

### Бележки

Използва проста тактика. Покачва предимно Прецизност. Не може да има Сила над 8. На Ниво получава +16 ТР и +6 ЖТ.

## Вариант 1

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
3	19	22	1	1	6	12	2	15	2	0	13	15	22
<b>Атака</b> 24 (Захапка / 1 зар + 2 зара отрова (смъртоносна) / 5 ТД)													
<b>Обща ЗА</b> 28													
<b>Обоняние</b>	<b>МЗ</b>	<b>УО</b>	<b>ПСУ</b>	<b>Воля</b>	<b>Бди</b>	<b>Ста</b>	<b>Про</b>						
4	0	1	10	10	7	Няма	13(+6)*						

### Умения

Безшумен: **Про+6**; Летящ: **Не може да бъде нападнат с оръжие за близък бой, освен при контраатака**; Кръвопиец: **При всяка успешна атака възстановява Щ/2 ЖТ**.

## Вариант 2

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
4	19	23	1	1	6	12	2	16	2	0	14	15	28
<b>Атака</b>		26 (Захапка / 1 зар + 2 зара отрова (смъртоносна) / 5 ТД)											
<b>Обща ЗА</b>		29											
<b>Обоняние</b>	<b>МЗ</b>	<b>УО</b>	<b>ПсУ</b>	<b>Воля</b>	<b>Бди</b>	<b>Ста</b>	<b>Про</b>						
4	0	1	10	10	8	Няма	14(+6)*						

### Умения

Безшумен: **Про +6**; Летящ: **Не може да бъде нападнат с оръжие за близък бой, освен при контраатака**; Кръвопиец: **При всяка успешна атака възстановява Щ/2 ЖТ**.

## Пустинен Лъв

(Сложност 10)



Най-свирепият хищник на Пустошта. Не се страхува да напада дори числено превъзхождащ го противник. Силният му удар с лапа, лесно поваля дори бивол. На дължина достига до 3,5 метра, а теглото му е между 150 и 200 кг. Среща се навсякъде из Пустошта.

### Бележки

Използва сложна тактика. Покачва предимно Сила и Ловкост. На Ниво получава +26 ТР и +20 ЖТ.

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
6	20	26	4	3	20	18	4	10	6	10	21	19	160
<b>Атака1</b>		29 (Захапка / 2 зара / 5 ТД)											
<b>Атака2</b>		35 (Удар с Лапа / 3 зара / 6 ТД)											
<b>Обща ЗА</b>		37											
<b>Обоняние</b>	<b>МЗ</b>	<b>УО</b>	<b>ПсУ</b>	<b>Воля</b>	<b>Бди</b>	<b>Ста</b>	<b>Про</b>						
6	0	5	15	15	5(+6)*	21(+2)**	14(+4)***						

### Умения

\*\*\*Дебнене: **Про +4**; \*\*Котка: **Ста +2**; \*Зорко Око: **+6 Бди**; Атака от Дебнене: **Атака в гръб с модификатор [Ниво]/2**; Светкавична Реакция: **Има право на еднократна моментна защита +2 БЗ за 2 ТД**.

## Земен Дракон

(Сложност 12)

Най-малкият дракон в Магландиум. Единственият, който няма крила и не е магически. Най-силното природно животно. Среща се рядко, най-вече в Блатото и крайните райони на Пустошта, там където тя преминава в реална пустиня (слуховете са, че излиза от самата Бездна, която е някъде в пустинята). На

дължина достига 8 до 10 метра, а теглото му надминава 400 кг. Земния дракон не е вълшебен и е слабо интелигентен, но това не го прави по-малко опасен. Препоръчва се срещите с него да се избягват. Напада без да бъде предизвикан.

### Бележки

Използва сложна тактика. Покачва предимно Сила и Ловкост. На Ниво получава +26 ТР и +20 ЖТ.

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ		
16	16	26	6	5	30	30	6	20	10	60	38(-20)*	23	600		
Атака1		53 (Захапка / 6 зара, отровна (смъртоносна) / 5 ТД)													
Атака2		59 (Лапа / 3 зара / 7 ТД)													
Атака3		53 (Опашка / 3 зара / 7 ТД)													
Обща ЗА		34													
Обоняние		МЗ		УО		ПсУ		Воля		Бди		Ста		Про	
6		0		5		15		15		10		38		25(-12)*	

### Умения

\*Голям Размер: -20 **БЗ**, -12 **Про**; Каменни Люспи: -12 **Щета от всяка атака, независимо физическа или магическа**.

## Кон

(Сложност 1)

Това не е противник, а ездитно животно. Не участва в битки, макар че при нужда може да се самозащитава. Няма Ниво. Описваме

показателите му, защото играчите трябва да знаят неговите способности, за да могат да се възползват от правилата за Езда.

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
0	36	16	3	4	16-18	12-14	2-4	10	6	6-8	12-14	24-25	60-120
<b>Атака</b>		25-28 (Ритник / ([МТ]/2) зара / 10 ТД)											
<b>Обща ЗА</b>		28-30											
<b>Обоняние</b>	<b>МЗ</b>	<b>УО</b>	<b>ПСУ</b>		<b>Воля</b>		<b>Бди</b>	<b>Ста</b>		<b>Про</b>			
6	0	1-2	13		13		5	12(+4)*		Няма			

## Умения

\*Ездитно: **С** ездач получава Ста +4, Допустимо Тегло \*4, Реакция -20.

# Немъртви

Едни от най-нежеланите противници. Немъртвите са призовани от отвъдното създания, които не изпитват каквито и да е чувства. Те имат една-единствена цел – да вземат живите при себе си...

## Скелет Войн

*(Сложност 6)*

Събудени с помощта на черна магия, останки на древни воители биват върнати обратно към живота, за да служат на злите сили. Могат да ползват различно снаряжение от посоченото п-долу.

## Бележки

Използва проста тактика. Покачват предимно Ловкост и Сила. На ниво получават +20 ТР и +10 ЖТ.

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
4	16	20	3	1	14	14	Няма	12	Няма	4	16	13	50
<b>Атака1</b>		21 (Ръка / 1 зар / 5ТД); 21(Крак / 1 зар +3 / 6 ТД)											
<b>Атака2</b>		26 (Меч(Ръждясал) / 4 зара -3 + 1 зар отрова (смъртоносна) / 6 ТД)											
<b>Атака3</b>		---											
<b>Обща ЗА</b>		32 +4 (36) (+4*)											
<b>Борба</b>	23	<b>МА</b>	Няма	<b>МЗ</b>	0	<b>ПСУ</b>	Игнорира	<b>Бди</b>	6	<b>Зах</b>	42		
<b>МУ</b>	Няма	<b>Мана</b>	Няма	<b>УО</b>	Игнорира	<b>Воля</b>	Игнорира	<b>Ста</b>	16	<b>Про</b>	13(-4)**		

## Броня

Метален Ръждясал Нагръдник: ЗА +4, Абс. Щ/5, Уст. 8.

## Умения

\*\*Лесно забележим: **Про -4**; СУ „Войн”: **8**;

\*Повишена защита срещу стрели: **+4 ЗА**.

## Зомби

(Сложност 7)

По-бавен, но за сметка на това по-силен от скелетите. Може да ползва различно снаряжение.

## Бележки

Използва проста тактика. Покачват предимно Сила и Прецизност. На ниво получават +20 ТР и +15 ЖТ.



НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
5	14	19	3	2	18	9	Няма	14	Няма	8	11	12	105
<b>Атака1</b>		25 (Ръка / 1 зар / 5 ТД); 20(Крак / 1 зар +3 / 6 ТД)											
<b>Атака2</b>		30 (Брадва Бойна / 5 зара / 7 ТД)											
<b>Атака3</b>		---											
<b>Обща ЗА</b>		27 +4 (31)											
<b>Борба</b>		24	<b>МА</b>	Няма	<b>МЗ</b>	0	<b>ПСУ</b>	Игнорира	<b>Бди</b>	7	<b>Зах</b>	54	
<b>МУ</b>		Няма	<b>Мана</b>	Няма	<b>УО</b>	Игнорира	<b>Воля</b>	Игнорира	<b>Ста</b>	11	<b>Про</b>	11-4*	

## Броня

Метален Ръждясал Нагръдник: ЗА +4, Абс. Щ/5, Уст. 8.

## Умения

\*\*Лесно забележим: **Про -4**; СУ „Войн”: **6**; СУ „Бързия Джо”: **6 (+3ТД за движение)**; Мъртва Плът: **Игнорира всички временни щети и намалява всички физически щети с 6**.

## Зомби Лич

(Сложност 9)

Върнат към живот отдавна загинал древен маг, с натрупвана в годините злоба към всичко живо, твърдо решен да си отмъсти на... и той не знае на кого, но пък това не му пречи да убива.

## Бележки

Използва сложна тактика. Покачват предимно Сила и Прецизност. Ползва всички магии от школата на тъмнината до 6-то ниво.

Често е заобиколен от зомбита и скелети, които го пазят от вражеските бойци. На ниво получават +30 ТР и +10 ЖТ.

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
7	16	23	3	1-2	12	16	22	8	Няма	2	19	16	100
<b>Атака1</b> 17 (Ръка / 1 зар / 5 ТД); 19 (Крак / 1 зар +3 / 6 ТД)													
<b>Атака2</b> 30 (Жезъл / 2 зара / 7 ТД)													
<b>Атака3</b> ---													
<b>Обща ЗА</b> 35													
<b>Борба</b> 23		<b>МА</b> 8(11)*		<b>МЗ</b> 2		<b>ПСУ</b> Игнорира		<b>Бди</b> 7		<b>Зах</b> 54			
<b>МУ</b> 26(34)*		<b>Мана</b> 266		<b>УО</b> Игнорира		<b>Воля</b> Игнорира		<b>Ста</b> 11		<b>Про</b> 11-4**			

## Броня

Няма твърда броня, но носи роба, която може да има магически свойства.

## Умения

\*\* Лесно забележим: **Про -4**; СУ „Магьосник”: **12**; \*СУ „Специалист в Тъмна Магия”: **8**; СУ „Бърза Мисъл”: **4**.

# ВЪЛШЕБНИ И МЕХАНИЧНИ СЪЗДАНИЯ

Това са изкуствено създадени или призовани от друго измерение създания. Не се срещат лесно, тъй като изработването/призоваването им е сравнително трудно.

## Огнен Демон

(Сложност 8)

Създание, изградено от огън, което следва командите на своя призовател. На височина не надминава 160 см. Няма реално тегло.

## Бележки

На ниво покачва +16 ЖТ и +1 Атака.



НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	16	22	3	Няма	Няма	Няма	Няма	Няма	Няма	Няма	20	16	140
МА		30 (Ръка с магия „Горящи юмруци“) / 6 зара огнена щета / 6 ТД)											
Обща ЗА		36											
МЗ		2	УО		Игнорира		ПсУ		Игнорира		Воля		Игнорира

### **Умения**

Призован; Специална атака „Разгоряване“: **За 6 ТД нанася 3 зара огнени щети на всички в радиус 2 метра**; Непоносимост на вода: **Понася двойна щета от водни магии**.

## Воден Демон

*(Сложност 8)*

Създание от водна маса което следва командите на своя призовател. На височина не надминава 200 см. Няма реално тегло.

### **Бележки**

На ниво покачва +12 ЖТ и +1 атака.

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	16	22	3	Няма	Няма	Няма	Няма	Няма	Няма	Няма	20	16+(НИ/4)	110
МА		27 ( до20 метра с магия „Леден заряд“ / 4 зара ледена щета / 6 ТД)											
Обща ЗА		32											
МЗ		4	УО		Игнорира		ПсУ		Игнорира		Воля		Игнорира

### **Умения**

Призован; Непоносимост на огън: **Понася двойна щета от огнени магии**.

## Въздушен Дух

*(Сложност 8)*

Създание от сгъстен въздух, което следва командите на своя призовател. На височина не надминава 180 см. Няма реално тегло.

### **Бележки**

На ниво покачва +10 ЖТ и +1 АТ.

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	16	22	3	Няма	Няма	Няма	Няма	Няма	Няма	Няма	20	16	100
<b>МА</b> 10 (до 20 метра с магия „Светкавица“ / 5 зара електрическа щета / 8ТД)													
<b>Обща ЗА</b> 34													
<b>МЗ</b> 2				<b>УО</b> Игнорира				<b>ПСУ</b> Игнорира				<b>Воля</b> Игнорира	

### Умения

Призован; Безпътен: **Намалява всички физически щети наполовина** ([Щ/2]).

## Земен Голем

*(Сложност 8)*

Създание от кал и дърво, което следва командите на своя господар. На височина достига 4 метра, а теглото му надминава 400 кг.

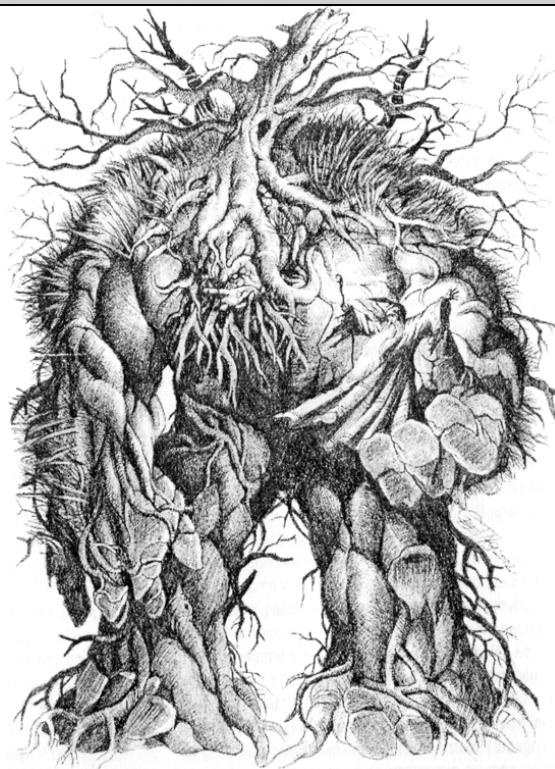
### Бележки

Почахва предимно СИ. На ниво получава +25 ЖТ и +30 ТР.

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	16	22	4	5	24	12	Няма	12	Няма	18	15	13	220
<b>Атака</b> 27 (Ръка / 6 зара / 5 ТД)													
<b>Обща ЗА</b> 31													
<b>Борба</b> 33				<b>МЗ</b> 0				<b>ПСУ</b> Игнорира					
<b>Зах</b> 72				<b>УО</b> Игнорира				<b>Воля</b> Игнорира					

### Умения

Призован; Абсолютна стабилност: **Не може да бъде съборен**; Поносимост на тъпи удари: **Намалява всички трошащи щети наполовина**.



# Метален Голем

(Сложност 8)

Изкуствено създадена машина, която получава живот чрез магически кристали. Изработва се от Изобретател и изисква намиране на специална схема и материали. Обикновено се сглобява от метал, но може да бъде и от дърво, което ще се отрази

единствено на Устойчивостта му. Приема се като предмет и животът му се измерва в Единици Цялост. За да бъде наранен, трябва да понесе щета поне колкото неговата Устойчивост, също както всеки предмет.

## Бележки

Няма ниво, но за улеснение се счита, че е от НИ 6. Въоръжен е с вграден в ръката му секач и може да използва всякакви

допълнителни инструменти и подобрения, включително и да покачи своята атака. Не може да покачи ЖТ.

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
6	10	16	4	3-4	20	12	Няма	16	Няма	10	15	11(+6)	60
<b>Атака</b> 29 (Секач / 6 заар / 6 ТД)													
<b>Обща ЗА</b> 31													
<b>Борба</b> 29						<b>МЗ</b> 0				<b>ПСУ</b> Игнорира			
<b>Зах</b> 60						<b>УО</b> Игнорира				<b>Воля</b> Игнорира			

## Умения

Механичен; Абсолютна стабилност: **Не може да бъде съборен.**

С това приключва приложението с примерни противници. Не забравяйте, че те са именно това – **примерни**. Свободно модифицирайте и създавайте нови, а после може да ги предложите в нашия форум.

