

Раси и Показатели

Героят трябва да принадлежи към една от допустимите за игра раси. Всяка раса има свои особености, специфично поведение, характерни умения и различни стойности за основните си показатели. Възможните раси са: Хора, Елфи, Джуджета, Гиганти, Гущероиди и Гоблини.

В това приложение сме събрали накуп информацията за тях, така че по-лесно да сравните техните характеристики. Това би следвало да е достатъчно, за да си създадете обща представа, но за да можете да разиграете героя си, ще е добре да се запознаете с бита на расата в „Книга втора“.

Да се има предвид!

Допустими са различия с общоприетите тегло, височина и всякакви други отличителни белези, стига Разказвачът и играчите да са съгласни. Все пак големи отклонения (повече от 20%) от дадените не се препоръчват, или биха могли да се компенсират с допълнителни плюсове и минуси. Например, наднорменото тегло би могло да води до увеличаване на максимално допустимата сила и до намаляване на максимално допустимата издръжливост, или до директно намаляване на скоростта. Такива допълнения са удачни, но не се препоръчват за начинаещи играчи и Разказвачи, за да не се получи дисбаланс.



ОБЩА ИНФОРМАЦИЯ ЗА ОТДЕЛНИТЕ РАСИ

Хора

Хората в Магландиум са досущ като нас самите. Срещат се всякакви на външен вид и нрав. Средната продължителност на живота е около 70-80 години, което е най-кратката сред разумните раси. За сметка на това, човешките семейства имат многобройно потомство. Възрастта, на която човекът се счита за съзрял и готов за приключения, е 16 години.

Старостта настъпва след шестдесетата година, но хората остават дееспособни още дълго време, а често и до самия край на дните си.

Характерът на хората може да бъде най-различен и не би следвало да представлява проблем за разиграване от ваша страна, тъй като самите ние сме хора.

Елфи

Елфите са първата разумна раса в на Титания. По тази причина те се чувстват повисшестоящи от останалите, но не непременно надменни. По убеждения елфите се делят на Светли и Тъмни, но видимо не се различават. Разликата е в начина им на мислене.

Елфите са отлични стрелци и магьосници. Живеят по над 400 години, а могат да стигнат дори 1000. За сметка на това имат не повече от

две деца в семейство. Елфите съзряват около петдесетата си година. Старостта при тях не настъпва никога. Те изкарват целия си живот в отлична физическа и умствена форма.

Всички елфи са добри музиканти и артисти. Движенията им са грациозни и точни, и всички раси (освен твърдоглавите джуджета) са склонни да ги признаят за най-красивите създания на Магландиум.

Джуджетата

Джуджетата са втората разумна раса. Живеят в затворено общество, дълбоко под стръмните склонове на Желязната планина (която е част от Колосът). Любовта им към металите и редките елементи ги е направила

отлични миньори и занаятчии. Джуджетата са ниски, но доста широки и масивни, което се отразява на теглото им. Те са сравнително дълголетен народ и е нормално да доживеят двестагодишна възраст, а понякога превалят и

четвърт хилядолетие. Съзряват на тридесет години. Старостта ги настига около края на второто им столетие, но не променя особено техните бойни способности. Единствено пъргавината им се позагубва.

Джуджетата са недоверчиви и затворени по характер (поне докато са трезви).

Обикновено може да се каже и че са алчни и пресметливи. Ценят материалните блага и произведенията на умелите майстори. Обичат да пият силни алкохолни напитки и да се веселят, така както само те си знаят.

Мъжките джуджета са по-ниски от женските.

Гиганти

Гигантите някога са били най-надарената раса в цяла Титания. Те били толкова по-силни, умни и умели от останалите, че боговете се изплашили и ги захвърлили в Бездната, където били принудени да станат слуги на демоните. Много векове след това, те успели отново да излязат на повърхността, но от древната им слава останала само силата, която, макар многократно намалена, все още остава недостижима за никоя друга раса. От тези тежки времена, гигантите са запазили част от демоничния си вид – имат рога на главите си, а ставите им се разклоняват в лактите и коленете.

Живеят на номадски племена в северен

Магландиум. Често са считани за опасни и нецивилизовани поради демоничния си вид, но в действителност са благородни и спазващи свой собствен кодекс на благоприличие.

Съзряват със скоростта на хората, но техните младежи са малко по-силни от средния човек. Живеят около сто години, като рядко ги надминават с повече от година-две. Старостта настъпва рязко около осемдесетата им година, значително намалявайки техните бойни способности, които дотогава са наистина забележителни.

Тъй като са лесни за манипулиране, могат да застанат на грешната страна и да бранят „справедливостта“ със завиден плам.

Гущероиди

Странни гущероподобни създания, които не само че се придвижват на два крака, но и могат успешно да общуват с останалите раси и помежду си. Въпреки това, на тях се гледа с недоверие и обикновено има защо.

Живеят в покрайнините на голямото блато. Съзряват много бързо, а животът им е с неуточнена продължителност, но се предполага, че стига над 120 години. Видими белези за настъпване на старостта се проявяват след петдесетата им година, с

промяна на качествата и цвета на кожата, но не и в забавяне на движенията им.

Характерът им е сложен и почти неразгадаем за останалите раси. Същността им е полу-животинска и често действат според инстинкта, а не според разума си.

Гущероидите са единствената раса в Магландиум, която не се дели на мъжки и женски. Те придобиват полови белези само при приближаване на размножителния период, когато хвърлят хайвер.

Предупреждение!

Изключително трудно е да разиграете гущероид, а и за неопитния Разказвач не би било лесно да преценя ситуациите в които би изпаднало такова създание. Не се препоръчва да започвате играта с тази раса или да имате такива спътници в група от начинаещи играчи. Това е раса, която по-често ще е враг, отколкото основен герой.

Гоблини

Създадени от бога на мрака Ахра-Ман с цел да служат за негови воители, гоблините са преминали различни стадии в своето развитие, докато стигнат сегашния си вид. Имат изградено общество. Живеят из пещерите на Колосът, но често излизат на повърхността, създавайки проблеми на гиганти, човечи и елфи. Копаят под земята и понякога влизат в конфликти за подялба на територии.

Гоблините живеят приблизително осемдесет-деветдесет години след което просто престават да се движат. Изпадат в състояние, близко до сън, което е техния дълъг преход към реалната смърт. Съзряват изключително бързо и достигат зрялост около тринайсетата си година. Остаряват след шейсетата си година, но процесът е много бавен и се усеща едва след осемдесетата.

Предупреждение!

Изключително трудно е да разиграете добре гоблин, а и за Разказвачът няма да е лесно да преценя ситуациите в които би изпаднало такова създание. Не се препоръчва да започвате играта с тази раса или да имате такива спътници в група от начинаещи играчи. Това е раса, която по-често ще е враг, отколкото основен герой.



Размер и тегло

Стойностите в таблицата са усреднени. Допускат се отклонения, но не е препоръчително да са повече от 20%.

Раса	Ръст мъже (см)	Ръст жени (см)	Обиколка (см)	Тегло Мъже	Тегло Жени
Човек	180	165	90	83	57
Елф	165	160	64	47	36
Джудже	130	145	110	82	69
Гигант	240	220	160	185	145
Гущероид	155		80	49	
Гоблин	150	160	80	58	46

Модификатор тегло

Тежест (кг)	МТ
До 50	1
51 – 100	2
101 – 200	3
201 – 400	4
401 - 800	5

и т.н. диапазонът се увеличава двойно и т.н. МТ се увеличава с 1

Модификатор размер

Размер (см)	МР
До 50	1
51 – 100	2
101 – 200	3
201 – 400	4
401 - 800	5

и т.н. диапазонът се увеличава двойно и т.н. МР се увеличава с 1

ОСНОВНИ ПОКАЗАТЕЛИ

Показател	Човек	Елф	Джудже	Гигант	Гущероид	Гоблин
Виталност	2	1	4	3	1	1
Жизненост	33	30	45	39	29	28
Скорост	16	17	14	15	16	15
Магическа Защита	0	2	4	0	1+ (НИ/4)	0
Сила	5 - 16	4 - 13	6 - 18	8 - 22	5 - 15	6 - 17
Ловкост	5 - 16	5 - 17	4 - 14	4 - 13	6 - 17	4 - 15
Интелект	5 - 16	6 - 18	4 - 14	3 - 12	3 - 12	4 - 13
Прецизност	5 - 16	6 - 17	5 - 16	5 - 15	5 - 15	5 - 16
Издръжливост	5 - 10	4 - 9	7 - 12	6 - 11	6 - 11	6 - 12
Красота	3 зара					
Късмет	По избор, между 3 и 8					

УНИКАЛНИ РАСОВИ УМЕНИЯ

Хора

Възприемчивост

Хората могат да научат всяко Специално Умение (СУ) без да се налага да заплащат началните Точки за Развитие за това – не плащат цената за правото умението да бъде

научено. Също така получават право на още едно СУ освен разрешените им според нивото и интелекта.

Богоизбрани

Хората са любимци на боговете и когато ползват късмет, те имат право да се откажат от полученият резултат и да хвърлят отново, като

за валидно се счита само второто хвърляне. Двете хвърляния се броят само за един щастлив опит.

Елфи

Жизнен поток

Елфите могат да преливат жизнена енергия (ЖТ) от и към тях. Те могат да възстановят нечий ЖТ, като прехвърлят от своите собствени или обратно. Процесът е известен и като „Преливане“. Всяко преливане (независимо от или към тях) ги изморява и натрупва у тях Умора = $[ЖТ/5]$ от прелетите по този начин ЖТ, но не по-малко от 1. Закръгляват се нагоре или надолу, по преценка на Разказвача. Преливането става чрез допир. За да се извърши, трябва доброволното съгласието на двамата участници. Изключение е, когато този, който приема ЖТ е в безсъзнание – той не се съпротивлява на помощта, която получава. Но да се прелеят ЖТ от някой в безсъзнание към елф е невъзможно.

При всички случаи, елфът, който извършва действието трябва да е в съзнание.

Всяко преливане се извършва за 10 ТД, независимо от прелятата жизнена енергия. Това има значение единствено по време на битка, иначе действието трае 5-6 секунди.

Пример: Елфът Емюриан има 30 ЖТ, а неговият боен другар, човекът Беорл, след тежката битка, е останал едва на 5. Тъй като двамата не знаят какво им предстои, Емюриан решава да прелее част от своите ЖТ на Беорл. Приближава се до своя другар, докосва го с ръце и живителната енергия протича през тях. Беорл получава 15 ЖТ от елфа, който губи 15 ЖТ и натрупва 3 Умора. След Преливането, Беорл е с 20 ЖТ, а Емюриан е останал с 15.

Гъвкава Магическа Защита

Елфите са единствената раса, чиято естествената МЗ не оказва отрицателен ефект при заклинания, които биха облагодетелствали елфа. Естествената им МЗ не се добавя като усложнение при облагодетелстващи ги

заклинания и не намалява ефекта на магическите предмети. Всяка допълнително придобита МЗ (включително и от СУ), оказва своето въздействие срещу всяка магия и намалява ефекта на магическите предмети.

Умела Езда

Връзката на елфите с природата им помага при работа с животни, като прибавя допълнително +2 към умението им „Езда“ (вижте приложение „Общи Умения“).

Умело Катерене

Вродената подвижност на Елфите и лекото им тегло позволява да се катерят значително по-умело, отколкото предполага тяхната Сила. Имат допълнително +2 към умението „Катерене“.

Джуджетата

Бойна ярост

Джуджетата са целеустремени и понякога са готови дори да се самонаранят. В момент на високо напрежение могат да преобразуват своите ЖТ в ТД, получавайки допълнителни ТД, но не повече от базово допустимите за един ход. Така придобитите ТД са с покачваща се цена от +1 ЖТ за всяка следваща. Първата допълнителна ТД коства нараняване за 1 ЖТ, а всяко следваща допълнителна в същия ход му

коства +1 ЖТ спрямо предишната. Така, ако желае да получи 3 допълнителни ТД в един и същи ход, ще трябва да се нарани за 6 ЖТ ($1+2+3=6$ ЖТ), докато, ако в три последователни хода получава +1 ТД, той ще се е наранил само за 3 ЖТ.

Умението се задейства само когато героят е в битка или критична ситуация, тъй като изисква реално повишаване на адреналина.

Устойчиво зрение

Поради различното осветление, в което живеят джуджетата, очите им са променили своите свойства. Макар зрението им да не е силно, то има едно изключително качество – остава си еднакво на дневна и нощна светлина

(това не е в сила за мъгла и други ограничаващи зрението фактори, различни от мрак). Не могат да виждат в пълен мрак, но докато има поне 20% осветеност, джуджетата виждат така, сякаш е слънчев ден.

Изключителна поносимост на алкохол

Джуджетата са закърмени с добрата бира още от малки и затова са изградили значително по-добра поносимост на алкохол от

нормалната - всяко джудже получава допълнително +4 към поносимостта си към алкохол (УО, когато пие алкохол).

Неумела Езда

Поради специфичния си начин на живот джуджетата не се славят като добри ездачи (обикновено не им се налага да го правят).

Всички джуджета търпят наказание от -2 към умението си за Езда.

Изключително неумело Плуване

Подземните реки са много студени и джуджетата не плуват в тях, затова е изключителна рядкост да се срещне джудже с

добри умения на плувец. Всички джуджета търпят наказание от -4 към умението Плуване.

Гиганти

Възстановяване

Свикнали да живеят в суровите условия на Пустошта, Гигантите умеят да възстановяват своята умора (натрупват Почивка) двойно по-бързо от стандартния

темп. Това влияе само на естествената почивка: +2 Почивка на час и допълнително още +2 Почивка при сън. Всички допълнителни бонуси (удобна стая и др.) не се удвояват.

Поносимост на алкохол

Гигантите са с много силен организъм и малко повече алкохол не може да им се отрази кой знае колко. Не могат да се надпиват с джуджетата, но все пак и те минават за едни

от добрите пиячи в Магландиум – получават +2 Устойчивост на алкохол (УО, когато пият алкохол).

Изключително Обоняние

Гигантите са развили остро обоняние, каквото повечето раси нямат. Обонянието е на 4-та степен (за расите, които нямат специфично обоняние, се считат, че са на 0-ва степен).

Гущероиди

Отровна плюнка

Притежават уникалното умение да плюят отровна плюнка, която е в неизчерпаемо количество (произвежда се от самия организъм). Атаката с това естествено оръжие е с основен показател Прецизност, вторичен Ловкост и трети Сила [ПР;ИН;СИ] и ползва всички бонуси от базовата стрелба.

ТД нужни за атаката са 5 ТД, но възстановяването на отровният им секрет не им позволява да използват това си оръжие повече от веднъж на ход (на всеки 10 секунди). За да нарани врага, отровата трябва

да преодолее всичките му защиты. Игнорира се напълно дори и от най-леката броня.

Гущероидите могат да плюят на разстояние не по-голямо от [СИ] метра. Тъй като това е атака от разстояние, тя не може да бъде блокирана с оръжие.

Щетата на отровата в тяхната плюнка е два вида – Реална, отнемаща ЖТ и парализираща (Шокова). Двете щети са равни помежду си, а размерът им е $[4 + (НИ/2)]$ зара.

Силата на отровата е $[6 + (НИ/2)]$. УФУД е:

Отрова₁ + 3 зара > 16 + УО₂

Растяща МЗ

Гущероидите притежават уникална магическа защита, която повишават с натрупване на Опит (очевидно е някаква инстинктивна защита на организма им): **МЗ=1+(НИ/4)**.

Невероятно умело Плуване

Тъй като гущероидите се раждат в самата вода, те са буквално родени плувци. Умението им „Плуване” е с допълнителен бонус +8.

Изключително неумела Езда

Гущероидите са хищници по природа и това ясно се усеща от повечето ездитни животни и те се плашат от близостта им. Гущероидите търпят наказание от -4 върху умението „Езда”.

Изключителна поносимост на отрова

Тъй като самите те са отровни създания, гущероидите са развили значителна устойчивост на отрови: УО срещу тровеща атака (**не** срещу алкохол) се увеличава с +4.

Невероятно Обоняние

Под водата видимостта не е особено добра, дори и зад прозрачните клепащи на гущероидите, но затова пък те са изострили своето обоняние до много висока степен: Обоняние на степен 8.

Гоблини

Магическа поносимост

Когато ги е създавал, Ахра-ман знаел, че трябва да направи нещо, за да защити творенията си от магията, затова ги дарил с приспособимост към нейните щети. Гоблините издържат на магически щети от четирите природни елемента. Всяка нанасяща директни поражения магия от школите Въздух, Вода, Земя или Огън се намалява с НИ на гоблина.

Това умение не влияе на заклинанията с различен ефект от тези школи – Забавянето, например, ще намали СК на гоблина в пълната си сила.

Така, гоблин на 8-мо Ниво ще намалява магическите щети от огън, вода, въздух и земя с 8.

Поносимост на болка

Поради основното си предназначение, бойци на Ахра-ман, гоблините са дарени с още една способност, която да им помага в битка – кожата им е изключително издръжлива на всякаква физическа атака и с времето става

все по-здрава. Всяка физическа щета се намалява с $[1 + (НИ/4)]$.

Така, гоблин на 8-мо Ниво ще намалява всяка щета от оръжие с 3.

Устойчиво зрение

Гоблините, също като джуджетата успяват да запазят свойствата на зрението си и на тъмно. Достатъчно им е да има поне 20% осветеност и те ще могат да виждат така както виждат през деня.

Понижена устойчивост на алкохол

Гоблините познават алкохола съвсем отскоро и организма им не е пригоден за спиртни напитки. Напиват се изключително бързо. Поносимостта им на алкохол е намалена с -2.

Неумела Езда

Поради живота си сред пещерите, Гоблините рядко използват ездитни животни и това ги прави неумели ездачи. Гоблините търпят наказание от -2 върху умението си Езда.

Изключително Обоняние

Първичността на гоблините им е помогнала да запазят своето обоняние достатъчно остро, за да разчитат на него като допълнително, а понякога и основно сетиво. Имат обоняние на 4-та степен.

Производни показатели

Захват	[3*СИ]
Разстояние за Ефективна Стрелба	[3*ПР]
Базова Атака	[НИ/2]
Атака с ръка* (невъоръжена)	[ПР;СИ]
Атака с крак* (невъоръжена)	[ПР;Л]
Атака с тяло* (борба)	[СИ;Л]
Атака* (ръкопашни оръжия)	според оръжието
Стрелба* (с оръжие)	според оръжието
Стрелба* (хвърляне на предмет)	[ПР;ИН]
Базова Защита	[Л+(НИ/2)]
Базова щета	0 за СИ до 10 +1 за всяко 1 СИ от 11-20 +2 за всяко 1 СИ от 21-30 +3 за всяко 1 СИ от 31-40 ...

Допустимо тегло	[(СИ*СИ)/5]
Вдигане с 1 ръка	[ДТ]
Вдигане с 2 ръце	[ДТ*3]
Бдителност	[ПР/2]
Реакция	[СК+НИ]
Стабилност	[Л+(НИ/2)]
Точки за Действие	[(СК+Л)/2]
Магически Умение	[(ИН+НИ)/2]
Магическа Атака	[МУ/3]
Мана	[ИН]; покачва се с + [ИН] на ниво
Езда	[Л/2]
Катерене	[СИ/2]
Обаяние	[(Красота+ИН)/2]
Обоняние	расово
Отскок	[СИ/2]
Плуване	[СИ/2]
Промъкване	[(Л+ПР)/2]
Воля	[(ИН+СИ)/2]
Психическа Устойчивост	[(ИН+ПР)/2]
Устойчивост на Отрова	[Виталност]

**Различните видове атаки винаги добавят Базовата Атака на героя, в различна степен за различните видове атаки: Невъоръжен удар, Борба, Ръкопашни оръжия, Стрелба и Мятане.*

Внимание!

Формулите в таблицата определят само базовите стойности на производните показатели. Възможно е те да бъдат увеличени или намалени в зависимост от расата и допълнително заучени умения.

