

**ГАРИ ГИГАКС, ДЕЙВ АРНСОН,
ФРАНК МЕНЦЕР
НАРЪЧНИК НА ИГРАЧА**

Част 1 от „Подземия и Дракони: Фентъзи ролева игра“

Превод от английски: Дамян Христов, 2003

chitanka.info

НЯКОЛКО ДУМИ ОТ ПРЕВОДАЧА

По ролевите игри се запалих преди близо десет години. Съвсем случайно в ръцете ми попадна оригиналният комплект книги „Подземия & Дракони“, в който много подробно беше описано как с помощта на въображение и лист хартия няколко души могат да си разиграят фентъзи приключение на масата в кухнята. Идеята ми допадна и аз и моите приятели дълги нощи не спяхме, а се сражавахме с орки и тролове, пазещи несметни съкровища, скрити из разни дълбоки подземия. Нещо повече, открих едно невероятно хоби, покрай което се запознах с много хора и научих безкрайно полезни неща. Когато ми предложиха да превода правилата на български, аз с радост се съгласих, защото подобно предизвикателство не е за всеки. Ще бъда щастлив да съм част от магията за всички онези, които за пръв път ще посегнат към необятната вселена на ролевите игри!

ПРЕДГОВОР

Това е игра, това е забавление. Помага да си представиш.

„Както си вървиш с изваден меч, огромен, червен, огнедишащ дракон се спуска върху теб с РЕВ!!“

Виждаш ли? Въображението ти се събуди. Сега си представи: Тази игра може да бъде по-интересна от всяка една друга, която някога си играл!

Играта ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ е начин да си представяме заедно — като да гледаме един и същ филм или да четем една и съща книга. Но ТИ пишеш историята, без да редиш думи на хартия — просто като играеш играта П&Д.

Ти, заедно с твоите приятели, ще създавате страхотна приказна история, ще я зарязвате и след всяка игра ще се връщате на училище или работа, но — като на книга — приключението ще чака. Нещо повече от книга; ще продължава толкова дълго, колкото си искате.

Това е почти най-популярната игра в света. И ти ще видиш защо след малко.

Когато си купуваш някаква друга игра или книга, ти обикновено не си ли мислиш, „Виж ти, хубаво е, но не е точно това, което си представях“? Е, твоето П&Д приключение ще бъде точно такова каквото го искаш, защото сам ще си го направиш.

И не е трудно. Ще ти се наложи да почетеш малко и да помислиш, но като цяло е забавно.

Забавно е, когато откриеш, че никой не губи и всички печелят.

Забавно е, когато постъпваш правилно... например, когато знаеш какво да очакваш в пещера на коболд, или кои дракони са на твоя страна.

И няма нужда да харчиш излишни пари по всяко време, както много други игри. Веднъж закупил тези правила, ти нямаш нужда от нищо друго.

Има още, разбира се, ако искаш: вълнуващи приключения за игра, миниатюрни фигури на чудовища и персонажи, сложни правила за напредналите играчи и още много. Но ти вече имаш всичко, от което се нуждаеш да започнеш: тази книга и твоето въображение. Това стига.

А, да; трябва ти още нещо, с което също разполагаш — мъничко време. Ще ти отнеме няколко минути да научиш основните правила и още час или два, за да изиграеш цялата игра. Ти вероятно ще искаш да се забавляваш още и още и може би дори играта ще ти стане хоби; милиони хора го практикуват.

Но засега просто седни и си представи.

„Твоят персонаж е изправен на върха на хълма... слънцето блести в златната ти коса, накъдрена от топлия бриз... ти разсеяно прокараваш ръка по дръжката на вълшебния си меч, обсипана със скъпоценни камъни и хвърляш поглед към елфа и джуджето, спорещи както обикновено как да натоварят конете... магьосникът си е припомнил магиите и казва, че е готов да тръгвате... пред вас в близката планина зее входът на едно опасно подземие, а вътре ви чака един страховит дракон. Време е...“

Приятно прекарване!

Франк Менцер

Февруари, 1983

КАК ДА СЕ ИЗПОЛЗВА ТАЗИ КНИГА

За да научиш как да играеш играта ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ, просто продължавай да четеш тази книга. Няма нужда да помниш всичко, което прочиташ; първите две приключения са предназначени да те обучават, докато играеш. Ако си готов да учиш, започни със **Старт**.

Играта обичайно се играе от трима или повече души. Най-добре е, когато един от тях вече е запознат как се играе и учи другите. Ако няма такъв, ти (или някой друг) може да прочете първото приключение на глас, докато останалите го следват, за да научат основното от играта. Все пак, най-добре е, когато всеки сам прочете приключението отделно.

Когато всеки разбере как да разиграе персонажите, прочетете **„Персонажи на ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ“** и **„Игра в Група“**. Един от вас също трябва да научи да бъде Разказвач — този, който изпълнява ролята на Чудовищата. Другата книга в този комплект е **СПРАВОЧНИК НА РАЗКАЗВАЧА** и тя обяснява всичко, което Разказвача се нуждае да знае.

Този комплект книги дава всички детайли за играта ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ. С тези правила твоят персонаж може да достигне трето ниво на развитие. (Тези и други термини са обяснени по-късно в тази книжка.) Други комплекти са на разположение, с повече магически предмети, чудовища и правила за по-големи и добри игри.

Комплект №2 е **П&Д Правила за ЕКСПЕРТИ** за персонажи от четвърто до четиринадесето ниво. **П&Д Правила за КАМПАНИЯ** е комплект №3 за персонажи от петнадесето до двадесет и пето ниво; и **П&Д Комплект за МАЙСТОРИ** дава останалите детайли за персонажи от двадесет и шесто до тридесет и шесто ниво на развитие.

Всичко в тези комплекти съответства напълно и очертава завършена система за П&Д приказна ролева игра. Ти можеш да използваш всички или част от тези ръководства. Те често включват

няколко начина за водене на игра. Можеш сам да създадеш нови правила, чудовища и магия, използвайки тези указания за насока.

БЛАГОДАРНОСТИ

Следващите личности направиха тази книга възможна през годините на нейното развитие: Dave Arneson, Brian Blume, Dave Cook, Anne C. Gray, Ernie Gyga, E. Gary Gyga, Allen Hammack, Kevin Hendryx, John Eric Holmes, Harold Johnson, Tim Kask, Jeff Key, Rob Kuntz, Alan Lucien, Steve Marsh, Tom Moldvay, Mike Mornard, Jon Pickens, Brian Pitzer, Michael Price, Patrick L. Price, Paul Reiche, Evan Robinson, Gordon Schik, Lawrence Schik, Don Show, Edward G. Spillers, Garry Spiegle, Stephen D. Sullivan, Ralph Wagner, Jim Ward, Jean Wells и Bill Wilkerson.

Благодарност още и на Donald Paterson за това, че отвори моята врата към света на П&Д и специални благодарности на Harold Johnson, който ме придружи вътре.

КАК ДА СЕ НАУЧИМ ДА ИГРАЕМ ИГРАТА ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ

СТАРТ

Подземие е поредица от стаи и коридори, в които могат да се срещнат чудовища и съкровища. И Ти ще ги срещнеш, докато играеш персонаж в един приказен свят. Има много и различни видове чудовища, но драконите са най-големи и опасни — и пазят най-огромното съкровище.

Можеш да започнеш играта веднага — без да четеш никакви правила и дори сам-самичък! Просто започни да четеш и ще откриеш смисъла на играта за минути.

По време на твоето първо приключение ще се нуждаеш от един от заровете в кутията. Другите ще бъдат използвани по-късно, засега единствено ти трябва кръгличкия зар с числа от 1 до 20. Използвай молив, за да попълниш числата и винаги имай под ръка гумичка, за да триеш, ако се наложи.

Вземи химикал и лист хартия — готов си да започнеш!

Прочети книгата като всяка друга. Не прескачай! Тази книга е написана специално, за да те въведе в играта стъпка по стъпка. Веднъж прочел следващата страница, ти ще научиш много неща. И няма нужда да помниш всичко.

Предстои ти да изиграеш **Самостоятелното Приключение** и да научиш основата на играта. Останалото от тази книга предоставя детайли, от които ще се нуждаеш, когато играеш в група.

В групови игри един от вас е Разказвач, а всички останали са играчи. Разказвачът води играта, докато другите изпълняват ролята на персонажи. Другата книжка в тази кутия, **СПРАВОЧНИК НА РАЗКАЗВАЧА**, дава цялата нужна информация за водене на групови игри.

КАКВО Е „ИГРА НА РОЛИ“?

Това е ролева игра. Това означава, че ти ще бъдеш като актьор, представяйки се за някой друг и ще се преструваш, че си този

персонаж. Няма нужда от сцена, дори не се нуждаеш от костюми или сценарии. Трябва ти само въображение.

Тази игра няма дъска, защото не се нуждае от такава. Без дъска може да си имаме всички подземия, дракони, чудовища и персонажи!

Засега, докато се учиш, ти ще играеш роля в твоето въображение. По-късно, когато играеш играта с другите, ще разиграеш други роли и ще си говорите заедно така, сякаш сте персонажи в един измислен свят. Ще бъде лесно, но първо трябва да си готов.

КАКВА РОЛЯ ЩЕ ИГРАЯ?

Представи си: сега е друго място, друго време. Светът доста прилича на нашия преди много години, с рицари и замъци и без наука и технология — без електричество и модерен комфорт от всякакъв вид.

Представи си: драконите съществуват. Върколаците са реалност. Всякакви чудовища живеят в пещери и древни руини. И магията наистина действа.

Представи си: ти си силен герой, прославен, но беден боец. Ден след ден ти изследваш непознатото, дирейки чудовища и съкровища. Колкото повече откриеш, толкова по могъщ и известен ще станеш.

ТВОИТЕ ОСНОВНИ СПОСОБНОСТИ НА ПЕРСОНАЖ

В играта ние ще се нуждаем от начин да опишем персонажа ти, боецът, който претендираш да бъдеш. Можем да кажем, че той е „силен, честен, сръчен и не много умен“ — но на нас ни трябва малко по-точно описание от това.

Ние ще наречем тези описания **способности** (Сила, Интелект и други). Ще измерим всяка една с число, наречено „Показател на Способностите“. Най-високият възможен показател е 18, а най-ниският 3 (за причини, които ще обясним по-късно).

Ти си силен боец: твоят показател за *Сила* е 17, близо до максимум!

Ти си „сръчен“, което означава, че можеш да се движиш бързо. Названието на тази способност е *Ловкост*. Като боец ти не се нуждаеш

от висока ловкост. Твоят показател за ловкост е 11 (което е малко над средното).

Един боец обикновено не е много умен. Твоят персонаж не е умен, колкото теб, но във всеки случай не е и глупав. Нека да кажем, че твоята *Интелигентност* е 9 (което е малко под средното). Сега нека да запишем твоите Показатели на Способности. Където и да е в средата на твоя лист хартия напиши:

17 Сила

11 Ловкост

9 Интелект

Също така ще се нуждаеш от снаряжение за приключението. Ти носиш раница и други предмети, много подобни на тези, с които ходиш на поход. Тук се включват храна, вода, въже, фенер и други; засега просто приеми, че имаш всичко необходимо, за да оцелееш в гората, пустинята или планината.

С тези чудовища наоколо ще се нуждаеш от защита. Облечен си в броня, направена от метални халки и носиш шлем. Разполагаш с прекрасен меч и имаш кинжал, затъкнат в ботуша, за всеки случай. Ти знаеш как да използваш снаряжението си правилно.

Ако искаш, можеш да си кръстиш боеца. Няма значение дали си мъж или жена.

Готов ли си? Да тръгваме!

ТВОЕТО ПЪРВО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Твоят роден град е едно малко местенце с мръсни пътища. Една сутрин ти излизаш от къщи и се отправяш към близките хълмове. Там има няколко пещери, където е пълно със съкровища, пазени от чудовища. Чувал си да разправят за някакъв човек на име Bargle, който живее там. Bargle е бандит, който крадял пари, убивал хора и всявал ужас в града. Ако го заловиш, можеш да се превърнеш в герой!

Когато приближаваш входа на една от пещерите, ти се оглеждаш наоколо. Денят е хубав и всичко изглежда спокойно. Знаеш, че няма да е толкова спокойно в пещерите, където живеят чудовищата, а също

така ще бъде и тъмно. Ето защо вземаш фенера и кутийка прахан (клучките кибрит не са били измислени още и затова в кутията има кремък и огниво) и внимателно запалваш фитила. Пламъкът пращи слабо, но скоро фенера лумва с мека светлина. Пристъпваш в пещерата с изваден меч.

Вътре е тъмно и прашно. Коридорът те отвежда навътре от входа, все по-дълбоко и по-дълбоко в хълма. Изглежда това е единственият път, затова отправяш поглед напред, внимавайки да не налетиш на прилепи или други противни създания.

Изведнъж виждаш гоблин! По-нисък е от теб и изглежда като грозен малък мъж със сива кожа. Той те вижда, надава писък, размахва меч си и атакува! Ти отклоняваш неговия удар, замахваш с оръжието си и отвърщаш.

Ако гоблинът не те беше атакувал веднага, ти би могъл да се опиташ да го заговориш, но сега нямаш избор. Трябва да се биеш за живота си.

КАК ДА УДАРИМ

Всеки път в играта, когато се опиташ да удариш някое чудовище, има шанс да пропуснеш — и, разбира се, шанс да удариш. Доста трудно е някой противник да удари твоя боец, защото той има прекрасна ризница от халки. Гоблинът не е труден за поразяване, защото неговата броня не е толкова хубава.

За да удариш чудовището, трябва да направиш Хвърляне за Удар. Хвърли двадесет-стенния зар. Ако хвърлиш 11 или по-малко, твоят персонаж пропуска да удари гоблина. Ако хвърлиш 12 или по-високо, успяваш! (Това число е част от Правилата за Битка. Ще научиш повече за това по-нататък.)

Ако пропуснеш, гоблина удря отново, но също не успява. Можеш да удариш пак; хвърли отново да видиш дали си уцелил.

Ако си ударил гоблина, той изкрепява и хуква да бяга надолу по коридора в мрака. (Гоблините могат да виждат в тъмното.) Ранил си го.

Ако отново си пропуснал, продължавай да хвърляш! Гоблинът се опитва да те удари, но ти се защитава успешно. Запомни: ако удариш

гоблина, той бяга назад.

ЩЕТИ И ЖИЗНЕНИ ТОЧКИ

В играта, когато всяко същество удари друго (чудовище или персонаж) се причиняват щети. Точките, където се отбелязват щетите, се наричат **жизнени точки**.

Жизнените точки са мерило за щетите, които съществото може да понесе, преди да бъде убито. Те могат да варират; колкото повече точки има съществото, толкова по-трудно е да го убиеш. Най-често използваното съкращение за жизнените точки е **жт**.

Твоят боец започна с 8 жт (жизнени точки) и все още има толкова, тъй като гоблинът не успя дори веднъж да го удари. Да, той може да е ударил твоя щит или броня, но не пробил защитата ти, така че тези негови атаки се наричат „пропуснати“ — те не нанесоха никакви щети на твоя персонаж.

ИЗДРЪЖЛИВОСТ: ТВОЕТО ЗДРАВЕ

Твоят боец е в добро здраве и може да се бие дълго време без да се умори. Тази способност се измерва от друг Показател за Способност, наречен *Издръжливост*. Твоята Издръжливост е 16, доста над средното ниво, но не перфектно.

Твоята Издръжливост оказва влияние върху жизнените ти точки. Ако имаше нисък показател, ти може би щеше да имаш 2 или 3 точки. От друга страна, ако имаше Издръжливост 18, те щяха да бъдат 10 или повече!

Напиши твоят нов Показател за Способност под другите на твоя лист.

16 Издръжливост

Най-отгоре на листа, над Показателите за Способност, запиши твоите жизнени точки.

Жизнени Точки 8

Сега да се върнем към твоето приключение:

Спираш за момент, за да се увериш, че всичко е наред и едва тогава продължаваш по коридора. Няма странични проходи, няма друг път за ходене.

Напред коридора извежда в широко помещение, което ние наричаме „стая“. Внимателно приближаваш стаята, осветявайки с фенера си наоколо, за да видиш, ако има някой вътре. От ъгъла на стаята ляво от теб дочуваш съскане и виждаш огромна гърмяща змия, дълга почти три метра! Близо до нея, на пода лежат стотици златни и сребърни монети.

Да говориш с змията май не става, а и не можеш просто да минеш покрай нея. Отново трябва да се биеш. За тази битка ще записваш жизнените си точки. Змията има 3 жт. На твоя лист хартия запиши най-отдолу „Змия 3“ и бъди готов да отбелязваш нанесените и щети.

Този път ще се нуждаеш да хвърлиш 11 или повече, за да удариш змията. Тя е бавна и по-лесна за удряне, отколкото беше гоблинът. Но змията има по-голям шанс да те удари, защото е по-голяма и по-яка.

Ако удариш успешно змията, задраскай 3 и напиши 2 до него; ранил си я. Ако пропуснеш, не пиши нищо.

Тогава змията те захапва и удря! Най-отгоре на листа задраскай 8 след думите „Жизнени Точки“ и напиши 7.

Докато играеш играта П&Д ще използваш този метод за отбелязване на жизнените си точки, както и тези на чудовищата, които срещаш.

ОТРОВЕН?

Това е отровна змия, която може да бъде много опасна. В играта има начина да разберем дали си отровен или не. Хвърли двадесет-стенния зар отново. Ако хвърлиш 12 или повече, това значи, че си избегнал отравянето (но все още понасяш щети от ухапването). Ако

хвърлиш 11 или по-малко, твоят боец е отровен и губи още 2 точки за щети (задраскай 7 и напиши 5).

Този зар беше хвърлен, за да провериш сам дали си избегнал неприятност; това хвърляне се нарича **Спасително хвърляне** и ще се използва по-късно в много други ситуации в играта.

Твоят боец замахва отново. Запомни, ако удариш, можеш да извадиш една от жизнените точки на змията. Ако пропуснеш, не прави нищо.

Змията те захваща отново! Губиш още една жизнена точка и трябва да направиш друго спасително хвърляне; запомни, ако хвърлиш 12 или повече, не губиш допълнителни точки. Ако хвърлиш 11 или по-малко, ти си отровен и губиш още две жизнени точки.

Можеш да атакуваш отново. Ако змията е още жива, тя захваща и пропуска. (В тази битка змията няма да удари повече; в нормална игра тя може дори да убие твоя боец, преди той да я ударил!)

Змията продължава да атакува, но неуспешно. Твоят боец може да замахне няколко пъти, но рано или късно, ти ще убиеш змията. Направи всички нужни хвърляния.

Когато жизнените точки на змията станат нула, тя е мъртва. (Ако някога твоите точки станат нула, ти си мъртъв!).

Ранен си, но засега нищо не може да се направи. Щетите, които твоят боец е понесъл, могат да се излекуват с няколко дни почивка.

Мъртвата змия вече не е опасна, така че можеш да продължиш нататък. Вземаш много от парите на пода и ги слагаш в чантата, която носиш. Докато правиш това, забелязваш, че освен златото има и три вида сребристи монети. Повечето са сребърни, но другите са от ценни метали, сплави от злато, сребро и платина!

Това е богато съкровище; змиите обикновено не пазят нищо. Съкровището вероятно е принадлежало на някой друг, който се е опитал да убие змията — но неуспешно. Понякога съкровищата може да са скрити. Оглеждайки внимателно стаята, в единия ъгъл намиращ малък скъпоценен камък, перла. Може би само тя ще струва най-малко сто златни монети!

След малка почивка, за да си поемеш дъх, ти се оглеждаш с фенера наоколо и виждаш друг коридор, който води напред в мрака.

Хвърляйки поглед назад по пътя, по който идваш, виждаш светлината на деня в далечината, осветявайки входа на пещерата. Изглежда примамливо, но си напомняш, че не си кой да е и не трябва да бягаш от малкото битки.

Помни, макар че си ранен, ако продължиш, трябва да бъдеш много внимателен! Видиш ли друга змия или нещо също толкова опасно, по-добре да се върнеш назад. Не се оставяй да умреш! Живей, за да се биеш и утре; съкровищата ще почакаат.

Внимателно тръгваш по коридора към неизвестното с високо вдигнат фенер и изваден меч.

Коридорът извежда до друга малка пещера. Когато приближаваш, чуваш глас и виждаш светлина.

Сваляш кепенците на фенера, за да се скриеш по-добре и внимателно поглеждаш зад ъгъла. Вдясно от теб, седнала до скалата, стои красива млада жена, която носи броня като твоята. Тя няма меч, но има пръчка с метална топка в единия край; това оръжие се нарича боздуган. До нея, на земята свети фенер. Изглежда медитира или се моли.

Преценяваш, че тя може би не иска да бъде притеснявана, но когато се опитваш тихо да минеш на пръсти покрай нея, тя поглежда към теб и казва:

— Здравей, приятелю! Да не би да търсиш гоблина? О, ти си ранен! Мога ли да помогна?

Тя те оглежда внимателно, в случай че си опасен, но сякаш иска да помогне.

Извиняваш се за безпокойството, но се чудиш какво знае тя за гоблина и най-вече как може да ти помогне. Но почакай; това може би е враг. Ти се приближаваш с изваден меч в ръка. Тя се изправя и казва:

— Казвам се Aleena. Аз съм свещеник, приключенец като теб. Живея в близкия град и съм дошла да търся чудовища и съкровища. Знаеш ли нещо за нас, свещениците?

Спри за миг и си представи какво би казал персонажът ти. В града тя може да е един от твоите съседи, не си сигурен, а не знаеш нищо и за свещениците. След като те изслушва, тя казва:

— Добре, гоблинът тръгна по този път — и посочва към коридора, излизащ от пещерата.

— Той дойде от тук толкова бързо и аз почти не го забелязах. Ударил ли си го? Добре си направил! Гоблините са отвратителни.

Тъй като не знаеш нищо за нас свещениците, нека те просветля. Духовниците са обучени да се бият като теб, но освен това можем да правим магии. Аз медитирах и познанието за магиите изпълваше съзнанието ми. Една от магиите, които мога да направя веднага е лечебно заклинание и изглежда ти се нуждаеш от него.

Магически слова! Чувал си за това, но никога не си го виждал. Все още си предпазлив, но наблюдаваш как свещеникът казва няколко думи и те докосва леко по ръката. По някакъв магически начин твоите рани са излекувани!

В твоя дневник намери жизнените си точки и напиши 8 — пълния брой, с който си започнал.

— По-добре ли се чувстваш? — пита тя. — Искаш ли да седнеш и да си починеш? Бих ти разказала няколко неща, които трябва да знаеш за по-нататък.

Сядаш, доволен да си починеш, но държиш меча си под ръка, в случай на опасност. Тя сяда до своя фенер.

— Ако не знаеш нищо за свещениците, вероятно не знаеш нищо и за хората, използващи магия. Те са приключенци като теб и мен, но изучават само заклинания и рядко се бият. Имат различни магии от нас, свещениците, и вместо да медитират, те учат своите заклинания от книги. В града живеят няколко магьосника.

Ако си атакуван от лош магьосник, може да се опиташ да избегнеш магията, но е по-трудно, отколкото да се спасиш от отровата. Магиите могат да бъдат полезни, но също така и много опасни. Между другото раната изглежда като от змийско ухапване. Това може да бъде много лошо, защото повечето отрови са смъртоносни; късметлия си, че си се отървал само с това. Някои други същества също имат специални атаки като отровата. Някои могат да парализират, а други дори да те превърнат в камък само с поглед — освен ако не погледнеш настрани навреме. А драконите са най-неприятни! Те издишат огън, киселина или други смъртоносни неща. Никога не можеш да се спасиш от всичките поражения на техния дъх, но можеш да ги намалиш като се прикриеш навреме.

Твоят персонаж има различни Спасителни Хвърляния за всяка специална атака; те ще ти бъдат обяснени по-късно.

ОБАЯНИЕ: ТВОЯТА ИНДИВИДУАЛНОСТ

Твоят боец си прекарва добре със свещеника; тя беше приятелски настроена. Това е резултат от друг Показател на Способностите: твоето Обаяние. Тъй като твоят боец е харесвана личност, показателят за Обаяние е над средното, 14 (помни, 18 е най-добрият възможен показател). Ако имаше нисък показател, духовникът щеше да бъде много предпазлив и може би нямаше да ти предложи да те излекува.

МЪДРОСТ: ТВОЕТО ОБЩО ВЪЗПРИЯТИЕ

Свещеникът е много мъдър. Това е друг Показател на Способностите, различен от интелигентността. Например, представи си, че чувстваш капки по твоето рамо. Твоята Интелигентност ще ти подсказва, че вали; Мъдростта ти ще ти напомни, че е време да потърсиш място, където да се скриеш, за да не настинеш.

Твоят боец не е много мъдър; показателят ти за Мъдрост е 8. Свещеникът има показател 17, но е доста слаб физически, със Сила 9. Всеки тип приключенец се развива в различна насока. Магьосниците, например, имат висока Интелигентност, но често ниска Сила.

Напиши двата Показателя за Способности в дневника:

8 Мъдрост

14 Обаяние

ПРИКЛЮЧЕНИЕ С ГРУПА

Докато боецът ти говори със свещеника, започвате по малко да се опознавате. Тя ти предлага да дойде с теб, за да ти помогне в приключението. Макар това да означава, че съкровищата ще трябва да бъдат поделени, това също значи, че заедно ще победите повече опасни чудовища и ще намерите повече ценности. И двама приключенци имат

по-голям шанс за успех, отколкото поотделно. Ти решаваеш, че това е добра идея и заедно поемате по следващия коридор.

Рамо до рамо вие тихомълком слизате по тъмен проход. Виждате друг коридор, отклоняваш се надясно на около шест метра пред вас. Сваляш кепенците на фенера наполовина, за да виждаш какво става, без да привличаш допълнително внимание. Поемате по коридора и свивате зад ъгъла.

Четирима, приличащи на зверове хора, облечени в парцаливи дрехи, стоят на три метра в страничния коридор. Не издават никакъв звук — тихи са като мъртъвци. Изглежда причакват да дойде някоя бедна жертва.

Преди да кажеш нещо, жрецът докосва твоето рамо и посочва обратния път, по който сте дошли. Двамата отстъпват няколко метра назад, така че съществата да не ви чуят.

— Това са таласъми! — прошепва тя. — Ако ни ударят, могат да ни парализират. Таласъмните са немъртви чудовища, много противни същества; нито живи, нито мъртви, но нещо ужасяващо по средата. Ние свещениците имаме някаква сила над тези същества на мрака. Следвай ме и ми пожелай късмет.

Връщате се обратно, но този път жрицата води. Завивайки по коридора, вие виждате таласъмните. За щастие изглежда не са чули вашите думи. Жрицата сваля огърлицата изпод бронята и ти виждаш че на сребърното и синджирче има символ на една от църквите в града. Тя смело пристъпва напред, издига символа и казва остро:

— НАЗАД, гадни създания!

Когато тя пристъпва напред, таласъмните бързо се обръщат да атакуват. Но сега, когато тя държи символа, те спират; изведнъж се втурват надолу по коридора в мрака и всичко става при пълна тишина.

— Не си и помисляй да ги последваме. — промълвява тя. — Както вече казах те могат да бъдат много опасни и по-добре да продължим по нашия път. Доволна съм, че успях да ги прогоня, но може би умението няма да проработи отново.

Докато вървите надолу по коридора тя обяснява:

— Наричаме това „Прогонване на Немъртви“, ти сам виждаш. Само свещениците могат да го правят и понякога не действа.

Таласъмите са само част от различните видове немъртви чудовища; тук се включват също скелети, зомбита и много по-лоши. Ако беше сам, ти можеше лесно да попаднеш в засада и вероятно да загинеш.

Да побързаме, защото Прогонването продължава само няколко минути. Прекалено много са за нас, за да се справим.

Виждате врата малко по-напред от дясната страна. Това е необичайно за пещери и вие я приближавате бавно и тихо. Коридорът продължава и по-нататък в мрака.

Заедно оглеждате вратата. Тя е направена от дърво, обкована с желязо; пантите изглежда са от другата страна. Голяма ключалка стои под металната брава.

— Не виждам нищо опасно — казва жрицата, — но аз не знам много за капаните, които понякога могат да бъдат открити на вратите. Заслужава си да опитаме. Тя се опитва да я отвори, но вратата изглежда заключена.

— Ще опиташ ли да я отвориш със сила? — пита тя.

Ти се отдалечаваш и с малка засилка се блъскаш във вратата. Но със сила не можеш да я разбиеш.

— Много жалко — промърморва Aleena. Вероятно там има съкровище, но не може да стигнем до него. Нуждаем се от крадец.

Виждайки объркания ти поглед, тя обяснява:

— Може да си мислиш, че крадците са лоши, но много от тях не са. Те също са приключенци; някои от тях са наистина много приятни. Трябва да хвърляш по едно око на кесийката си, но крадецът може да ни помогне много като намира капани, отваря ключалки, катери се по стени и много други неща.

Сигурна съм, че щяхме да бъдем по-добре, ако с нас имаше крадец и магьосник, които да ни помагат. Обикновено тръгвам на приключение с такива типове, както и няколко големи бойци като теб, за да се справят с грубияните. За съжаление, никой не пожела да дойде с мен този път.

Ти се опитваш да разбиеш отново вратата, но тя не се отваря. Така че с израз на примирение, двамата продължавате надолу по коридора.

Проходът завива наляво и виждате светлина. Спирате, слушвате се и чувате гласове. Единият звучи като на човек, но другият звучи като гоблински.

— Стани, слаботелесно създание — ръмжи човекът. — Кой друг видя освен боеца и свещеника!

— Моля те, господарю! Не ме наранявай! — скимти гоблинът. — Никой друг, никой. Аз раних боеца наистина лошо. Дойдох да ти кажа това веднага!

Гоблинските лъжи изглежда не могат да заблудят човека.

— Казах ти, ставай, или ще те превърна в крастава жаба. Вероятно си избягал без дори да си се опитал да го удариш. Никой друг, сигурен ли си?

— Никой друг, господарю, кълна се!

— Хмм. Те могат да създадат проблем. Мога да ги изиграя и да ги убия без битка...

Aleena те побутва по рамото още веднъж и се оттегляте, за да обсъдите ситуацията.

— Аз познавам мъжкия глас! — казва тя. — Това е Bangle, един от тези лоши магьосници. Той вероятно е направил магия на гоблина, за да го направи свой слуга.

Ако се върнем обратно ще бъдем в безопасност. Оо! Аз почти бях забравила. Таласъмите са се върнали на мястото си. Ако с Bangle има само един гоблин, може да рискуваме тази битка, вместо да се изправим лице в лице с всички тези немъртви. Освен това той не е подготвен за нас — все още.

Слушайки внимателно, ти чуваш магьосникът и гоблинът да планират залавянето ви. Вие също имате план. Магьосникът е по-опасния и затова Aleena ще се опита да победи неговите магии с нейните. Твоята работа е да биеш гоблина.

Когато се връщаш, ти чуваш някои да реди магически думи. Завиваш зад ъгъла и виждаш висок брадат човек в черна роба да седи в стаята. Гоблинът се е свил до една стена и наблюдава. Магьосникът премества бързо ръцете си, казва нещо, което не разбираш и — изведнъж изчезва!

Гоблинът изпискава радостно:

— А, господарю, магията подейства! Никой не може да ви види сега и каква изненада за тези противни хора, с които си имаме работа. И аз съм следващия! Направи и мен невидим, господарю!

Жрицата, прошепва:

— Сега! Преди да направят каквото и да е още! — и вие нахлувате в стаята заедно.

Гоблинът скача към теб и посреща твоята атака със замах на меча си. Пропуска!

Гоблинът има 2 жизнени точки и ти все още имаш нужда да хвърлиш 12 или повече, за да го удариш. Хвърли зара и води опис на битката по същия начин както направи със змията.

Докато се биеш с гоблина, Aleena се оглежда диво наоколо за невидимия магьосник, размахвайки своя боздуган наляво-надясно във въздуха. Изглежда тя удари нещо и чуваш сумтене. Свещеникът продължава да размахва своя боздуган, но без успех, така че спира и прави магия. Не виждаш какво прави нейното заклинание и се концентрираш в битката.

Гоблинът удря твоя боец и му отнема 2 жт. (Ти му вземаш само 1 жизнена точка, в сравнение с неговите 2; но гоблинът има само 2 жизнени точки, така че това е честна битка.) Хвърли отново, за да видиш дали удриш гоблина. Ако изпуснеш, гоблинът замахва и изпуска отново.

Aleena не може да намери Bangle и изглежда разтревожена. Изведнъж от далечния ъгъл на стаята се чува звук от магия! Жрицата се обръща и хуква в тази посока, размахвайки своя боздуган с вик. Облеченият в черно магьосник се появява в същия ъгъл, от където идва шума на магията, със светещата стрела, плувайки във въздуха до него. Той посочва към Aleena; стрелата излита и я удря! Тя се просълзява и се свлича в центъра на стаята. Светещата стрела изчезва.

Ако твоят боец не е убил все още гоблина, хвърляй отново. Но докато ти замахваш, той те удря повторно, отнемайки ти още 2 жт. Помни да следиш жизнените точки на гоблина и твоя боец.

Ако твоите жизнени точки достигнат нула, враговете печелят тази битка. Ти няма да видиш своя дом отново.

Ако все още се биеш, магьосникът застава във ъгъла, мислейки каква магия да изрече. Хвърли отново; гоблинът изтърва.

Гоблинът започва битката с 2 жт. Така че втория път, когато удариш създаването, неговите жизнени точки достигат нула, той

изкрещява и пада мъртав на земята. Ти надви един враг, но магьосникът остава!

Когато гоблинът пада, магьосникът изглежда притеснен. Наблюдавайки те внимателно, той започва да изговаря магически думи и да движи своите ръце. Той прави магия срещу теб.

Ти хукваш към него, надявайки се да замахнеш преди да е завършил своята магия. Но вече е много късно — магическа сила докосва твоето съзнание.

Хвърли зара още веднъж. Трябва да направиш Спасително Хвърляне срещу магията. Ако хвърлиш 16 или по-малко, магията се задейства; прочети следващата глава **Завършек № 1** за това приключение. Ако хвърлиш 17 или по-голямо, боецът се предпазва от магията; отиди на **Завършек №2** на страница 17.

ЗАВЪРШЕК №1: ПРОПУСКАШ ПРИ СПАСИТЕЛНОТО ХВЪРЛЯНЕ

Когато се приближаваш до магьосника, те обзема странно чувство. Защо не ти се струва толкова лош; в края на краищата изглежда Bargle е един много приятен човек! Мислиш си, че сте се сприятелили, но не си спомняш къде или кога.

— По-добре ли се чувстваш? — пита той. — Беше обзет от ярост за момент. Сега всичко наред ли е?

— Разбира се — отговаряш някак объркан. — Ти изглеждаш добре, Bargle, стари приятелю, а аз съм ранен от този гоблин. Видях няколко талъсъма зад нас; трябва да тръгваме.

— Така ли? — отговаря Bargle. Добре, нека да приберем ценностите и да потегляме.

Заедно събирате съкровището: малка торбичка от гоблина и голяма такава от жреца. Bargle прибира една чанта от черно кадифе, обяснявайки, че я е изпуснал, докато се сражавал с гоблина.

Когато сте готови да напуснете стаята, ти предлагаш:

— Няма ли да вземем тялото на жрицата? Тя ми помогна по-рано.

— Би било добре — отвръща Bargle, — но сме прекалено натоварени. Ние всички се излагаме на опасност в подземията.

Нещо в думите му не ти харесва. Спориш известно време с него, но той те убеждава, че за нея нищо повече не може да бъде сторено и

пренасянето на тялото и само ще ви забави — може би достатъчно, за да ви хванат таласъмите. Така че вие слизате надолу по коридора като най-добри приятели.

Проходът извежда в друга стая, която е празна. Претърсвате я заедно; нищо не откривате. Но поглеждайки надолу по коридора, вие виждате светлина!

— Bargle! — извикваш ти. — Виж там!

— А, виждам — казва той. — Това трябва да е път за навън. В добра форма сме. Води ни, жесток боецо! Аз ще следя за таласъми.

Поглеждате надолу по коридора към светлината. Това е страничен проход, който ви отвежда извън планината. Стомахът ти прокъркорва и ти си припомняш, че е вече следобяд. Пропуснал си обяда след всичките тия силни усещания.

— Прибираме ли се? — питаш ти, докато хвърляш бегъл поглед на света отвън, много по-светъл, отколкото фенера ти.

— Със сигурност! — отговаря той. Веднъж пристъпил навън, ти започваш да говориш колко гладен си станал. Отговорът на Bargle не е на език, който разбираш; спираш и се обръщаш, и го виждаш да изрича заклинание, протягайки ръце към теб. Преди да попиташ какво става, започваш да изпитваш сънливост. Всичко почернява.

* * *

Нещо докосва лицето ти и ти започваш да се събуждаш. Отваряш очи и виждаш — листо, вероятно паднало от дървото до теб. Ти лежиш в пещерата и вече е късен следобед. Можеш да стигнеш до града, ако побързаш. Изведнъж си спомняш какво се случи — BARGLE! Битката с гоблина, падането на Aleena, странното лошо-но-хубаво чувство към магьосника — Ужас! Бил си ОМАГЪОСАН! И къде е съкровището?

Ставаш бързо, изгърсвайки се от листата по теб и снаряжението ти. Може би Bargle се е боял да те убие и просто ти е откраднал всичко, което си успял да намериш. Или пък, защо да не се е изплашил от нещо, преди да ти е прерязал гърлото.

Липсва ти кинжалът и малко храна, но мечът ти е в ножницата, а раницата ти е все още тук. Гърбът те боли, сигурно си заспал на нея.

Съдържа няколко монети от тези, които намери при змията и мъничкия скъпоценен камък. Останалото липсва.

Спомянеш си какво се случи с бедната Aleena. Трябва да я върнеш в града; могат да се опитат да и помогнат, но дори да е прекалено късно, тя заслужава истинско погребение. Докато се приготвяш да се върнеш обратно в пещерите, намираш фенера си изгорял напълно.

Заменяш празната бутилка с нова от раницата си, запалваш я с огнивото и пристъпваш обратно в мрака.

Минаваш през една празна стая и намираш телата на жрицата и гоблина в съседната. Но виждаш тъмна фигура в мрака; таласъмните! Бързо премяташ тялото на свещеника през раменете си и бягаш да си спасиш живота.

Таласъмните те преследват, стъпвайки в стъпките ти. С тялото на жрицата на рамо не можеш да се движиш така бързо, както си свикнал. С последни сили ти излизаш навън.

Спираш за момент, останал без дъх. Поглеждаш назад и виждаш таласъмните в пещерата — но изглежда те не смеят да пристъпят навън. „Същества на мрака“, припомняш си думите на Aleena. Може би те мразят светлината и излизат навън само по тъмно. Добре е да побързаш да стигнеш до града, преди да се е мръкнало.

Трудно е да бягаш с тялото на духовника през рамо, но най-накрая пристигаш невредим, а слънцето тъкмо залязва. Веднъж дошъл в града, ти занасяш тялото и в нейната църква. Вече е твърде късно, за да и се помогне, но поне ще бъде погребана достойно. Свещениците ти благодарят за добрината и ти предлагат малка бутилка за награда.

— Какво е това — питаш ти.

— Това е магическа отвара, разбира се — обясняват. *Лековита отвара*. Ако си ранен, можеш да я изпиеш и ще бъдеш излекуван по магически начин. Това е добро магическо съкровище; пази го за следващо приключение в случай, че свещеникът, с който пътуваш, свърши своите магии. Само това можем да направим.

Свещениците ти благодарят отново за твоята помощ и ти им благодариш за тяхната. Напускаш храма и се насочваш към другия край на града, мислейки за твоято приключение и всичко, което си научил.

Сега приеми, че си хвърлил успешно Спасителното Хвърляне и прочети следващата част, за да видиш какво можеше да се случи.

Ако вече си прочел следващата част, отиди на **Победа** след това.

ЗАВЪРШЕК №2: УСПЯВАШ ПРИ СПАСИТЕЛНОТО ХВЪРЛЯНЕ

Магията на Bargle явно не сполучи! Той се спира, изненадан от твоята атака.

Хвърли зара. Ако получиш 8 или повече, удряш успешно. Сбор от 7 или по-малко означава, че си пропуснал. Веднъж да ги приближиш, магьосниците са лесна мишена. В близък бой те не са много опасни.

Ако удариш, магьосникът надава вик и пада, мъртъв. Победа!

Ако пропуснеш, Bargle изкрещява и хуква да бяга надолу по коридора в мрака. Подгонваш го, но се спираш. Кой знае каква магическа сила може да използва, чакайки там и да те хване. По-добре да провериш дали Aleena е жива и малко да починеш.

Коленичиш до жрицата и внимателно я обръщаш към теб. Уви, магията на Bargle и е отнела живота. Скърбейки за загубата на своя нов приятел, ти решаваш да я върнеш обратно в града и да я погребеш. Вдигаш я като хвърляш по едно око за чудовища и се ослушваш внимателно, в случай че Bargle се завърне; но нищо не се случва.

Гоблинът има много малко ценности, само няколко медни монети в малка чантичка. Претърсвайки стаята, ти намиращ друга торба от черно кадифе. Сигурно е била на Bargle, захвърлена в разгара на битката! Отваряш я и намиращ няколко скъпоценни камъка и една малка бутилка. Прибираш съкровището настрана, решавайки да изследваш бутилката по-късно.

Нищо друго ценно няма в стаята. Повдигаш на гръб бедния духовник. Дали трябва да продължиш надолу по коридора или трябва да се върнеш по пътя, по който дойде?

Изведнъж виждаш мрачни сенки по прохода, по който идаваш. Таласъмите се завръщат! Сега вече нямаш избор; надяваш се, че магьосникът е избягал и това е пътя, който води за навън. Да се сражаваш с таласъмите, значи да умреш.

Олюлявайки се под теглото на жрицата, ти някак си съумяваш да се отправиш надолу по коридора, държейки фенара с един пръст. Влизаш в стая, но тя изглежда празна. Няма време за претърсване, продължаваш нататък. Както се взираш в следващия коридор, ти виждаш светлина! Наближаваш и съзираш, че тя идва от страничен проход. Примижайки, откриваш, че коридорът извежда навън в обедното слънце. Внимателно, в случай че Bargle е там и чака, ти излизаш на открито — всичко е тихо и спокойно.

Почиваш за малко и нарамваш жрицата обратно в града. Веднъж пристигнал, ти носиш тялото и в нейната църква. Вече е твърде късно, за да и се помогне, но поне ще бъде погребана достойно. Свещениците ти благодарят за добрината и ти предлагат нещо в замяна. Ти си спомняш странната малка бутилка в торбата на Bargle и им я показваш, питайки какво могат да ти кажат за нея. Един от жреците отваря бутилката и я помирисва.

— Изглежда си намерил магическа отвара — обяснява той. — Нека да видя сега. Сигурен съм, че съм помирисвал това и преди. Аа! Спомних си. Това е *Отвара на Растежа*! Ако я изпиеш, ще станеш огромен за кратко време, за един или два часа — и ще можеш да удвояваш нормалната щета, когато удариш чудовище. Поздравления, това е добро магическо съкровище! То няма да се развали; запази го за следващите си приключения.

Свещениците ти благодарят отново за твоята помощ и ти им благодариш за тяхната. Напускаш храма и се насочваш към другия край на града, мислейки за твоето приключение и всичко, което си научил.

Ако не си прочел **Завършек № 1, „Ти Пропускаш При Спасителното Хвърляне“** върни се обратно и го направи, приеми, че си бил омагьосан от магията на Bargle.

ПОБЕДА

Току-що игра П&Д!

Това приключение беше предзначено специално да ти покаже основните правила в играта. Ти игра като боец, който се опиташе да

оцелее в подземие, докато дири чудовища и съкровища. Ти успя — така че персонажът ти „спечели“.

Помисли за момент. Защо играем игри? За да се забавяваме. Всеки играч печели, ако се забавява — така че, ако си прекараме приятно, печелим! Можем да се забавяваме дори и героят ни да умира — и ако това се случи, без паника. Ние винаги можем да си направим друг!

Печеленето в една ролева игра е като „печеленето“ в истинския живот; печелиш само в това, което искаш да правиш и така живееш. Забавлението идва от самото правене, не от неговото завършване! Ето защо ние казваме, в тези игри всички печелят и никой не губи.

Това игра ли е, или история, ще попитате вие? Това е по малко от двете. Колкото повече научаваш за нея, толкова повече ще заприличва на игра. Ти все още имаш да учиш много детайли, така че продължавай да четеш.

Ти се срещна с някои чудовища и спечели тези битки. Намери съкровища — не само пари и скъпоценни камъни, но и магическа отвара.

Най-важното, научи се как да използваш своето въображение, докато се ръководиш от правилата на играта. Можеш ли да си представиш злия магьосник Bargle? Или мъдрата жрица Aleena? А разпилянните по пода златни и сребърни монети, пазени от голямата смъртоносна гърмяща змия — и страховитата битка след това?

Това е друга част от забавлението в играта ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ.

ТВОЯТ ПЕРСОНАЖ

УКЛОН: КАК СЕ ДЪРЖАТ ПЕРСОНАЖИТЕ И ЧУДОВИЩАТА

Поспри за миг и помисли върху това как се държеше персонажът ти. Боецът беше един от „добрите“. Държеше на това да постъпваш правилно; например, да върнеш жрицата обратно вкъщи. От друга страна, магьосникът и гоблинът бяха „лошите“. Тях не ги беше грижа дали си жив или мъртъв, те гледаха да вземат каквото могат от теб — егоистично и гадно.

Има начин да се опише как се държи персонажът ти в играта; нарича се **Уклон**. Уклонът на твоя боец се нарича *Справедлив*, той се опитваше да защитава другите и да срази чудовищата.

Жрицата Aleena беше също Справедлива. Това е причина да станете приятели. Твоето Обаяние помогна, когато за първи път се срещнахте, но ако вашият Уклон беше различен, вие вероятно не бихте се сприятелили толкова лесно.

Bargle, магьосникът, има различен Уклон от вашия. Той беше *Хаотичен*, противоположното на Справедлив. Той беше егоистичен, грижещ се само за себе си и би предал другите. Повечето хора не харесват хаотичните персонажи. Вие двамата принципно не бихте станали приятели (с изключение на магията, разбира се, която те накара да му бъдеш приятел за кратко време).

Чудовищата също притежават уклон. Гоблинът и таласъмите бяха Хаотични. Но змията не беше действително нито зла, нито добра (макар и все така опасна). Нейният Уклон се нарича *Неутрален*. Персонажите с този Уклон ще се бият, за да защитават себе си или ще помогнат на другите, само ако това ще помогне и на тях самите, или ще вършат неща, свързани предимно с тяхното лично оцеляване. Неутрален не значи глупав (Уклонът няма нищо общо с Интелекта); той означава баланс, равновесие между Реда и Хаоса. Змията си беше типично животно, опитващо се да оцелее и да намери нещо за ядене.

Уклонът ще ти бъде обяснен в повече детайли по-късно в тази книжка, на страница 99.

СЕГА КЪДЕ ЩЕ ОТИДЕШ?

Можеш да изиграеш още приключения съвсем сам! Друго приключение е написано за твоя боец. Започва на страница 28. Но преди да стартираш играта, ти ще се нуждаеш да научиш още няколко детайла за персонажа ти, а и как да използваш всичките зарове.

Всички подробности за твоя герой — жизнените ти точки, Показатели на Способности, Спасителни Хвърляния и други — са написани на лист хартия. Това описание на твоя персонаж се нарича Лист на Персонажа или Дневник.

Използвай молив всеки път, когато се нуждаеш да пишеш нещо в дневника, не химикал. Много от нещата, които ще отбелязваш, ще бъдат временни, като парите, които притежаваш или снаряжението, с което ще започнеш и т.н.


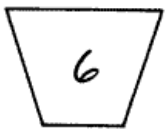
Вземи останалите зарове. Ако имаш заровете, молив и персонажен лист, ти си готов да научиш нещо повече за играта.

ЛИСТ НА ПЕРСОНАЖА

Нека да прегледаме целия персонажен лист, дума по дума.

Най-отгоре на листа попълни твоето име, там където пише „Име на Играча“.

DUNGEONS & DRAGONS® Character Record Sheet

Player's Name _____		Dungeon Master _____	
Character's Name _____		Alignment _____	
Class _____		Level _____	
 3 Armor Class		 6 Hit Points	
_____ Character Sketch or Symbol			
ABILITIES:		SAVING THROWS:	
16	STRENGTH _____	12	POISON or DEATH RAY
	adjustment _____		
7	INTELLIGENCE _____	13	MAGIC WAND
	adjustment _____		
9	WISDOM _____	14	TURN TO STONE or PARALYSIS
	adjustment _____		
13	DEXTERITY _____	15	DRAGON BREATH
	adjustment _____		
14	CONSTITUTION _____	16	SPELLS or MAGIC STAFF
	adjustment _____		
8	CHARISMA _____		
	adjustment _____		
LANGUAGES: _____			
SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.			
TARGET AC: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0			
HIT ROLL NEEDED	10	11	12
	13	14	15
	16	17	18
	19		

Какво ще бъде името на персонажа ти? Може да бъде същото като твоето или можеш да си измислиш някакво. Напиши името на мястото, определено за това, точно под твоето собствено.

Твоят боец е един от „добрите“, така че твоят Уклон е Справедлив. Това вече фигурира в твоя дневник и няма да претърпе промяна. Ако искаш да играеш Неутрален персонаж (или, ако искаш да бъдеш Хаотичен), ще трябва да промениш Уклона на този нов герой.

Класът на персонажа ти е типът на приключенец, с който ще играеш. Вече е попълнен на боец и няма да търпи промяна.

Току-що си започнал играта, така че Нивото ти е 1 или „първо“ (1ви). Ще научиш повече за „нивото“ на персонажа много скоро.

Класът на Доспехите е мярка колко трудно е за чудовищата да те ударят; съкратено **КД**. Може да бъде всяко цяло число от 9 или по-малко. Колкото по-малко е числото, толкова по-малък е и шансът да бъдеш ударен. Докато боец ти носи здрава броня, твоят Клас на Доспехите е 4; напиши това число в дневника.

В кутията под думите **Жизнени Точки**, попълни 8. Трябва да знаеш какво означава това от твоето първо приключение. Това е количеството щети, което твоят боец може да понесе.

Горният десен ъгъл е място за името на твоя Разказвач. В груповите игри, това е човекът, който изпълнява ролята на чудовищата, докато ти разиграваш персонажа си. Засега ще играеш без него, така че остави тази графа непопълнена. По-късно, когато играеш в група, един от вас ще бъде Разказвач.

Под тази линия има малък правоъгълник, в който пише **Скица или Символ на Персонажа**. Може би ще пожелаеш да нарисуваш героя си. Можеш и да пропуснеш тази част от дневника, но тя може да ти бъде от полза, ако искаш по-добре да си представиш как изглежда персонажът ти. Вместо скица можеш да нарисуваш символ — нещо, с което героят ти е свързан. Например, птица или дърво, каквото си пожелаеш. Да кажем, че персонажът ти се казва Ястреб, защо да не си нарисуваш хищна птица в правоъгълника.

Средната част на листа показва твоите Показатели на способности и Спасителните Хвърляния.

ПОКАЗАТЕЛИ НА СПОСОБНОСТИ

Нека да погледнем персонажа ти по-отблизо. Боецът ти има следните Показатели на Способности:

- 17 Сила
- 9 Интелект
- 8 Мъдрост
- 11 Ловкост
- 16 Издръжливост
- 14 Обаяние

В приключението е казано „твоят Показател на Способност е...“, защото започваш с предварително създаден герой. По-късно, ако поискаш да играеш с друг персонаж, може да използваш всеки един от останалите, включвени в тази книжка. Но когато си готов да създадеш напълно нов герой, ще ти се наложи да хвърляш зарове за твоите Показатели на Способности. Това е обяснено в повече детайли на страница 84.

Всеки персонаж на Т&Д има тези шест Показатели на Способности (макар че числата обикновено са различни, разбира се). Числата са винаги от 3 до 18, сборът от три шест-стенни зара.

НАГЛАСЯНИЯ

В листа има място за „нагласяния“ след твоите Показатели на Способности. Ако някои от показателите ти е прекалено висок или нисък, съществуват нагласяния, които могат да бъдат както добри, така и лоши. Нагласянията се прибавят при всяко хвърлянето на заровете в играта. Един „среден“ Показател на Способност е всяко число от 9 до 12 и при него няма нагласяния.

Сила: С нисък показател за Сила ще ти бъде по-трудно да удариш чудовищата и ще имаш „минус“ нагласяния, наказание. Но твоята голяма Сила ти дава предимство, „плюс“ нагласяния. Твоето +2

предимство ти помага в битките; то се добавя при Хвърлянето за Удар и при щетите, които правиш. Също така се използва, когато демонстрираш своята сила — като да отвориш залостена врата или да повдигнеш голяма скала.

Нагласянето +2 вече е включено в твоите Хвърляния за Удар при Самостоятелните Приключения в тази книга.

Интелект: Твоята Интелигентност е в средната стойност, така че тук няма нагласяния. Благодарение на твоята интелигентност персонажът ти говори два езика. Ти можеш да говориш езика на хората, който ние наричаме „Общ“.

Твоят боец говори също така и закодиран език, наречен „Език на Уклона“. Той се използва, когато искаш да говориш насаме с някой, който държи на същия Уклон като теб. (В твоето първо приключение, ти можеше да говориш на жрицата Aleena на Справедлив език и Bangle магьосникът нямаше да разбере какво казваш; той говори Хаотичен.) Персонажите не използват своя Език на Уклона, докато не се наложи. Можем да кажем, че говориш „Общ“ и „Справедлив“ език. Долната част на листа е мястото, където можеш да запишеш имената на езиците.

Мъдрост: Твоята Мъдрост е 8, точно под средната стойност, така че имаш наказателно нагласяне от -1. Както предимството ти за Сила, така и твоето наказание за Мъдрост е включено в предстоящото Самостоятелно приключение.

В групови игри ти ще вадиш по една точка всеки път, когато направиш Спасително Хвърляне срещу магическо заклинание. Свещеникът Aleena имаше предимство срещу магии, защото претежава висока Мъдрост, но тя има наказание за хвърлянето за Удар, защото имаше нисък показател за Сила.

Ловкост: Твоята Ловкост е на средната стойност, така че тук няма нагласяния. Ако беше тромав (с нисък показател за Ловкост) ти щеше да имаш проблеми при използването на стрелкови оръжия като лъкове и арбалети. Може да си малко по-бавен от чудовищата, но твоят среден показател не е никак лош.

Издръжливост: Твоят показател за Издръжливост е висок, така че тук ти имаш +2 предимство. Както ние вече обяснихме в приключението, ти разполагаш с 8 жизнени точки; без твоята добра Издръжливост ти щеше да имаш само 6 такива. Ако имаше нисък показател за Издръжливост, ти щеше да имаш още по-малко. Висок показател за Издръжливост означава повече жизнени точки.

Обаяние: Твоето обаяние е също над средното, така че вземаш +1 предимство, когато се срещаш и говориш с други. Твоето обаяние ще оказва ефект на техните реакции; те вероятно ще те харесват.

Както и при другите предимства, твоето предимство за Обаяние ще бъде включено в предстоящото Самостоятелно Приключение.

СПАСИТЕЛНИ ХВЪРЛЯНИЯ

В първото приключение ти направи Спасителни Хвърляния срещу отрова и магически заклинания. Когато се опитваш да се предпазиш от специални атаки, хвърляй двадесет-стенния зар; ако резултатът е равен или по-висок от твоето число, ти си успял да избегнеш атаката.

Има три други Спасителни Хвърляния, срещу магически пръчки (ако някой стреля по теб), Парализа (която се използва, ако някои таласъми те ударят) и Драконов Дъх (драконите могат да бъдат много опасни, така че те не участваха в твоето първо приключение). Винаги се използва двадесет-стенния зар за Спасително Хвърляне.

За повечето персонажи най-лесното Спасително Хвърляне е това срещу Отрова и Магически пръчки, а най-трудното е срещу Драконов Дъх и Магия. Спасителните Хвърляния са обяснени по-подробно в Справочник на Разказвача.

СПЕЦИАЛНИ СПОСОБНОСТИ

Твоят персонаж се бие по-добре от всеки друг тип герой, но това не е „специална способност“. Повечето други персонажи не се бият толкова добре, но пък имат Специални Способности, когато се нуждаят

от оцеляване и успех. Специалните Способности за всеки отделен клас са дадени при описанието на класовете (страници 48–84).

ПРИМЕРИ: Свещениците могат да Прогонят Немъртви чудовища. Магьосниците могат да изричат заклинания (същото го могат и свещениците и елфите). Крадците могат да отключват ключалки.

БОЙНА ТАБЛИЦА

Ти знаеш какво да хвърлиш, когато персонажът ти се опитва да удари чудовище; това се нарича „Хвърляне за Удар“. За всяко Хвърляне за Удар се използва винаги двадесет-стенен зар.

Ще имаш нужда от тази Бойна Таблица едва, когато започнеш груповата игра. Докато четеш Самостоятелното приключение, нужното „Хвърляне за Удар“ ще ти бъде указано. В сбора се включва твоето нагласяне за Сила, както и Класът на Доспехите на чудовищата.

В груповите игри ще работиш с коренно различна процедура, използвайки тази таблица. В системата на П&Д всяко същество има Клас На Доспехи, без значение дали носи броня или не. Ако твоето хвърляне (тук се включва нагласянето за Сила) е по-високо от числото, написано под Класа на Доспехи на противника, ти го удряш и можеш да хвърляш за щети. Това ще бъде обяснено в повече детайли по-късно.

Приключихме с трудната част, но остава още съвсем мъничко. Бъди много внимателен, когато стигнеш до „Пари“ и „Опит“.

МАГИЧЕСКИ ПРЕДМЕТИ

Всеки пък, когато намериш магически предмет, го записвай тук. Това включва вълшебната отвара, която откри в твоето първо приключение! В тази графа, напиши *Лековита Отвара* — магическия предмет, който намери в Завършек № 1. (Тъй като ти вероятно си пропуснал Спасителното Хвърляне срещу магията на Bargle, ние ще

използваме този завършек за приключението на твоя персонаж. Ти ще се нуждаеш от *Лековитата Отвара* в своето следващо приключение.)

ОБИКНОВЕНИ ПРЕДМЕТИ

Това е мястото, където ще записваш снаряжението, което носиш. Препиши следващия списък в графата и го разгледай, за да знаеш какво притежаваш. Засега не бери грижа кое колко струва и от къде идва.

Ти имаш кинжал и друга нормална екипировка, дори и Bargle да ти е откраднал нещо. Ще приемем, че ти пазиш цялото си снаряжение вкъщи — ето какво остава.

ТВОЯТ СПИСЪК НА СНАРЯЖЕНИЕ

- 2 Бутилка мазнина за горене
- 1 Кутийка прахан
- 1 Въже, 15 метра
- 1 Кожена раница
- 1 Пакет храна
- 1 Кожен мях за вода
- 1 Фенер
- 2 Факли
- 2 Малки торбички
- 1 Голяма чанта
- 1 Ризница от халки
- 1 Щит
- 1 Кинжал
- 1 Меч

БЕЛЕЖКИ

Ето начин да си помогнеш да си спомниш с кого се е срещнал персонажът ти и къде е бил. Трябва да напишеш „Пещерите близо до града; срещнах Bargle, Хаотичен магьосник.“ Води си още бележки, когато играеш повече приключения.

ПАРИ И СЪКРОВИЩЕ

Ти намираш много златни и сребърни монети, когато уби гигантската змия и няколко медни монети, когато срази гоблина. Занасяш в дома си малко от тях, защото Bargle открадва повечето.

Ето къде ще записваш съкровището, което притежаваш, добавяйки още, когато намираш друго. Ние ще използваме съкращение, когато описваме различните типове монети (записани тук в ред, започвайки с най-скъпата):

Монети от платина = ПМ

Златни монети = ЗМ

Монети от сплав от злато и сребро = МЗС

Сребърни монети = СМ

Медни монети = ММ

Тези съкращения се използват често, така че е добре да ги познаваш. За да запишеш съкровищата, които имаш, препиши това в графа **Пари** в твоя персонажен лист:

ПМ: 7

ЗМ: 50

МЗС: 20

СМ: 40

ММ: 100

1 Скъпоцен камък: 100 ЗМ

Всичко на Стойност: 200 ЗМ

За да намериш пълната стойност (200 ЗМ), се нуждаеш да знаеш още малко за менетната система на П&Д.

Разгледай Монетната Таблица по-долу на тази страница.

МОНЕТНА ТАБЛИЦА

100 ММ = 1 ЗМ

10 СМ = 1 ЗМ

2 МЗС = 1 ЗМ

5 ЗМ = 1 ПМ

1 ПМ = 5 ЗМ = 10 МЗС = 50 СМ = 500 ММ

Когато намериш съкровище в приключението, запиши го на отделен лист хартия. В края на играта, прибави съкровището към твоя дневник и изчисли пълната му стойност.

В приключението се оглеждай за най-ценното съкровище. Ако си напълно натоварен и намериш нещо, което искаш да задържиш, първо изхвърли медните монети, разбира се.

ОПИТ

В играта, твоят персонаж ще става по-могъщ всеки път, когато приключиш някое приключение. Начинът за измерване на тази „мощ“ е друго число, наречено **Точки Опыт**; съкращението е **ТО**.

Когато героят ти започна, той нямаше Точки Опыт. Но в твоето първо приключение, ти уби една огромна змия и един гоблин, а и намери някакво съкровище. Ти получаваш Точки Опыт за всяко едно от тези неща.

За съкровището, което откри, получаваш 200 ТО (една точка опыт за всяка златна монета). За убиването на чудовищата, получаваш още 30. Това покачва точките ти опыт на 230, но далеч не е всичко. Ти също така получаваш предимство, защото си Боец и имаш Показател за Сила над средната стойност. Предимството ти е +10% от твоите ТО. Тъй като ти придоби 230, ти получаваш 23 точки, всичко на всичко 253 ТО. В графата Опыт, в долната част на дневника, напиши „253“.

Забеляваш ли, че получаваш повече опыт за намерено съкровище и не толкова много за убити чудовища? По-добре е да избягваш да убиваш, ако можеш използвай хитрост или магия, за да ги премахнеш. Можеш понякога да се въздържаш от битка. Но ще трябва да сразиш много чудовища, за да им отнемеш техните съкровища.

Спомняш ли си твоето „Ниво“ най-отгоре на Дневника? Това се отнася за ТО (Точките Опыт) по следния начин; ако спечелиш достатъчно точки опыт, твоето ниво се покачва.

Когато твоето Ниво се покачи, ти ставаш по-силен. Всеки път, когато това се случи, ти ще получаваш още Жизнени Точки. Понякога (но не винаги), когато покачиш Ниво, твоят персонаж ще може да изпълнява Спасителни Хвърляния малко по-лесно и ще удря съществата малко по-често. Така че колкото повече Нива прибавиш, толкова по-дълго можеш да оцелееш и повече съкровища ще намериш.

В графата **Опит** в твоя дневник напиши числото „2000“. Това е твоята цел. Когато най-накрая събереш тези ТО, твоят персонаж няма да бъде вече Ниво 1; ти ще се придвижиш по сила към Ниво 2. Това не означава, че губиш ТО, ще продължиш да събираш още.

Ти вероятно доста ще поработиш за Ниво 3, 4, 5 и т.н., ставайки по-силен всеки път. А човешките персонажи могат да покачват Нивото до 36-то, макар и това да значи стотици игри. Твоята цел се удвоява за всяко ниво: 4,000 ТО за 3-то Ниво, 8,000 ТО за 4-то Ниво и т.н.

Сега вече знаеш как да използваш всяка част от твоя Персонажен Лист. Ако не си разбрал нещо, СПРИ! Върни се обратно и го прочети отново.

Ти ще имаш дневник за всеки персонаж, с който играеш. На него фигурират всички детайли, които са ти нужни, за да разиграеш героя си правилно.

ЗАРОВЕ

**ТОВА Е МНОГО ВАЖНО. БЪДИ СИГУРЕН, ЧЕ СИ ГО ПРОЧЕЛ
ВНИМАТЕЛНО.**

Когато имаш няколко зара, те се наричат просто „зарове“ — но един се нарича „зар“. Всяка страна на зара се нарича „лице“. Всеки тип зар е именуван според броя на лицата, които има. Зарът и неговите съкращения се използват при всяко приключение, така че трябва да ги познаваш добре.

Четири-стенният зар изглежда като пирамида. Опитай се да го хвърлиш. Когато той падне, числото най-отдолу на всяко лице е улучено; това е резултатът от „хвърлянето“. За всеки от останалите зарове, хвърли ги на масата или на някаква плоска повърхност и числото най-отгоре е резултатът от хвърлянето.

Десет-стенният зар има нула на едно от лицата, което се чете като „десет“.

Десет-стенният зар може да бъде използван за намиране на Процент (число от 1 до 100) по следния начин. Хвърли зара веднъж и прочети резултата като „десетици“, смятайки нулата за „недесетици“. Хвърли втори път за „единици“.

Ако двете хвърляния са „нула“, резултатът е сто.

ПРИМЕРИ: Едно хвърляне от 5, последвано от хвърляне на 3, дава цял резултат от 53. Ако 3 беше хвърлено първо, резултатът щеше да бъде 35. Хвърляне от 0, последвано от хвърляне на 6, дава 06, или просто 6.

Ние често използваме съкращения за различните типове зарове: „з“, последвано от номера на лицата. Например: з8 означава един осем-стенен зар.

Хвърлянето на десет-стенния зар два пъти, за Процент, е съкратено на „з%“ и се нарича „Процентно хвърляне“ или „Процентен зар“.

Каквото и да е числото *преди* „з“, означава броя на хвърлянията на зара. Така че „2з4“ означава „хвърли четири-стенния зар два пъти и събери резултата“, което дава числа от 2 до 8. Или, ако имаш повече от един комплект зарове, ти можеш просто да хвърлиш два четири-стенни зара едновременно, събирайки резултата както обикновено.

Няколко примера:

з% — Хвърли десет-стенния зар, за да намериш „десетиците“ и отново, за „единиците“.

4з8 — Хвърли осем-стенния зар четири пъти

9з12 — Хвърли дванадесет-стенния зар девет пъти

1з20 — Хвърли двадесет-стенния зар веднъж

Понякога ще намираш число след „з“, за което няма такъв тип зар; например, 1з3. В този случай, това значи, че резултатът трябва да бъде 1, 2, или 3. За да направиш хвърляне „1з3“, хвърли 1з6 и раздели на 2 (закръгли го), за да получиш резултат от едно до три.

Използвайки същия принцип, ти можеш да намираш резултати от 1з2 (1з4 разделено на 2) или 1з5 (1з10 разделено на 2).

Ако си прочел всичко —

ТИ СИ ГОТОВ ЗА СЛЕДВАЩО ПРИКЛЮЧЕНИЕ!

САМОСТОЯТЕЛНО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

В следващото самостоятелно приключение ти ще изследваш едно подземие, търсейки чудовища и съкровища. **Част 1** е обиколка из магазините в града. В **Част 2**, ти ще научиш нещо повече за битките. И в **Част 3** ти ще посетиш подземията. Ще ти бъдат давани избори, за които ще разсъждаваш. Всеки избор има номер; обърни на него, за да намериш резултата от твоя избор. Твоето приключение продължава от тук.

ЧАСТ 1: РАБОТА В ГРАДА

Прекарваш в града няколко дни достатъчно дълго, за да ти се излекуват раните. Тъй като намери доста съкровища в своето първо приключение, решаваш да понаобиколиш магазините и да си намериш по-хубава броня.

Ковачът Baldwick те познава добре. Той е весела личност. Ти си спомняш как си крал ябълки от едно голямо дърво в неговата градина, когато беше млад и безразсъден.

— Добре, добре! — бумти той, когато влизаш в неговата работилница. — Как беше тези дни? Пораснали сме, виждам!

Вие си бърбите няколко минути за твоето детство и тогава ти го питаш дали има някоя броня, която да ти стане.

— Разбира се! Нека видя, остави ме да проверя... — той си проправя път през купища брони от всякакъв вид, а ти го следваш отблизо. Тук има към дузина брони за всякакъв размер, но повечето се нуждаят от поправка.

— АХА! — възкликва той, сваляйки някаква тежка броня долу. — Опитай тази.

Доспехите, които носиш, са направени от кръгли халки, майсторски изработени, за да прикриват по-голямата част от тялото ти. Но тази броня е различна. Големи парчета от добре изработен метал са прикрепени към тази броня от халки и кожа.

— Броня от плочки, разбира се; тъмно я привърших преди една или две седмица. Искаш ли да я пробваш? Мисля, че ще ти стане.

Отиваш в задната стаичка и сваляш старата си броня, опитвайки тежките доспехи. Сигурен си, че ти стават, сякаш са правени за теб самия. Металните плочки са закачени на кожени ремъци, образувайки здрава защитна ризница. Но тя е много тежка, почти два пъти по-тежка, отколкото твоята стара броня.

Излизаш да му се покажеш и той се върти около теб и маркира с един въглен доспехите ти тук и там за някои нужни корекции.

— Изглеждаш добре! — заключава той. — Просто малко тук и тук... искаш ли да ми продадеш тази стара ризница от халки, която

носиш? Изглежда в добро състояние...

— Поспри за минутка — отговаряш ти. — Нямах ли нещо по-леко от това нещо? Няма да бъда способен да нося много съкровища, натоварен с целия този метал по себе си!

— А, добре! — казва той. — Ако искаш по-добра защита, ще трябва да използваш това. Освен ако по някакъв начин не си намериш магическа броня.

Бронята от плочки ще подобри твоя Клас на Доспехи на КД2, по-добре от сегашното КД4, така че е хубаво да я имаш.

— Добре, колко струва? — питаш ти.

— Ами... 75 златни монети е. Искаш ли да ми продадеш тази ризница от халки? — повтаря той.

— О, предполагам, че така ще кажеш — отговаряш ти. — Колко даваш?

— За теб, добре...тъй като те познавам от толкова отдавна... 50 златни монети.

Поприказваш с него още малко, използвайки твоето Обаяние и се спазарявате да свали цената.

— Добре, ДОБРЕ! — кава той най-накрая. — Точно 30 златни монети и ризницата ти и обещавах да дойдеш тук още първия път, когато ти потрябва по-добра броня и оръжия. Съгласен!

Той се обръща към теб.

— Можеш да си я вземеш във вторник. Плати на прислужника ми, когато излизаш.

Извади 30 златни монети, от Пари в твоя дневник. Можеш да извадиш направо от твоите ЗМ или да платиш на дребно с монети от по-ниска стойност, ако си разбрал Монетната таблица. Промени парите си в персонажния лист, за да отразиш плащането, и промени Списъка на Снаряжението. Тогава обърни листа и промени Класът на Доспехите на 2.

Връщаш се в магазина след няколко дни и прибираш своята тежка Броня от Плочки (тя не е готова във вторник, но ти имаш време да чакаш). Ти прекарваш времето в търсене на други приключения — всяка помощ би била добре дошла — но тези, които успяваш да откриеш, искат да си почиват и да се възстановят от техните последни приключения.

Така че, напълно екипиран, но все още сам, ти се отправяш една сутрин към пещерите близо до града, не забравяйки да внимаваш за таласъми.

ЧАСТ 2: БИТКИ

Почти си готов да влезеш в „подземието“. Но първо се нуждаеш да научиш нещо повече за битките. Вече знаеш как да удряш чудовищата:

Хвърляш 1з20 (двадесет-стенен зар) и сравняваш резултата с хвърлянето за Удар, дадено в описанието. Ако си хвърлил това число или по-високо, ударил си врага и хвърляш за Щета.

ПОВЕЧЕ ЩЕТИ

В твоето първо приключение всеки път, когато ударяше чудовище, ти правеше 1 точка щета. От сега нататък, ти ще хвърляш 1з6 (един шест-стенен зар), за да видиш колко щета нанасяш на съществото, с което се биеш.

Ще водиш опис на щетите по същия начин, записваш началния показател и изваждаш щети всеки път, когато удариш. Просто задраскай старото число на жизнените точки и напиши отдолу новото.

ЧУДОВИЩАТА

Чудовищата също ще са способни да правят повече щети. В твоите самостоятелни игри ще отбелязваш техните щети на отделен лист хартия заедно с твоите собствени. В групови игри, Разказвача ще води записки за всички подробности.

Някои чудовища правят 1–6 точки за щети, точно като теб. Но понякога те правят повече или по-малко от 1з6. Всеки път, когато срещнеш чудовище, информацията ще бъде дадена в графа като тази:

ГОБЛИН: 17	Щ: 1з6

Ти: 12	жт: 4
--------	-------

Числото след името на чудовището е хвърлянето, от което то се нуждае за да удари твоят боец. „Щ“ е зарът, който се хвърля след като чудовището удари __, __ за да се намерят щетите, която ти е причинило. Жизнените точки също са дадени.

В този пример, ако хвърлиш 12 или повече, ти улучваш гоблина. Тогава хвърли 13б, стандартен сбор, и прибави 2 (за предимството ти за Сила). Извади резултата от 4 жт на гоблина (дадени по-горе). Ако новите точки на гоблина станат нула или по-малко, създаването е мъртво. Ако гоблинът все още има някакви останали точки, той те атакува:

Ако хвърлиш 17 или повече за атаката на гоблина, той те удря за 1–6 точки щети, както е отбелязано в графата по-горе. Хвърляш шестстенния зар и изваждаш резултата от твоите 8 жизнени точки.

БОЕН СПИСЪК

Списък от стъпка по стъпка на всичко, от което се нуждаеш, когато се биеш с чудовище, е даден на същата страница заедно с описанието на чудовището (информацията в графата). Използвай го всяка битка, за да си сигурен, че разиграваш всяка такава правилно.

ЗАПИСКИ

Използвай лист хартия, за да водиш опис на битките. Всеки път, когато намериш някакво съкровище, запиши го най-отдолу на същия лист. Точките опит ще бъдат дадени в края на приключението, но ти ще се нуждаеш от списък на съществата, които е сразил боецът ти. Всички точки за съкровища и опит ще бъдат прибавени в края на приключението.

СМЪРТ

Ако героят ти е убит от чудовищата, това е краят на приключението. Но не и краят на играта! Можеш да започнеш с боеца отново, приемайки, че това е нов персонаж.

Ако играеш приключението за втори път, *не* запазвай никакво съкровище от преди да паднеш убит. Ти ще трябва да започнеш с персонажа си отново, от самото начало.

Не забравяй, че носиш магическа *Лековита Отвара*. Ако си ранен, може да я изпиеш и ще изцериш раните от щетите, които си понесъл. Можеш да я пиеш само веднъж и тогава тя изчезва.

Можеш да изпиеш отварата, когато пожелаеш, но най-добре да изчакаш да останеш с 2 или 3 жизнени точки, ако е възможно. Ако я изпиеш по средата на битка, ще трябва да пропуснеш своята атака (пиеш, не атакуваш) и да хвърляш само за чудовището в този рунд от битката.

ЗАПОМНИ

1. Записвай убитите чудовища и намерените съкровища на отделен лист хартия.
2. Използвай Бойния Списък всеки път, когато влизаш в битка.
3. Хвърляй 136 всеки път, когато удариш, за да изчислиш щетите, които нанасяш.
4. Изпий отварата си, когато си тежко ранен.

КАРТОГРАФИРАНЕ

Този път ти ще начертаеш карта на подземието, за да не се изгубиш. Картата също помага да се ориентираш къде са най-неприятните чудовища — като таласъмите — така че да ги избегнеш, докато не си напълно готов за тях.

Ти ще начертаеш картата си на лист разграфена хартия. Всяко квадратче е равно на три метра от подземието. Чертай всяка карта внимателно. Най-отгоре на листа нарисуй стрелка и напиши „Север“, тогава пресечи стрелката с една линия и означаи „Изток, Юг и Запад“. Това ще ти помогне да се ориентираш за посоките.

Като чертаеш картата, бъди сигурен, че си отбелязваш бележки на нея, за да помниш винаги кое къде се намира.

Ако не си чертаеш карта, когато започнеш, най-вероятно ще се объркаш.

ЧАСТ 3: В ПЕЩЕРИТЕ

Тъй като изследва пещерите по-рано, намираш друг вход, в който да рискуваш този път. След намирането на подходящата пещера, ти спираш, за да си сигурен, че си готов.

Пещерите са тъмни и мрачни, както ги помниш от предния път, така че изваждаш фенера си и запалваш фитила, използвайки кутийката с прахан. Тогава внимателно пристъпваш в първата „стая“.

Извади разграфената хартия.

1

Стаята, в която се намираш, е с дължина и ширина петнадесет метра, с широки три метра изходи в средата на източната, западната, северната и южната стена.

Стените, таванът и подът на стаята са издялани от груба скала. В скалната стена е пълно с дребни пукнатини. Точно в центъра на стаята стои статуя на жена в броня. Изучаваш я много внимателно и най-накрая дори я докосваш — но това е само статуя, нищо магическо или специално няма в нея.

Влизаш в тази квадратна стая като изминаваш 25 метра през южния коридор, от където нахлува пресен въздух и слънчева светлина. Другите проходи са тъмни. Светлината на фенера ти помага, но сенките обгръщат всички ъгли на голямата стая. Искаш ли да:

Спреш и да се Услушаш? — Прочети 42

Претърсиш стаята? — Прочети 57

Слезеш надолу по коридора — Прочети 58

2

Връщаш се обратно! Ако искаш да започнеш отначало, прочети №1. Ако искаш да напуснеш, спри да четеш тук; твоят боец се връща в града. Ако си убил някакви чудовища или си намерил някакво съкровище, прочети 88, за да разбереш колко точки опит получаваш. Ако искаш да пазаруваш, за да се запасиш, прочети 89.

3

Вървиш на юг и напускаш пещерите. Можеш да се прибереш вкъщи и да приключиш това приключение, или можеш да се върнеш обратно в първата стая. Прочети 2 за повече подробности.

4

Вървиш на юг от странната стая. Ако вече си избил чудовищата и си взел съкровището от тази част на подземиято, прочети 23. Ако не си, прочети 44.

5

Решаваш да се върнеш обратно в стаята със статуята. Върни се на 1.

6

Връщаш се обратно в стаята със статуята. Прочети 58.

7

Завиваш зад ъгъла и последваш прохода в някаква стая. Прочети 9.

8

След завоя, коридорът продължава 15 метра на запад и извежда в стая. Прочети 54.

9

Можеш да поемеш по един от трите пътища. Искаш ли да:

Продължиш на Север? — Прочети 21

Продължиш на Изток? — Прочети 53

Връщаш се в стаята със статуята? — Прочети 36

10

Ако вече си убил чудовищата и си взел съкровището от тази част на подземие, прочети 9. Ако не си, продължавай:

Коридорът продължава 6 метра на север от стаята и завива надясно. Надзърташ зад ъгъла и виждаш, че коридорът продължава още 6 метра и извежда в друга стая. Прочети 54.

11

Тихо приближаваш стаята и не виждаш нищо необичайно. Но пристъпвайки вътре, няколко огромни плъха изкачат от десния ъгъл и атакуват! Два от тях те удрят и ти отнемат общо 3 точки щета. Влизаш внезапно в битка и не можеш да се измъкнеш. Прочети 83.

12

Приказвайки със съществото, не правиш нищо хубаво. То атакува и получава една свободна атака, докато ти му говориш! Прочети 86 и проведи битката нормално след като дадеш на чудовището една свободна атака.

13

Убиваш двата скелета! Когато всеки от тях „умира“, костите му се сгромуляват в купчина, а ръждясалият меч пада на пода с трясък. Претърсваш внимателно мястото, но не откриваш съкровища. Както и да е, има врата в източната стена на стаята. Искаш ли да:

Отидеш на Юг? — Прочети 62

Отвориш вратата? — Прочети 27

14

Вървиш на запад и попадаш в друга стая. Тя има южен изход, който извежда навън, и друг коридор, водещ на запад. Не искаш да ходиш на запад, таласъмите са в тази посока.

Разпознаваш тази стая като входа на твоето първо приключение! Мястото, където удари гоблина и той избяга. Искаш ли да:

Да се върнеш обратно на Изток? — Прочети 62

Отидеш на Юг? — Прочети 3

15

Ако вече си избил всички чудовища в тази част на подземиеото, прочети 61. Ако не си, продължи:

Коридорът води на север и извежда в стая.

Когато се вглеждаш в стаята, виждаш два скелета с ръждясали мечове, стоящи на 3 метра от теб, зад ъгъла. Без да издадат нито звук, те пристъпват към теб, зъбейки се ужасяващо, и те атакуват. Един от тях те удря и ти отнема 2 точки щета. Прочети 26.

16

Напускаш стаята на Ръждивото чудовище, отправяйки се на запад. Направил ли си вече карта на тази част от подземиеото?

Не — Прочети 28

Да — Прочети 62

17

Коридорът извежда 9 метра на север и тогава в дясно (запад) се отваря страничен проход. Главният коридор продължава още 9 метра и тогава завива наляво. Когато се приближаваш до страничния проход, виждаш, че той води още 3 метра на запад и завършва в странна стая. Прочети 49.

18

Внимателно влизаш в стаята и виждаш два гоблина в далечния ъгъл. Те имат мечове и изглежда те очакват. Атакуват и всеки има по един свободен удар, преди ти да отвърнеш. Прочети 85 и проведи битката нормално, но дай на всеки гоблин по един свободен удар преди тя да започне.

19

Мислиш, че тук има гоблини и прикриваш леко фенера си и, прокрадвайки се, надничаш в стаята. Чуваеш някой да говори на език,

който не разбираш.

Поглеждайки зад ъгъла, ти виждаш два гоблина от дясно в южния край на стаята. Те изглежда разговарят за нещо и не те забелязват. Искаш ли да:

Да се върнеш обратно? — Прочети 32

Поговориш с тях? — Прочети 50

Атакуваш? — Прочети 63

20

Решаваш да се махнеш от гоблините. Но когато започваш да се отдалечаваш, гоблинът, който говореше, вади своя меч и атакува! Другият напуска стаята, отивайки на север и обръщайки наляво. Искаш ли да:

Биеш гоблина? — Прочети 64

Избягаш? — Прочети 73

Завържеш разговор? — Прочети 51

21

Ако вече си изследвал тази част, моля прочети 52. Ако не си, тогава продължи:

Започвайки от север, стената на тази стая, коридорът продължава 3 метра на север, обръща наляво (запад) и продължава още 3 метра, отваряйки в източната стена проход към друга стая. Тук има още гоблини! Но когато те те виждат, изкрещяват и избягват през една здрава врата в северната стена, която се затръшва зад тях.

Претърсваш стаята внимателно и откриваш малка чанта при вратата, изглежда захвърлена от един от гоблините. Торбата съдържа 10 СМ, 5 ЗМ и — един ключ! Сега искаш ли да:

Отвориш вратата? — Прочети 66

Да се върнеш? — Прочети 37

22

Ако преди си бил в тази стая, моля прочети 39. Във всеки друг случай, продължи:

Влизаш в странната стая, за да я изследваш. Тя е празна и чиста, единственото интересно нещо в нея е една оранжева уста на стената пред теб, широка около 2,5 метра. Претърсваш стаята, ослушвайки се и оглеждайки внимателно, но нищо не откриваш. Внезапно, тъкмо се каниш да напуснеш, когато устните на голямата уста се раздвижват и с голям, бумтящ глас тя казва:

— Изненада! Ти си тук, за да удвоиш-или-нищо. Готов или не, започваме. Е-Д-Т-Ч-П-Ш-С. Коя е следващата буква в редицата? Ако отговориш на тази гатанка, твоето съкровище ще се удвои. Ако сбъркаш, всичко ще изчезне. Какъв е твой отговор?

Ако се опиташ да напуснеш стаята, откриваш, че пътят е блокиран от някаква невидима сила.

— Трябва да отговориш, д'знаеш! — издухва устата.

Помисли върху това и реши какъв ще бъде отговорът ти. Тогава прочети 82.

23

Връщаш се в стаята, където бяха огромните плъхове и продължаваш, стигайки обратно в първата стая. Прочети 58.

24

Изведнъж се почувстваш различно (повече или по-малко тежък в зависимост от това какво си отговорил). Каквото и отговор да си дал, устата се смее и казва:

— Върни се отново някой път!

Невидимата бариера изчезва и ти можеш да напуснеш стаята. Не можеш да откриеш нищо повече тук, най-много устата да те заговори пак.

Прочети 40.

25

Решаваш, че плъховете изглеждат опасни и се отправяш по пътя, по който дойде. Плъховете не те забелязват.

Прочети 58.

Изправен си срещу два скелета. Искаш ли да:

Да ги заговориш? — Прочети 30

Да ги Прогониш? — Прочети 47

Да избягаш? — Прочети 72

Да се биеш? — Прочети 84

Внимателно изследваш вратата, но не откриваш нищо обезпокоително. На нея има ключалка. Немерил ли си ключ?

Да — Прочети 80

Не — Прочети 46

Коридорът продължава само 3 метра на запад преди да се свърже с друг, водещ на север; главният проход продължава на запад, в мрака. Северният коридор води 9 метра напред и извежда в стая. Искаш ли да:

Да отидеш на Север? — Прочети 15

Да продължиш на Запад? — Прочети 14

Връщаш се в стаята със статуята.

Прочети 58.

Скелетите въобще не забелязват, че им говориш и атакуват отново. Един от тях те удря и ти отнема още 2 точки щета. Върни се на 26.

Вървиш на север от странната стая. Ако си бил вече в тази част на подземие, прочети 7. Ако не си, прочети 8.

32

Решаваш да се върнеш обратно. Гоблините не те забелязват и ти се връщаш в стаята със статуята. Прочети 58.

33

Решаваш да атакуваш гоблините, преди извикат за помощ. Изскачаш от мястото си, блокирайки изхода за бягство на първия гоблин, и двамата вадят мечовете си и те атакуват. Прочети 85 и проведи битката нормално.

34

Докато говориш с гоблина, виждаш други 3 да идват от север. Изглеждат полудели. Искаш ли да:

Избягаш? — Прочети 73

Да се биеш? — Прочети 87

35

Докато се опитваш да говориш с тях, гоблините са подивели и готови за бой. Един замахва и те удря, за 2 точки щета. Искаш ли да:

Избягаш? — Прочети 73

Да се биеш? — Прочети 87

36

Решаваш да се върнеш обратно в началото. Вървейки на запад от тук, коридорът завива на юг. Последваш го обратно до стаята със статуята. Прочети 58.

37

Връщаш се обратно в стаята, където за първи път срещна гоблините. Прочети 9.

Спускаш се надолу на изток по дълъг коридор, завиваш зад ъгъла и се отправяш на юг, навлизайки в страничен проход, който извежда в странна стая. Прочети 49

Устата изревава:

ТИ отново! Махай се, напаст такава!

Не можеш да откриеш нищо ценно повече тук. Прочети 40.

От тук искаш ли да:

Отидеш на Север? — Прочети 31

Отидеш на Юг? — Прочети 4

Създанието се угощава с ръжда и не те забелязва. Бягаш покрай него и се озоваваш обратно в стаята със статуята. Прочети 58.

Спираш и се ослушваш и чуваш скърцащи звуци от изток. Върни се на 1.

Коридорът извежда 6 метра на запад и завършва със стая.

Стаята е празна с изключение на няколко малки купчини от червеникав прах. Искаш ли да:

Да се върнеш обратно? — Прочети 5

Продължаваш? — Прочети 45

Когато приближаваш стаята, един огромен плъх скача от сенките и те ухапва! Виждаш още 2 огромни плъха в стаята. Губиш 2 точки за щети и прочети 83.

45

Влизаш в стаята и се оглеждаш наоколо. Освен червеникавият прах, в стаята няма нищо друго. Когато го разглеждаш от близо, разбираш, че това е ръжда!

Дочуваш сумтене и когато поглеждаш нагоре, виждаш странно изглеждащо същество, идващо в стаята от западния коридор. Прилича на огромен броненосец с дълга опашка и 2 меки антени най-отпред.

То се насочва към теб! Искаш ли да:

Поговориш с него? — Прочети 12

Избягаш? — Прочети 56

Да се биеш? — Прочети 86

46

Опитваш се да отвориш вратата без ключ, но без успех. Масивната врата остава затворена. Преминаваш през разхвърлените кости на скелетите и се отправяш към главния коридор. Прочети 62.

47

Опитаваш се да *Прогониш* скелетите така, както жрицата Aleena Прогони таласъмните, но нищо не се получава. Това е специално умение на свещениците, не на бойците. Всеки скелет те атакува по веднъж, но и двата пропускат. Върни се на 26

48

Връщаш се обратно в стаята на Ръждивото чудовище. Убил ли си го?

Да — Прочети 55

Не — Прочети 67

49

Можеш да изследваш странната стая или да отидеш на север или на юг. Искаш ли да:

Отиваш на Север? — Прочети 31

Отиваш на Юг? — Прочети 4

Изследваш? — Прочети 22

50

Поздравяваш гоблините на твоя собствен език, Общия Език. Те те гледат изумени и единият изръмжава нещо на своя език. Другият ти се усмихва и казва:

— Здравей! Какво можем да направим за теб?

Ръмжащият гоблин се отправя на север, явно иска да напусне стаята. Искаш ли да:

Продължиш разговора? — Прочети 69

Атакуваш? — Прочети 33

Да се върнеш обратно? — Прочети 20

51

Опитваш се да продължиш разговора, но гоблинът атакува; и пропуска. Внезапно чуваш още гоблински звуци от север и виждаш 2 гоблини да идват с извадени мечове, изглеждат доста ядосани. Искаш ли да:

Избягаш? — Прочети 73

Да се биеш? — Прочети 87

52

Завиваш зад ъгъла и поглеждаш в стаята, но там няма никой. Тук няма нищо ценно. Така че ти се връщаш обратно в стаята, в която беше. Прочети 9.

53

Ако вече си картографирал тази част от подземието, прочети 38.
Ако не си, продължи:

Коридорът върви 15 метра на изток от стаята и тогава обръща на дясно, на юг. Надзъртайки зад ъгъла, ти виждаш, че коридорът продължава още 9 метра на юг и тогава се отваря проход в западната стена. Стигаш до това разклонение и виждаш, че страничният проход продължава 3 метра на запад и завършва в друга стая със сини стени и огромна оранжева уста в отсрещната стена.

Прочети 49.

54

Какво очакваш да срещнеш тук? Ако си нямаш представа, прочети 18.

Ако си намерил някаква информация за съществата в тази посока, прочети 19.

55

Продължаваш през стаята на Ръждивото Чудовище и се връщаш обратно в стаята със статуята. Прочети 58.

56

Когато се обръщаш да бягаш, чудовището бързо атакува и блокира пътя ти за бягство. Не можеш да се измъкнеш! Прочети 86.

57

Претърсваш стаята внимателно и намиращ парче хартия в една ниша (малка дупка) в стената. Разтваряш я, откривайки бележка, написана на Общия език:

ПЛЪХОВЕ НА ИЗТОК
ГОБЛИНИ НА СЕВЕР
ПАЗИ СЕ ОТ ЗАПАД!

Не намиращ нищо друго в стаята. Върни се на 1.

От тази стая можеш да поемеш по много пътища. Искаш ли да:

Отидеш на Изток? — Прочети 79
 Отидеш на Запад? — Прочети 43
 Отидеш на Север? — Прочети 10
 Отидеш на Юг? — Прочети 2

Когато приближаваш стаята, чуваш още скърцащи звуци. Ти мъдро прикриваш своя фенер, оставяйки само мъждива червеникава светлина и надзърташ в стаята. Виждаш три огромни плъха да се ровят наоколо и някакво разхвърлено съкровище на пода. Искаш ли да:

Да се върнеш обратно? — Прочети 25
 Да разговаряш с тях? — Прочети 74
 Да се опиташ да ги изплашиш? — Прочети 77
 Атакуваш? — Прочети 68

Твоята броня, щит, меч и кинжал са превърнати на ръжда от страховитото Ръждиво Чудовище! Но сега, когато нямаш друг метал по себе си, чудовището се обръща и повече не те поглежда. Сега забелязваш, че то няма зъби и нокти по себе си и едва ли може да ти стори нещо лошо!

Наблюдаваш го как отива до една купчинка ръжда на пода и започва да се храни, забравяйки те окончателно.

Хвърляйки по едно око на съществото, ти внимателно оглеждаш стаята. Намираш тук и там по пода разпръснати скъпоценни камъни, покрити с ръжда; събираш цели шест! Тяхната пълна стойност е 300 ЗМ.

Тъй като си незащитен и невъоръжен, отиваш на изток в първата стая, а от там излизаш навън, отправяйки се към града.

За да откриеш колко Точки Опит получаваш, прочети 88. Ще трябва също така и да си купиш нова броня и оръжия. Списъкът с

предметите е даден на 89.

61

Надникваш в стаята със скелетите и виждаш, че нищо не се е променило. Ако вече си изследвал вратата, тук няма нищо за правене; прочети 62.

Ако искаш да изследваш вратата в стаята, прочети 27.

62

Намираш се на разклонение на коридора на север и източно-западния проход. Искаш ли да:

Отидеш на Север? — Прочети 15

Отидеш на Изток? — Прочети 48

Отидеш на Запад? — Прочети 14

63

Скачаш и атакуваш гоблините! Имаш два свободни рунда преди те да извадят мечовете си и да реагират. Прочети 85 и проведи битката нормално след като направиш 2 свободни атаки.

64

Атакуваш гоблина. Пропускаш първия удар и гоблинът също пропуска. Но ти виждаш още два гоблина, идващи от северния коридор, размахвайки мечовете си и изглеждайки много ядосани. Искаш ли да:

Продължиш да се биеш? — Прочети 87

Да избягаш? — Прочети 73

65

Спечели великата гоблинска битка. Поздравления! Беше трудна битка за един самотен боец. Не забравяй, че започна приключението с *Лековита Отвара*, която може да излекува всички твои щети, ако не си я използвал вече.

Претърсвайки мястото на битката, откриваш 100 СМ и 50 ЗМ в една малка торбичка, която носеха гоблините. Техните мечове изглеждат ръждясали и безполезни, те нямат никаква стойност. Искаш ли да:

Отидеш на Запад? — Прочети 36

Отидеш на Север? — Прочети 21

Отидеш на Изток? — Прочети 53

66

Опитваш се да отвориш вратата, но без особен успех. Ключът ти явно не е за тук. Чуваш гоблински глас, който казва отвъд вратата на Общия Език:

— Махай се! Нищо не искаме от теб!

Продължаваш да се опитваш да отвориш вратата, ако желаеш, но изглежда гоблините са барикадирали вратата.

Ще трябва да се върнеш обратно, така че прочети 37.

67

Тъй като не си убил Ръждивото Чудовище, то е все още тук, ядейки ръжда. Носиш ли голямо кофчеже, пълно с монети?

Да — Прочети 81

Не — Прочети 41

68

Скачаш и атакуваш плъховете. Прочети 83, но получаваш 2 свободни атаки преди плъховете да могат да направят каквото и да е! След това проведи остатъка от битката нормално.

69

Продължаваш да говориш, докато единият гоблин ви оставя, отивайки на север и обръщайки на ляво. Другият гоблин се опитва да се държи приятелски, но не можеш да кажеш, че те харесва. Внезапно, чуваш още гоблински звуци от север. Искаш ли да:

Атакуваш? — Прочети 64
Да избягаш? — Прочети 73
Да продължиш разговора? — Прочети 34

70

Ти уби ужасяващото Ръждиво Чудовище! Претърсвайки стаята, откриваш 10 скъпоценни камъка, скрити из разни пукнатини и процепи, а и в някои купчини от ръжда. Цялата стойност на скъпоценните камъни е 600 ЗМ! Сега искаш ли да:

Отидеш на Запад? — Прочети 28
Да се върнеш обратно на Изток? — Прочети 6

71

Приближаваш стаята с повишено внимание, ослушвайки ее за скърцащите звуци. Внезапно три огромни плъха изкачат от сенките и атакуват! Един от тях те ухапва и губиш 1 точка щета. Прочети 83.

72

Обръщаш се да бягаш и един скелет те удря отново за 1 точка щета. Ако си още жив, ти бягаш на юг към един коридор, където можеш да обрънеш на изток или запад. Поглеждайки обратно, ти виждаш, че скелетите не те преследват. Спираш и си поемаш дъх. Прочети 62.

73

Решаваш да избягаш. Когато се обръщаш, за да се измъкнеш, един гоблински меч те удря за 2 точки щета. (Ако твоите жизнени точки достигнат нула, ти си мъртъв, освен ако не изпиеш отварата; във всеки друг случай продължаваш.) Бягаш обратно в първата стая, преминаваш през нея и обратно през южния проход към слънчевата светлина.

Една групичка гоблини те преследват, викайки и размахвайки своите мечове. Спират при входа на пещерата и продължават да

кряскат и ръкомахат; но те са прекалено много. Решаваш да си отидеш вкъщи.

Това е краят на това приключение. Прочети 88, за да откриеш колко Точки Опит и съкровища получаваш. Ако искаш да си купиш нещо, списък с предметите е даден на 89.

74

Опитаваш се да заговориш плъховете, но нещо не се получава. Само си губиш времето и те те атакуват! Единият от тях те ухапва за 1 точка щета. Прочети 83 и проведи остатъка от битката.

75

Срази тази двойка гоблини! Но преди да разгледаш стаята, чуваш звуци от север. Още гоблини идват от северния коридор. Те са извадили своите мечове и изглеждат ядосани. Искаш ли да:

Избягаш? — Прочети 73

Говориш? — Прочети 35

Да се биеш? — Прочети 87

76

Влизаш в стаята с плъховете; тя е празна. Искаш ли да:

Отидеш на север? — Прочети 17

Отидеш на запад? — Прочети 6

77

Решаваш да уплашиш плъховете. Скачаш и изкрещяваш, размахвайки меча си и святкайки с фенера наоколо. Един от огромните плъхове избягава на север, но другите те атакуват! Прочети 83.

78

Спечели битката с огромните плъхове! Претърсвайки стаята, намиращ 100 ММ и 100 СМ, разпръснати из мръсното леговище на плъховете и ги прибиращ в торбата, която носиш. Сега искаш ли да:

Отидеш на Север? — Прочети 17
Отидеш на Запад? — Прочети 6

79

Ако вече си бил в тази част на подземие, прочети 76. Във всеки друг случай, продължи

Коридорът се вие 15 метра на изток и извежда в друга стая. Какво очакваш тук и защо? Може да имаш един или два отговора.

Ако не си намерил или не си чул нещо, прочети 11.

Ако само си намерил някаква бележка, прочети 44.

Ако само си чул странни звуци, прочети 71.

Ако си сторил и двете (чул си звуци и си намерил бележка), прочети 59.

80

Поставяш ключа в ключалката и го завърташ, докато „щракне“. Изваждаш ключа и отваряш вратата.

Зад вратата има малка стая.

Стаята е празна, като изключим едно голямо ковчеже, допрян до едната стена. Приклякаш над него и откриваш, че е изработено от тежко дърво и обковано с метални обръчи. То не е заключено (какъв късмет) и ти внимателно го отваряш. Но уви — на него има капан. Направи Спасително Хвърляне с/у Магически Пръчки! (Нуждаеш се от сбор 13 или по-високо с 1320)

Това Спасително Хвърляне се използва за много неща. Най-вече то показва дали си избегнал някаква опасност — като сноп лъчи от магическа пръчка. Понякога, както е в този случай, опасността е острие, монтирано на върха на сандъчето и прикрепено към метална пружина. Когато отваряш капака, острието се изстрелва срещу теб.

Ако си направил Спасителното Хвърляне успешно, ти отскачаш назад и острието не те уцелва. Ако пропуснеш, ще трябва да загубиш 4 жизнени точки.

Ако си ударен и имаш нула или по-малко жизнени точки, можеш да вземеш отварата — ако все още я имаш — и да я изпиеш преди да

си умрял. Тя ще те възстанови по някакъв начин, но няма да ти върне повече от 4 жизнени точки. Ако нямаш останала отвара — съжалявам, но ти си мъртъв. (*Специална бележка: В игра с група, това нямаше да ти бъде позволено. Нула жизнени точки означават смърт, без време за допълнително действие.*)

Ако капанът те е убил, прочети 90. Но ако си оцелял, продължавай да четеш.

Поглеждаш в сандъка и виждаш стотици монети — 500 ММ, 200 СМ и 200 МЗС. Решаваш да затвориш ковчезето и да прибереш всичко с теб. Но когато затваряш капака, виждаш една мъничка дупка в северната стена, с големина около три сантиметра. Била е блокирана от вратата, когато си влизал. Поглеждаш през нея и виждаш къс коридор, който води на север 6 метра и завива наляво. На изток, след завоя, има една огромна врата с две здрави решетки през средата. Един гоблин стои пред вратата, явно стои на стража.

Има процеп в стената близо до тази малка дупка. Внезапно осъзнаваш, че тази пукнатина може да бъде част от тайна врата! Това съкровище вероятно принадлежи на гоблините! Както и да е, не успяваш да отвориш тази тайна врата, тъй че нарамваш сандъчето, минаваш покрай разхвърляните кости на мъртви скелети и се отправяш на юг по главния коридор. Прочети 62.

81

Опа! Когато влизаш с стаята, Ръждивото Чудовище те поглежда, пирувайки, изсумтява и се спуска към теб. Нахвърля се върху ковчезето, което носиш и преди да можеш да направиш каквото и да е, то разтопява металните обръчи около него. Сандъчето се разпада, монетите се разпиляват навсякъде и съществото бясно превръща всички монети в ръжда! Искаш ли да:

Отидеш на Изток? — Прочети 29

Отидеш на Запад? — Прочети 16

Нападнеш съществото? — Прочети 86

82

Ако си познал правилно отговора, ти можеш да удвоиш съкровището, което носиш в себе си. Ако не си, *всичко* изчезва.

Отговорът е „О“. Буквите са от числата Едно, Две, Три, Четири, Пет, Шест и Седем. Следващото „в серията“ е Осем!

Сега прочети 24.

83

Ще провеждаш битка с огромни плъхове. Тук има три от тях, освен ако не си уплашил единия.

ОГРОМНИ ПЛЪХОВЕ: 17	Щ: 133
Ти: 10	жт: 2 всеки

Проведи битката нормално, използвайки Бойния Списък, за да си сигурен, че я водиш правилно. Ако не си спомняш какво значи „133“, прочети часта „зарове“ отново (страница 27).

Всички плъхове ще се бият, докато умрат. Ако решиш да бягаш, един плъх те ухапва, докато се обръщаш да се измъкнеш (хвърли за щета). Но тогава, ако си още жив, можеш да се върнеш обратно в стаята със статуята. Ако направиш така, прочети 58.

Ако убиеш всички плъхове, прочети 78.

Ако плъховете убият теб, прочети 90.

84

Биеш се с два скелета.

СКЕЛЕТИ: 16	Щ: 136
Ти: 10	жт: 4 всеки

Използвай списъка, за да водиш битката. Скелетите ще се бият, докато умрат. Ако решиш да бягаш, прочети 72.

Ако убиеш скелетите, прочети 13.

Ако скелетите убият теб, прочети 90.

85

Биеш се с два гоблина!

ГОБЛИНИ: 17	Щ: 136
Ти: 11	жт: 5 всеки

Запомни да хвърляш два пъти за чудовищата; всеки един получава атака след като ти направиш своята.

Използвай списъка, за да си сигурен, че водиш битката правилно.

Ако решиш да бягаш, прочети 73.

Ако убиеш гоблините, прочети 75.

Ако гоблините убият теб, прочети 90.

БОЕН СПИСЪК

Действия на Играча

1. Направи хвърляне за Удар.

2. Ако си ударил, хвърли 136, за да намериш щетите, които нанасяш на чудовището.

3. Извади щетите от жизнените точки на чудовището. Когато неговите жизнени точки достигнат нула, чудовището е мъртво.

Действия на Чудовището

4. Направи Хвърляне за Удар, по 1 за всяко чудовище (може да има повече от едно чудовище, атакуващи по едно и също време!)

5. За всяка атака, в която си ударен, хвърляй, за да намериш Щетата, която ти е нанесена, използвайки посочения зар. Тогава:

6. Извади тази щета от твоите жизнени точки. Ако твоите жизнени точки достигнат нула, значи си мъртъв.

86

Ти се биеш с Ръждивото Чудовище!

РЪЖДИВО ЧУДОВИЩЕ: 13	Щ: ръжда
Ти: 15	жт: 15

Използвай списъка, за да си сигурен, че провеждаш битката правилно.

Ако ръждивото чудовище те удари, то не ти причинява щети. Вместо това, превръща метала по теб в ръжда! Когато водиш битката, използвай следните бележки, за да намериш ефекта от всеки удар.

Ако решиш да бягаш, чудовището получава една свободна атака, но ще се нуждае от Хвърляне за Удар 9 или повече. Можеш да се измъкнеш след това, но само на изток (обратно в стаята със статуята) или запад. Ако бягаш на изток, прочети 1; ако отидеш на запад, прочети 28.

Ако убиеш ръждивото чудовище, прочети 70.

Ако си бил вече тук и преди, можеш и да нямаш от някои от предметите, посочени по-долу. Записвай предметите, които си загубил.

Първи Удар: твоят щит се покрива с ръжда и се разпада. Сега Ръждивото Чудовище се нуждае от 11 или повече, за да те удари. Прочети „Специална бележка“ по-долу.

Втори Удар: Твоята броня се покрива с ръжда. Сега съществото се нуждае от 6 или повече, за да те удари.

Трети Удар: Твоят меч става на ръжда. Ще трябва да използваш кинжала си, ако искаш да продължиш боя.

Четвърти Удар: Твоят кинжал се покрива с ръжда! Нямаш повече оръжия. Прочети 60.

Специална бележка: Когато загубиш бронята или щита си, ти ще бъдеш много лесен за удряне. Всички чудовища, които срещнеш след това ще имат предимство в техните Хвърляния за Удар. Ако си изгубил щита си, дай им +1 предимство. Ако си изгубил бронята си, дай им цели +7 към техните Хвърляния за Удар.

Отбележи това предимство на лист хартия и го добавяй винаги, докато не си намериш нови броня и щит.

87

Биеш се с три гоблина!

ГОБЛИНИ: 17	Щ: 136
Ти: 11	жт: 5 всеки

Не забравяй да направиш *три* хвърляния за чудовищата; всяко едно получава атака, след като ти направиш своята.

Използвай списъка, за да си сигурен, че провеждаш битката правилно.

Ако решиш да избягаш, прочети 73.

Ако убиеш гоблините, прочети 65.

Ако теб те убият, прочети 90.

88

Когато приключиш това приключение, ти получаваш Точки Опит. Първо, събери всичкото съкровище, което си намерил в подземие (като игнорираш всичко, което си загубил) и изчислиш неговата пълна стойност в ЗМ. (Описание на Монетната система има на страница.) Ти ще получиш по 1 ТО за всяка златна монета, която си намерил.

След като изчислиш съкровището, намери колко Опит получаваш за победата си над чудовищата според таблицата по-долу:

Огромни Плъхове — 5 всеки

Гоблини — 5 всеки

Скелети — 10 всеки

Ръждиво Чудовище — 300

Прибави този сбор към сбора, които получаваш за съкровището, за да получиш стойността на Точките Опит, спечелени в това приключение. За да определиш своето + 10% предимство, махни последното число на полчиените точки и отново ги прибави към вече получения резултат. Тогава прибави всички получени точки към моментните си ТО на гърба на твоя дневник, за да получиш крайната стойност. За да приключиш изцяло, прибави намереното съкровище към монетите, които вече имаш.

ПРИМЕР: Представи си, че си убил Ръждивото Чудовище и си намерил 6 скъпоценни камъка с обща стойност от 600 ЗМ. Убил си също 3 огромни плъха, намирайки 100 ММ и 100 СМ. Представи си, че не си открил нищо друго.

Поглеждайки Монетната таблица, ти виждаш, че 100 ММ = 1 ЗМ; 100 СМ = 10 ЗМ. Прибавяйки стойността на скъпоценните камъни,

твоего съкровище се оценява на всичко 611 ЗМ.

За чудовищата, ти получаваш 300 ТО за ръждивото чудовище, плюс 15 ТО за огромните пльхове (5 всеки). Това всичко е 315. Прибавяйки го към 611, твоите наградени ТО са 926.

За да намериш твоето 10% предимство, махаш 6. Прибавяш предимството от 92 към наградата от 926, за да получиш всичко на всичко 1018 ТО. Тогава прибави това към моментните си 523 ТО, за да получиш пълен резултат от 1541 — по-малко от 500 ТО до 2ро Ниво! Най-накрая, прибавяш сегашното си съкровище — 6 скъпоцени камъка (струващи 600 ЗМ), 100 ММ и 100 СМ — към списъка с твоите монети и скъпоценности.

Така свършва това приключение. Можеш да започнеш следващо или да отидеш да си купиш нещо. Ако искаш да пазаруваш, прочети 89.

89

Искаш да пазаруваш. Представи си, че обикаляш различните магазини в града, купувайки си каквото ти е нужно. Предметите, които можеш да си купиш — броня, оръжия и друго снаряжение — са дадени по-долу в списъка, заедно с техните цени.

За да си напазаруваш, първо напиши предметите, които искаш, и техните цени на отделен лист хартия. Направи си пълна сметка, колко пари ще са ти необходими. Ако можеш да си го позволиш, извади сумата от парите, които вече имаш. Впиши предметите в графата „Обиикновени Предмети“ на гърба на Дневника. Бъди сигурен, че правилно си изчислил новата си стойност на парите.

Оръжия и снаряжение

Предмет	Цена (в ЗМ)
Оръжия	
Кинжал	3
Меч	10
Броня	

Кожена Ризница	20
Ризница от Халки	40
Броня от Плочки	60
Щит	10
Друго Снаряжение	
Кожена Раница	5
Мазнина (за Фенера)	2
Фенер	10
Огледало (голямо, стоманено)	5
Прът (дървен)	1
Провизии	
Храна (голяма дажба за 1 човек 1 седмица)	15
Храна (малка дажба за 1 човек 1 седмица)	5
Въже (дълго 15 метра)	1
Малка торба	1
Голяма торба	2
Кутийка с прахан (кремък, огниво, подпалки)	3
Факли (6)	1
Мех за Вода (или Вино)	1
Вино (1 литър)	1

Твоят персонаж се изгуби в подземиято. Не се отчайвай; това може да се случи във всяка игра на ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ, дори и без причина. Това е краят на това приключение.

Можеш да започнеш отначало, ако желаеш. Ако го направиш, бъди сигурен, че *не* си запазил нищо от съкровищата, които си намерил преди да умреш. Героят ти трябва да има съвсем същото снаряжение, съкровища и жизнени точки, както когато започна това приключение. С други думи, започваш отначало. Ако си готов да сториш това, прочети 1.

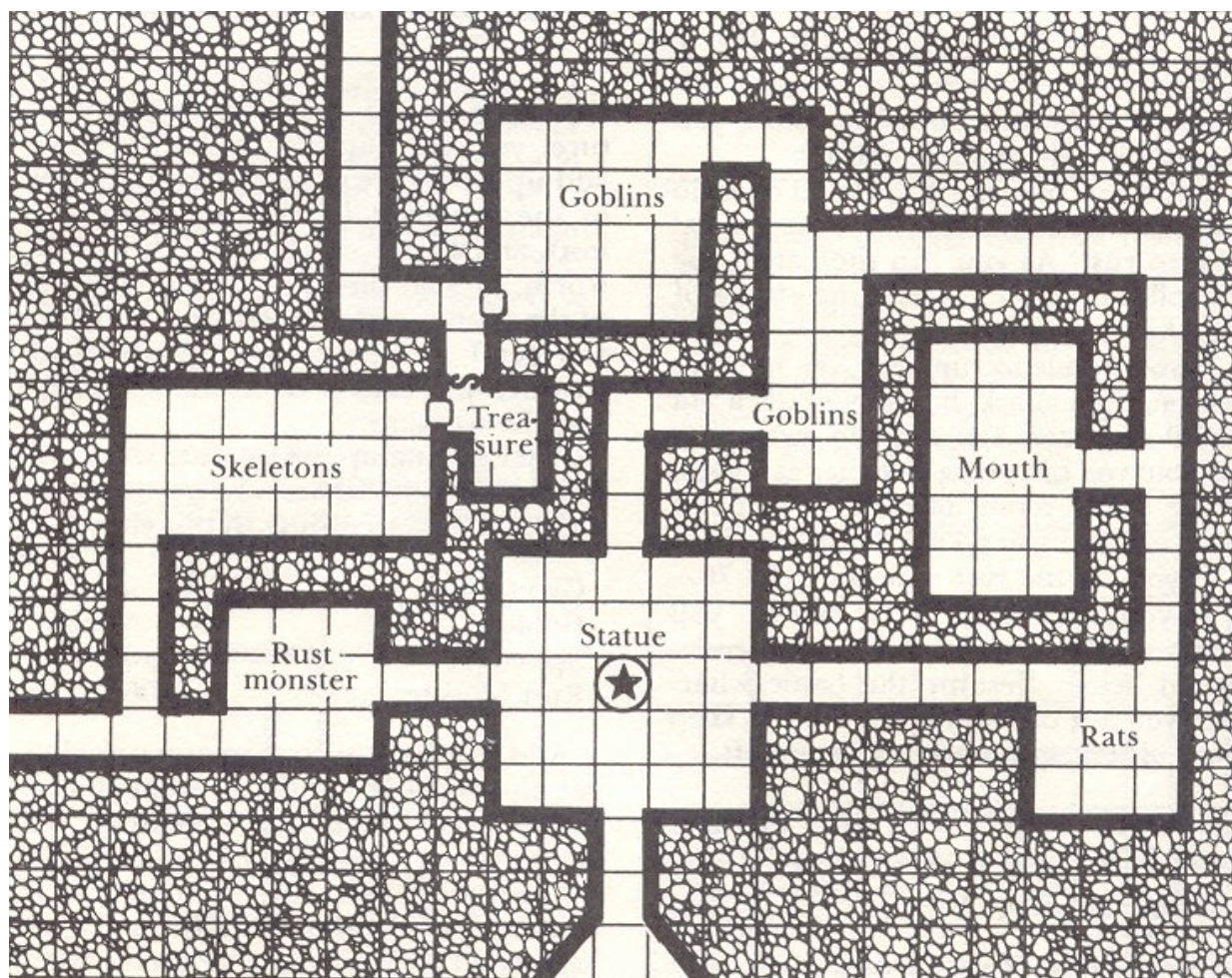
СЛЕД ПРИКЛЮЧЕНИЕТО...

Дадена е карта на цялото подземие. Провери това, което сам си начертал, за да видиш дали си допуснал някакви грешки.

Ако имаш някакъв проблем с която и да е част на подземие, върни се обратно и прочети тази глава отново. Сега, когато си научил най-важното в играта, вероятно бързо ще откриеш какво си сбъркал.

ПЕРСОНАЖИТЕ НА ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ

КАКВО СЛЕДВА?



Сега ти научи най-важното, от което се нуждаеш, за да разиграеш правилно персонаж от играта ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ. Може да играеш други Самостоятелни Приключения.

И все пак, най-забавното в ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ си остава играта в група. За да играеш в група, един от вас трябва да бъде Разказвач. Разказвачът е човекът, който управлява чудовищата и води играта. Всеки нов Разказвач трябва да е прочел първата глава от другата книжка в този комплект, СПРАВОЧНИК НА РАЗКАЗВАЧА, преди да започне играта. Тя обяснява цялата нужна информация и включва подробна игра за всички, които искат да се забавляват, докато учат. Но

новият Разказвач *не* трябва да се опитва да води игра, преди да е прочел тази книга.

Една групова игра се провежда най-добре с 3–6 играча. Всеки играч трябва да знае как се играе. Ако има време, всеки играч трябва да прочете тази книжка, точно както ти направи. Ти можеш също да обучаваш някой, като му обясняваш това, което си научил, давайки му някой лесен за игра персонаж в тази книжка (Боеца или Джуджето, например) и помагайки му по време на играта.

Когато играеш в група, ти можеш да играеш с Боеца или да избереш някой от другите шест персонажа, дадени по-долу. Преди играта бъди сигурен, че си прочел описанието на Персонажния Клас (страници 50–84), дори и ако все пак си решил да играеш с боеца. Няколко играча могат да имат Боец за Персонаж, стига да се използват различни имена. Бойци винаги са нужни. Ако сте 4–6 в групата, опитайте да играете повечето от дадените персонажи.

Ако имаш време, прочети останалото от тази книжка, за да видиш каква друга информация е дадена. Повече детайли за групови игри са дадени на страници 94–107. Има някои допълнителни правила, които можеш да включиш, когато си запознат с играта в група, обяснени са на страници 107–108. Не се опитвай да помниш всичко, но имай в предвид различните типове на обяснените неща. По време на играта, използвай Речника на страница 108, за да откриваш бързо нужната информация.

ПЕРСОНАЖНИ КЛАСОВЕ

Повечето персонажи на П&Д ще бъдат хора. Човекът може да бъде Свещеник, Боец, Магьосник или Крадец. Хората са най-разпространени сред интеллигентните същества.

Персонажа може да бъде и не-човек: Джудже, Елф или Полуръст. Всеки от тези класове е също така и отделна раса от същества. Те са известни с общото название „Полу-хора“, защото изглеждат отчасти като хора. Полу-хората са далечно свързани с човешката раса.

Един обикновен персонаж за всяка от седемте класи е включен в книжката. Вие можете да играете тези персонажи в групови игри, но преди да го направите, бъдете сигурни, че сте прочели пълното описание на класа.

Ти можеш да създадеш нов персонаж вместо да използваш тези от книжката. Когато го направиш, ще ти се наложи да хвърляш зар, за да определиш Показателите на Способности. Ако показателите са достатъчно високи, персонажът може да бъде полу-човек; иначе, персонажът *трябва* да бъде човек. Правилата за създаване на персонажи са дадени на страници 84–93.

ОСНОВНО ИЗИСКВАНЕ

Всеки персонажен клас има особеност. Например, при боеца това е Сила; при свещеника е Мъдрост. Тази особеност се нарича Основно Изискване за класа (съкратено на „ОИ“).

Ако ОИ на персонажа е над средната стойност, персонажът получава предимство всеки път, когато получава Точки Опит. Виж Таблицата на Основните Изисквания. Ако ОИ е под средната стойност, персонажът търпи наказание.

Основното Изискване за всеки клас е дадено в описанието на класа. Откриването и записването на предимството или наказанието е част от създаването на нови персонажи.

Таблица на основните изисквания

Показател на ОИ	Нагласяне към Опит
3–5	–20%
6–8	–10%
9–12	Няма
13–15	+5%
16–18	+10%

СПАСИТЕЛНИ ХВЪРЛЯНИЯ

Всеки персонажен клас трябва да има Таблица на Спасителните Хвърляния. Препиши числата върху твоят Дневник. Разказвачът ще ти каже когато потрѳбват. За да направиш Спасително Хвърляне, хвърли 1з20. Ако резултатът е равен или по-голям от даденото число, твоего Спасително Хвърляне е успешно.

ПЕРСОНАЖИТЕ НА ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ (ПЕРСОНАЖЕН КЛАС — ЧОВЕК)

СВЕЩЕНИК

Описание

Свещеникът е човешки персонаж, който се посвещава да служи на велика и достойна кауза. Тя обикновено е свързана с неговия Уклон; например, свещеникът може да се посвети в разпространяването на справедливост и ред. Свещеникът има добри бойни умения и може да се научи да прави магии след вдигане на Ниво на Опит. На първо ниво свещеникът **не може** да казва никакви магии.

В игрите П&Д, както и в истинския живот, хората имат етични и теологични разбирания. Тази игра няма нищо общо с реалните вярвания и възгледи. Всички персонажи също имат такива, но те не оказват влияние в играта. Тези вярвания са като храната, почивката и другите дейности.

Магическите сили на Свещеника идват от силата на неговата вяра. Свещеникът сяда, медитира и по този начин учи заклинания. Едва тогава той може да ги използва по време на приключението. Повечето магии на свещеника са за лекуване, защита и черпене на информация. Заклинанията на свещеника са различни от тези на магьосника. Свещениците могат да използват само техните собствени типове магии.

Твоят свещеник може също така да бие чудовища. Свещеник може да носи всякакъв тип доспехи, като боеца, и трябва да е готов за битка по всяко време. За разлика от магьосника, чиито заклинания се използват по време на битките, магиите на свещеника се изричат *след* битка (като лекуване) или за общо изследване (като долавяне).

Ако в твоята група има достатъчно бойци, твоят свещеник не ще се нуждае да се бие често. Но ако се наложи, ти си въоръжен за битка.

Търси начини да помагаш с магиите си преди, по време или след битките.

Таблица на спасителните хвърляния на свещеника

Смъртоносен Лъч или Отрова	11
Магически Пръчки	12
Парализа или Превръщане на Камък	14
Драконов Дъх	16
Вълшебни Жезли и Магия	15

Обяснение на Таблицата на Опит на Свещеника

ТО: Когато това число на Точки Опит е достигнато, Свещеникът автоматично се изкачва в следващото Ниво на Опит.

Титла: Твоят свещеник ще използва тази титла, когато раговаря с другите персонажи. Вместо да казва „Аз съм Clarion, Второ Ниво свещеник“, персонажът ще каже „Аз съм Clarion, Познавачът.“

Магии: Броят на заклинанията, които свещеникът може да казва, и тяхното ниво на могъщество, са дадени тук. Заклинанията са обяснени подробно по-долу в главата „Специални способности“.

Таблица на опита на свещеника

ТО	Ниво	Титла	Бр. Магии/ Ниво
0	1	Последовател	Няма
1500	2	Познавач	1 Първо
3000	3	Жрец (Жрица)	2 Първо

Други Детайли:

Основно Изискване: ОИ на свещеника е Мъдрост. Ако свещеникът има показател на Мъдрост от 13 или повече, персонажът получава предимство към Точите Опит за всяко приключение.

Жизнен Зар: Шест-стенен зар (136) се използва, за да се определят жизнените точки на свещеника. Свещеник започва с 1–6 жизнени точки (плюс предимството за Издръжливост, ако има) и получава още 136 жизнени точки (плюс предимството) с всяко Ниво на Опит.

Броня: Свещеник може да носи всякакви доспехи и може да използва щит.

Оръжия: Свещеник *не може* да използва оръжия с остър връх; това е забранено от вратата на свещеника. Свещеник може да използва само боздуган, тояга, боен чук или прашка.

Специални Способности

Свещеник има две Специални Способности: Прогонване на Немъртви чудовища и изричане на Свещени Магии.

1. Прогонване на Немъртви

Свещеник има сила да прогонва някои чудовища, наречени „Немъртви“ (скелети, зомбита, таласъми, твари и други още по-мощни същества). Никой друг клас няма това умение върху Немъртвите. Тази специална способност се нарича „Прогонване“ на Немъртви чудовища.

Когато Свещеник срещне Немъртво чудовище, той може да се бие нормално (с оръжие или магия), или да се опита да го Прогони. Свещеникът не може да атакува и Прогонва Немъртви в един и същи рунд.

Когато искаш твоят свещеник да се опита да Прогони Немъртвите, просто кажи на своя Разказвач „Аз ще Прогоня Немъртвия.“

Немъртвите чудовища *не* се Прогонват автоматично от свещеника. Когато срещата настъпи, играчът трябва да се консултира с Таблица за Прогонване на Немъртви, за да открие ефекта, който Свещеникът има.

**Таблица за прогонване на
немъртви**

Ниво	Скелет	Зомби	Таласъм	Твар
1	7	9	11	Няма
2	П	7	9	11
3	П	П	7	9

Използване Таблица за Прогонване на Немъртви

Когато Свещеникът срещне Немъртво чудовище, намери неговото Ниво на Опит в лявата страна на таблицата. Тогава прочети числото под името на чудовището и хвърли заровете, за да видиш дали успяваш да го Прогониш. Ако успееш, едно или повече Немъртви чудовища ще бъдат прогонени, но може скоро да се завърнат.

Обяснение на резултата

7, 9, или 11: Каквото и число да де дадено, Свещеникът има шанс да Прогони Немъртвите чудовища. Играчът хвърля 236 (два шест-стенни зара). Ако резултатът е равен или по-висок от даденото число, опитът за Прогонване на Немъртви е успешен. Шансът на Свещеника се повишава с покачването на Ниво на Опит.

П: Опитът за Прогонване на Немъртви автоматично успява.

Няма: Няма ефект. Свещеникът не може да Прогони този тип Немъртво същество.

Успех: Ако опитът за Прогонване на Немъртви е успешен, Разказвачът ще хвърли 2з6, за да определи броя на Немъртвите чудовища, които са Прогонени. Можеш да не Прогониш всички срещнати чудовища, но ако успееш при Прогонването, то поне едно ще бъде изгонено. Прогонените чудовища не ще докоснат Свещеника и ще избягат колкото се може по-далеч от него.

Магии на Свещеник

Когато свещеникът достигне 2ро Ниво на Опит (трябва да има поне 1500 ТО или повече), той вече може да изрича заклинания.

Научаване на заклинания:

За да научи заклинание, свещеникът медетира и магията изпълва съзнанието му. Заклинанията могат да бъдат изречени по всяко време след това. Свещеникът помни всяко заклинание, докато не го изрече, дори и да са минали дни или седмици.

Като играч твоето единствено задължение е да избереш какво точно заклинание да научи персонажът ти. Това може да бъде направено *само* преди всяко приключение. Може да избереш всяко от заклинанията посочени по-долу. *Не* можете да избираш от магиите на магьосника; те са от различен тип.

На 2ро Ниво свещеник може да изрича *едно* заклинание на приключение. На 3то Ниво свещеник може да изрича *две* заклинания на приключение.

При по-напреднали игри, приключенията могат да продължат повече от ден. В този случай, свещеник получава магии всяка сутрин, ако добре си е отпочинал. Всички заклинания могат да бъдат променени по това време, ако поиска.

Изричане на заклинания:

В играта, когато искаш да изречеш заклинание, просто кажи на твоя Разказвач. Разказвачът може да поиска повече подробности; например, някои заклинания се изричат на върху конкретна цел и ти трябва да кажеш на Разказвача си коя е тя. Играчът *няма* да учи

никакви по-особени думи. *Например:* „Аз изричам Лекуване на Леки Рани върху Ruggin, джуджето.“

Когато свещеник изрече магия, заклинанието е забравено. Представи си, че съзнанието на свещеника е като черна дъска. Познанието за магиите е написано върху нея, но всяко заклинание се изтрива, когато се изрече. Ако персонажът е запомнил две еднакви заклинания и изрече едното, другото остава, за да бъде използвано по-късно.

Персонажът *трябва* да бъде способен да жестикулира и говори нормално, за да изрече заклинанието. Докато казва заклинанието, свещеникът трябва да стои неподвижен и да се концентрира. Магията не може да бъде изречена, докато персонажът ходи или бяга. Ако свещеникът се разсее, докато казва заклинанието, магията се проваля и ще бъде „изтрита“, все едно заклинанието е било изречено.

Заклинанията не се изричат едновременно. Ако персонажът иска да изрече повече от едно (например, две магии Лекуване на Леки Рани точно след битка), те могат да бъдат казани в по един рунд всяко.

Типове заклинания

Някои заклинания имат мигновен ефект. Например, една магия **Лекуване на Леки Рани** моментално изцерива поражението. Други заклинания могат да бъдат различни; свещеникът може да изрече магия, за да получи специални способности за кратко време, или да даде тези способности на приятел. Например, заклинанието **Прогонване на Страх** помага на извършителя (или на съществото, върху, което е изречена магията) да устои на страх, причинен от някакъв магически ефект или друго заклинание.

Спасителни Хвърляния срещу заклинания:

Някои заклинания имат пълен ефект само, ако жертвата се провали при Спасителното Хвърлене с/у Магии. Ако Спасително Хвърляне е позволено, това е указано в описанието на заклинанието.

Обяснение за Магии на Свещеник

Всяко заклинание е описано с Обсег, Времетраене и Ефект.

Обсег: Персонажът трябва да бъде сигурен, че целта е в обсег преди да изрече заклинанието. Ако в описанието е указано „Обсег: 0“, магията може да бъде изречена само върху свещеника и не може да казана върху други. Ако е указано „Обсег: Докосване“, заклинанието може да бъде изречено върху всеки, който свещеникът докосне — включително и върху самия (или самата, ако е жена) свещеник.

Времетраенето е дадено в рундове (от 10 секунди всеки) или ходове (от 10 минути всеки). Ако в описанието е указано „Времетраене: Постоянно“, заклинанието се задейства и трае непрекъснато.

Ефектът указва броя на съществата или предметите, върху които се задейства магията или площта, върху която оказва влияние магията. Ако площта е указана, тя е дадена в квадратни метри (за равнинна повърхност). Ако е засегнат триизмерен обект, той може да се възприеме като топка с даден диаметър или като кутия с квадрат с определена големина; и двете измерени в метри.

Мощ на магията

Когато свещеник достигне 4то Ниво, повече могъщи магии могат да бъдат изречени. Те са дадени в комплекта П&Д Правила за ЕКСПЕРТИ. Мощта на магията е описана по подобен начин както мощта на персонажа. Заклинанията от ниско ниво са наречени „Първо Ниво“ магии. Комплектът П&Д Правила за ЕКСПЕРТИ описва заклинания от Второ, Трето, Четвърто и Пето ниво. Шесто и Седмо Ниво са описани в комплекта П&Д Правила за КАМПАНИЯ.

Описание на Свещени Магии

ПЪРВО НИВО МАГИИ НА СВЕЩЕНИК

1. Лекуване на Леки Рани[#]^[1]
2. Долавяне на Зло[#]

3. Долавяне на Магия
4. Светлина[#]
5. Защита от Зло
6. Пречистване на Храна и Вода
7. Прогонване на Страх[#]
8. Устояване на Студ

Лекуване на Леки Рани

Обсег: Докосване
Времетраене: Постоянно
Ефект: Всяко едно живо същество

Това заклинание ще изцери рана или ще премахне парализа. Ако си използва за лекуване, ще изцери 2–7 (136 +1) точки на щета. То *не* ще излекува няколко точки за щета, ако премахва парализа. Свещеникът може да изрече заклинанието върху себе си, ако желае.

Тази магия никога няма да повиши жизнените точки на съществото над неговия оригинален сбор.

ПРИМЕР: Твоят първи боец започна с 8 жизнени точки. Ти беше наранен в битката с змията и остана с 4 жизнени точки. Aleena изрече магията **Лекуване на Леки Рани** и те докосна. Тя хвърли 6, изцерявайки 7 точки на щета и твоите жизнени точки отново станаха 8, сбора, с който започна. Другите 3 точки от хвърлянето не влязоха в употреба.

Долавяне на Зло

Обсег: 36 метра
Времетраене: 6 хода
Ефект: Всичко в радиус 36 метра

Когато заклинанието е изречено, свещеникът ще вижда всички злонамерени обекти в радиус 36 метра в ярка светлина. Също така всички, които са в радиуса и искат да навредят по някакъв начин на свещеника, ще излъчват светлина. Мислите на съществата не могат да бъдат чути. Не забравяй, че „Хаотичен“ не значи директно Зъл, докато

много хаотични чудовища имат зли намерения. Капаните и отрова не са нито добри, нито зли, макар и опасни.

Долавяне на Магия

Обсег: 0

Времетраене: 2 хода

Ефект: Всичко в радиус 18 метра

Когато заклинанието е изречено, свещеникът ще вижда всички магически обекти, същества и места в обсега с ярка светлина. Например, една врата може да бъде затворена по магически начин или намереното съкровище може да бъде омагьосано, във всеки случай магическият предмет, същество или ефект ще заблести, стига да е в радиуса на заклинанието.

Светлина

Обсег: 36 метра

Времетраене: 12 хода

Ефект: Сияещо кълбо с 9 метра в диаметър

Това заклинание създава голямо кълбо, което свети със светлина колкото факла. Ако магията е направена върху някакъв предмет (например оръжието на свещеника), светлината ще се движи заедно с обекта. Ако се изрече върху очите на някое същество, съществото ще трябва да направи Спасително Хвърляне. Ако Хвърлянето се провали, съществото е заслепено от светлината, докато измине времетраенето на заклинанието. Заслепеното същество не може да атакува.

Защита от Зло

Обсег: 0

Времетраене: 12 хода

Ефект: Само върху свещеника

Тази магия създава невидим магически щит около тялото на свещеника (по-малък от три сантиметра). Всички атаки срещу свещеника търпят наказание от — 1 към техните хвърляния за Удар, а свещеникът получава +1 предимство към всички Спасителни Хвърляния, докато трае заклинанието.

В допълнение, „омагьосаните“ същества дори не могат да докоснат свещеника. „Омагьосани“ са тези същества, които могат да бъдат ударени само с магическо оръжие. И все пак, някои същества, които могат да бъдат ударени със сребърно оръжие — ликантроп (същество подобно на вълк), например — не са „омагьосани“. Всяко същество, което е призовано по магически начин или контролирано (или т.н. Омаян персонаж) също се приема за „омагьосано“. Щитът напълно предпазва от всички атаки на тези същества, освен когато те използват стрелкови оръжия.

Това заклинание обаче не предпазва от магията (на магьосника) **Магическа Стрела**. Ако свещеникът атакува нещо, докато трае заклинанието, ефектът се променя незабавно. Тогава „омагьосаните“ същества са способни да докосват свещеника, но хвърлянето за Удар и Спасителното Хвърляне продължава да важи, докато не приключи времетраенето на магията.

Пречистване на Храна и Вода

Обсег: 3 метра

Времетраене: Постоянно

Ефект: Виж по-долу

Това заклинание ще направи развалената и отровена храна годна и употребима. Ще пречисти една дажба храна (без значение голяма или малка) или 6 кожени мяха вода или достатъчно нормална храна, за да нахрани дузина души. Ако се изрече върху мокра пръст, заклинанието ще накара калта да се слегне в малка локва, пълна с прясна и чиста вода. Магията няма ефект върху никое живо същество.

Прогонване на Страх

Обсег: Докосване

Времетраене: 2 хода
Ефект: Всяко (едно) живо същество

Когато свещеникът изрече тази магия и тогава докосне някое живо същество, заклинанието ще успокои създанието и ще прогони всякакъв страх. Ако върху съществото действа друго заклинание, което го кара да избяга и му се направи тази магия, съществото може да направи друго Спасително Хвърляне с/у магии, прибавяйки предимство към хвърлянето, равно на Нивото на Опитност на Свещеника (но не по-голямо от +6). Ако Спасителното Хвърляне е успешно, съществото може да спре да бяга. Сбор от 1 е винаги неуспешен. Спасителното Хвърляне (с предимството) може да бъде направено дори и заклинанието, на което се противодейства, да е толкова силно, че да не позволява Спасително Хвърляне в началото.

ПРИМЕР: Свещеник на 3то Ниво изричайки заклинанието, дава предимство от +3 към Спасителното Хвърляне на докоснатото същество.

Устояване на Студ

Обсег: 0

Времетраене: 6 хода

Ефект: Всички същества в радиус 9 метра

Когато заклинанието е изречено, всички същества в радиус 9 метра от свещеника могат да издържат на ниски температури без да пострадат. В допълнение, всички получават предимство от +2 към Спасителните Хвърляния срещу ледени атаки. Нещо повече, всяка щета от студ се намалява с — 1 на зар (но най-малко 1 точка на зар). Ефектът се премества заедно със свещеникът.

ПРИМЕР: Отборът вижда да се приближава бял дракон (чиито дъх е ледено-студен), тъй че свещеникът предупреждава другите да стоят близо около него и изрича магията. Всички персонажи, които останат в радиус 9 метра от свещеника получават предимство от +2 към техните Спасителни Хвърляния с/у Драконов Дъх.

БОЕЦ

Описание

Боецът е човек, който е изкусен в битките. Бойците често имат по-голяма Сила спрямо други персонажи. Те обикновено удрят чудовищата най-често и причиняват най-много щети.

В играта П&Д, бойците защитават по-слабите персонажи. Пълна група от бойци вероятно ще оцелее в повечето подземия, дори и там, където магията би била полезна. Всеки отбор изследователи трябва да има поне един или двама бойци.

Силата е нужна в много ситуации от играта. Например, някоя врата може да бъде залостена или огромен скален къс може да блокира пътя на групата; един силен боец може често да разреши тези проблеми. Магията също може да помогне, но понякога тя е ограничена, а боецът може да използва силата си толкова често, колкото е нужно.

Твоят боец вероятно ще оцелее в едно подземно приключение, ако го изследва сам. Ето защо твоето Самостоятелно Приключение беше предвидено за бойци. Другите класове не са толкова самостоятелни, колкото боеца. Магьосниците и крадците са много слаби физически, а дори и свещениците да носят някакъв тип броня, те са ограничени по много други начини.

В групови приключения, твоят боец трябва да стои отпред. Ако има трима или повече бойци в отряда, един трябва да стои най-отзад в случай, че чудовищата се опитат да ви нападнат в гръб. Където и да се случи битка, не се страхувай да се включиш в нея; твоят персонаж е по-добре подготвен, отколкото другите приключенски типове.

Когато групата е изненадана, чудовищата може да поразят персонажите преди последните да имат шанс да действат. Бойците пък имат най-голям шанс да оцелеят при тези опасности, тъй като те имат повече жизнени точки.

Персонажите бойци трябва да знаят повече за оръжията, отколкото другите герои.

Бойците често се оглеждат за магически лековити отвари, тъй като са често раними в битка. Магическите оръжия са също търсени, прибавяйки предимство към Хвърлянията за Удар и Щета.

Таблица на спасителните хвърляния на боеца

Смъртоносен Лъч или Отрова	12
Магически Пръчки	13
Парализа или Превръщане на Камък	14
Драконов Дъх	15
Вълшебни Жезли и Магия	16

Таблица на опита на боеца

ТО	Ниво	Титла
0	1	Ветеран
2000	2	Воин
4000	3	Майстор на Меча

Обяснение на Таблицата на Опит на Боеца:

ТО: Когато това число на Точки Опит е достигнато, Боецът автоматично се изкачва в следващото Ниво на Опит.

Титла: Твоят боец ще използва тази титла, когато раговаря с другите персонажи. Вместо да казва „Аз съм Fleetwood, Второ Ниво боец“, персонажът ще трябва да каже „Аз съм Fleetwood, Воинът.“

Други Детайли:

Основно изискване: ОИ на боеца е Сила. Ако боецът има показател за Сила от 13 или повече, персонажът получава предимство към Точите Опит за всяко приключение.

Жизнен Зар: Осем-стенен зар (138) се използва, за да се определят жизнените точки на боеца. Боец започва с 1–8 жизнени

точки (плюс предимството за Издръжливост, ако има) и получава още 138 жизнени точки (плюс предимството) с всяко Ниво на Опит.

Броня: Боец може да използва всякакъв тип броня и може да си служи с щит.

Оръжия: Боец може да използва всякакъв тип оръжия.

Специални Способности:

Бойците нямат нужда от никакви по-специални умения, за да се развиват и оцеляват. Тяхната голяма сила, жизнени точки, здрава броня и множество оръжия ги правят един могъщ персонажен клас.

МАГЪОСНИК

Описание

Магъосникът е човешки персонаж, който овладява мощта на магията. Магъониците намират заклинания, записват ги в книги и овладяват тези книги, за да научат магиите. Магъосниците имат свои собствени заклинания, коренно различни от тези на свещениците. Магъосник има слаби бойни умения и трябва да се стреми да избягва битка.

В игрите П&Д, магията е просто част от действието в играта. Играчът може сам да си представи как заклинанията ще бъдат изречени, използвайки различни тайствени предмети, но всъщност *не* са нужни никакви специални предмети. След като играчът научи всеки ефект, който магията има в играта, магъосникът става лесен за игра като всеки друг персонажен клас.

Магъосникът се концентрира при ученето и изричането на магическите заклинания. Нужен е висок Интелект, а другите Показатели на Способности са често ниски. Понякога висок показател на Издръжливост също помага на магъосника да оцелее по-дълго, защото му дава жизнени точки — слабото място на магъосника.

Магьосникът бързо губи точки за щети. Всички други персонажи могат да използват броня в някаква разновидност, но магьосниците могат да носят само техните мантии или нормални дрехи. В допълнение, те имат само няколко жизнени точки. Магьосниците започват като най-слабите персонажи, но могат да станат най-могъщите! Техните магически заклинания могат да бъдат използвани по много начини — от прости неща като отваряне на врати и ключалки, до внушителни и опасни магически атаки, като например светлинни мълнии (описани в комплекта П&Д Правила за ЕКСПЕРТИ).

Твоят магьосник *никога* не трябва да изследва подземията сам; една изненада може да те убие. В групите, ти трябва винаги да стоиш в средата на отряда, защитен от атаки. Търси начини да помогнеш в битките като изричаш заклинания, но *никога* не се опитай да се биеш с чудовищата. Винаги си носи кинжал, за да си готов, ако все пак ти се наложи да се биеш. Бъди сигурен, че ще извикаш за помощ в битката, ако ти потрябва; другите персонажи могат да бият същото чудовище, разсейвайки го и предпазвайки те от атаките му.

Пази се от други магьосници! Някои заклинания са създадени специално да те защитават от атаки, включително и чужди магии. Когато срещнеш друг магьосник, внимавай. Ако врагът започне да изрича закивание, предупреди своите приятели.

Като играч, ти ще трябва внимателно да разучиш описанията на магиите на следващите страници. Твоето върховно предивзикателство ще бъде да запазиш персонажът си жив, докато получиш още Ниво на Опит.

Таблица на спасителните хвърляния на магьосника

Смъртоносен Лъч или Отрова	13
Магически Пръчки	14
Парализа или Превръщане на Камък	13
Драконов Дъх	16
Вълшебни Жезли и Магия	15

Таблица на опита на магьосника

ТО	Ниво	Титла	Магии/ Ниво
0	1	Медиум	1 Първо
2500	2	Пророк	2 Първо
5000	3	Вълшебник	2 Първо, плюс 1 Второ

Обяснение на Таблицата на Опит на Магьосника:

ТО: Когато това число на Точки Опит е достигнато, магьосникът автоматично се изкачва в следващото Ниво на Опит.

Титла: Твоят магьосник ще използва тази титла, когато раговаря с другите персонажи. Вместо да казва „Аз съм Felonius, Второ Ниво магьосник“, персонажът ще трябва да каже „Аз съм Felonius, Пророкът.“

Магии: Броят на заклинанията, които магьосникът може да изрича и техните нива на могъщество, са дадени тук. Магиите са обяснени в подробности по-долу, под „Специални Способности“.

Други Детайли:

Основно изискване: ОИ на магьосника е Интелект. Ако магьосникът има показател за Интелект от 13 или повече, персонажът получава предимство към Точите Опит за всяко приключение.

Жизнен Зар: Четири-стенен зар (134) се използва, за да се определят жизнените точки на магьосника. Магьосник започва с 1–4 жизнени точки (плюс предимството за Издръжливост, ако има) и получава още 134 жизнени точки (плюс предимството) с всяко Ниво на Опит.

Броня: Магьосник *не* може да носи никаква броня и не може да използва щит.

Оръжия: Магьосник може да използва единствено кинжал за оръжие.

Специални Способности

Магьосник може да изрича магически заклинания, както е описано по-долу.

Мощ на магията

Много са заклинанията, които магьосникът може да използва. Могъществото на магията е описано по подобен начин както мощта на персонажа. Заклинанията от ниско ниво на могъщество са наречени „Първо Ниво“ магии, които могат да бъдат използвани от току-що проходащият магьосник. Високите нива на заклинания са употребими от високо ниво персонажи. Бъди внимателен, за да не объркаш твоето Ниво на пероснаж с това на нивото на магията.

Книги със заклинания:

Твоят Медиум (1во Ниво магьосник) започва с книга с магии, съдържаща две заклинания от Първо Ниво. Твоят Разказвач ще ти каже кои точно са тези заклинания. Книгата с магии е доста обемиста и не може да се носи лесно. Тя е от 5 до 15 сантиметра дебела и тежи най-малко 10 килограма. Книгата със заклинания няма да се побере в нормална чанта и трябва да бъде носена в раница или дисаги.

Когато твоят персонаж стане Пророк, ти ще добавиш друга магия от Първо Ниво към книгата; отново твоят Разказвач ще ти каже коя е тя. При достигане на 3то Ниво на Опит, ще получиш заклинание от Второ Ниво. Когато достигнеш 4то Ниво на Опит, друга магия от Второ Ниво ще бъде добавена в книгата. (Магьосниците от 4–14 нива са обяснени в комплекта П&Д Правила за ЕКСПЕРТИ.)

Приеми това, че магьосникът получава тези допълнителни магии от учител, могъщ магьосник от 7мо или по високо ниво. Всички

магьосници от по-ниски нива трябва да имат учители. Тези учители никога не поемат на приключения с персонажите. Те нямат никакво участие в повечето игри.

Различни магьосници, често имат различни заклинания в книгите си. Например, ти можеш да започнеш с заклинанията **Прочитане на Магия и Сън** и да намериш друг магьосник, който да знае **Прочитане на Магия и Магическа Стрела**. Но магьосниците *никога* не търгуват заклинанията си, нито пък позволяват на други (с изключение на техните учители) да четат техните магически книги. Рискът да загубиш книгата си, или да я повредиш, е твърде голям. Ако книгата на магьосника е загубена, персонажите не могат да си припомнят и изричат никакви заклинания!

Едно магическо съкровище, което може да бъде намерено по време на приключение, е магически свитък. Някои свитъци съдържат магьоснически заклинания. Ако нова магия е намерена в свитък, тя може да бъде добавена в магическата книга — но това може да бъде направено само веднъж за всеки свитък. Ако заклинанието е от твърде високо ниво, за да бъде изречено, магията не може да бъде записана в книгата.

ПРИМЕР: Медиум намира свитък с една магия от Второ Ниво. Това заклинание не може да бъде записано в книгата преди персонажът да стане Вълшебник (3то Ниво) и да бъде способен да използва Второ Ниво магии.

Заклинание на свитък може да бъде запазено, за да се използва след време. То може да бъде носено по време на приключение, за да бъде изречено при нужда. Всеки магьосник може да изрече заклинание, намерено на свитък, както все едно го е запомнил, без значение кое ниво е магията. Ако заклинанието е изречено, то изчезва от свитъка.

Ти като играч трябва само да запишеш кои от многото заклинания са в твоята книга. Запиши ги под „Специални способности“ в Дневника. Свитъците са магически предмети, които се намират на гърба на същия.

Научаване на Магии:

За да научи някое заклинание, магьосникът трябва да си е напълно отпочинал. Един дълбок нощен сън е достатъчен. Тогава персонажът изважда магическата си книга и изучава заклинанията, които ще използва, което ще му отнеме час или по-малко. Едва тогава персонажът е готов да приключенства и е способен да изрича научените заклинания.

Медиум може да изрича *една* магия на приключение. Пророк може да изрича *две* магии от Първо Ниво на приключение. Вълшебник може да изрича *3* заклинания на приключение, две от Първо Ниво на Могъщество и едно от второ Ниво.

При игрите за напреднали, приключенията могат да продължат повече от един ден. В този случай магьосникът може да изучава магии всяка сутрин, ако напълно си е отпочинал. Трябва да имате муле с вас в приключението, за да носи магическата книга заедно с нормалното снаряжение. Но внимавай! Ако книгата се загуби, персонажът ще има големи неприятности. Ако това се случи, попитай твоя Разказвач какво да правиш.

Не бъркай запомнените заклинания с тези в книгата. Твоят магьосник вероятно ще има много магии в книгата си, но ще може да учи само няколко всеки ден.

Изричане на Заклинания

В играта, когато искаш твоят персонаж да изрече магия, просто кажи това на своя Разказвач.

ПРИМЕР: „Аз изричам заклинанието Сън върху гоблините.“ Разказвачът може да пита за някои детайли; например, някои магии се изричат върху конкретна цел и ти трябва да посочиш на Разказвача коя е тя. Играчът *няма* нужда да учи никакви специални думи.

Когато магьосникът изрича магия, споменът за това заклинание е забравен. Представи си, че паметта на магьосника е като черна дъска. Когато учи, персонажът „пише заклинанията върху дъската“, но всяка магия се „изтрива“, когато заклинанието е изречено. Ако твоят персонаж е изучил две заклинания и каже едното, другата магия остава, за да бъде използвана по-късно.

ПРИМЕР: Магическата книга на Пророка Felonius съдържа две магии, Сън и Щит. Преди да отиде на приключение той решава да

научи Сън два пъти (тъй като той може да изрича две заклинания на приключение). Той изрича едното в битка и все още помни едно заклинание Сън, за да го използва по-късно в това приключение.

Персонажът *трябва* да бъде способен да жестикулира и говори без да бъде прекъсван, за да изрече заклинание. Докато изрича магия, магьосникът *трябва* да се концентрира и да не се движи. Заклинание не може да се изрече, докато персонажът ходи или бяга. Ако магьосникът се разсее, докато казва заклинанието, магията се проваля и ще бъде „изтрита“, все едно заклинанието е било изречено.

Типове заклинания:

Повечето магии имат ефект, който остава за определено време. *Например*, заклинанието Магическа Стрела създава искряща стрела, която последва магьосника около него и не изчезва, докато не бъде изстреляна или не мине един ход (10 минути). Понякога, някои заклинания от високи нива могат да имат „моментално“ въздействие. Заклинанието Огнена Топка причинява експлозия, нанасяйки щети. Раните остават, докато не бъдат излекувани, но магията само по себе си трае части от секундата, доста по-малко от един рунд.

Спасителни Хвърляния с/у Заклинания:

Много от заклинания имат пълен ефект само, ако жертвата се провали при Спасителното Хвърлене с/у Магии. Ако Спасително Хвърляне е позволено, това е указано в описанието на заклинанието.

Магьоснически заклинания:

При всяка магия е дадено Обсег, Времетраене и Ефект.

Обсег: Персонажът *трябва* да бъде сигурен, че целта е в обсег преди да изрече заклинанието. Ако в описанието е указано „Обсег: 0“, магията може да бъде изречена само върху магьосника и не може да казана върху други. Ако е указано „Обсег: Докосване“, заклинанието може да бъде изречено върху всеки, който магьосникът докосне — включително и върху самия (или самата, ако е жена) магьосник.

Времетраенето е дадено в рундове (от 10 секунди всеки) или ходове (от 10 минути всеки). Ако в описанието е указано „Времетраене: Постоянно“, заклинанието се задейства и трае непрекъснато.

Ефектът указва броя на съществата или предметите, върху които се задейства магията или площта, върху която оказва влияние магията. Ако площта е указана, тя е дадена в квадратни метри (за равнинна повърхност). Ако е засегнат триизмерен обект, той може да се възприеме като топка с даден диаметър или като кутия с квадрат с определена големина; и двете измерени в метри.

Описание на магическите заклинания

МАГИИ ПЪРВО НИВО

1. Омайване на Лице
2. Долавяне на Магия
3. Плаващ Щит
4. Затваряне на Врата
5. Светлина
6. Магическа Стрела
7. Защита от Зло
8. Прочитане на Езици
9. Прочитане на Магия
10. Щит
11. Сън
12. Вентрилоквизъм

Омайване на Лице

Обсег: 36 метра

Времетраене: Виж по-долу

Ефект: Едно живо „лице“ (виж долу)

Това заклинание ще въздейства единствено на хора, полу-хора и някои други същества. На жертвата се позволява Спасително Хвърляне с/у Магии. Ако Спасителното Хвърляне е успешно, заклинанието няма

ефект. Ако се провали, жертвата ще вярва, че магьосникът е неговият „най-добър приятел“ и ще се опита да защитава заклинателя от всякакви заплахи, било те реални или въображаеми. Жертвата е „Омаяна“.

Като общо правило „лицата“, върху които се въздейства със заклинанието, са всички същества, които наподобяват човешките. То не ще въздейства на животни, магически същества (например живи статуи), или човекоподобни, по-големи от огрета. Ти ще научиш по пътя на пробите и грешките, кои чудовища могат да бъдат омайвани.

Ако магьосникът може да говори на езика, който Омаяната жертва разбира, заклинателят може да заповядва на жертвата. Тези заповеди трябва да звучат като внушения, както „просто между приятели“. Тези команди обикновено се спазват, но заповеди, които са в разрез с природата на жертвата (уклон и навици) могат да не бъдат изпълнени. Жертвата ще откаже да се подчини, ако и е наредено да се самоубие.

ПРИМЕР: След като Bargle те Омая, той ти заповяда да зарежеш тялото на свещеника. Ти не се подчини, защото това беше в разрез с твоята природа. Bargle говори с теб да направиш това, което той иска. Ако той ти беше наредил да се разкараш, ти също не би го послушал; все пак ти го имаше за приятел!

Омайване може да трае месеци. Жертвата трябва да хвърля друго Спасително Хвърляне всеки ден, седмица или месец, в зависимост от нейната Интелигентност. Ако си Омаян, твоят Разказвач ще ти каже кога да направиш ново Спасително Хвърляне.

Омайването се разпада автоматично, ако магьосникът атакува жертвата, било с друга магия или оръжие. Жертвата ще се бие нормално, ако е атакувана от съюзници на заклинателя.

Долавяне на Магия

Обсег: 0

Времетраене: 2 хода

Ефект: Всичко в радиус 18 метра

Когато заклинанието е изречено, магьосника ще вижда всички магически обекти, същества и места в обсега с ярка светлина. Ефектът

не ще трае много дълго и ще трябва да бъде запазен, докато заклинателя иска да види дали нещо, намерено в приключението е, фактически, магическо. Например, веднага след изричането на заклинанието, магьосникът влиза в стая, чиято врата е заключена с магия, и в нея има магическа отвара, оставена наблизо, и сандък със съкровище, който съдържа магическа пръчка. Всичко магическо в стаята ще заблести, но само вратата и отварата ще бъдат забелязани; светлината на искрящата магическа пръчка е скрита от сандъка със съкровище.

Плаващ Щит

Обсег: 0

Времетраене: 6 хода

Ефект: Щитът остава в 2 метра радиус

Това заклинание създава невидима магическа хоризонтална платформа с размери на малък кръгъл щит. Той може да понесе товар в размер на 250 килограма. Не може да бъде създадено на място вече заето от същество или обект. Плаващият щит се появява на височината на кръста на магьосника и остава на тази височина. Той автоматично ще последва заклинателя на разстояние до 2 метра през цялото времетраене на магията. Той никога не може да бъде използван като оръжие, защото няма реална плоскост и се придвижва бавно. Когато времетраенето приключи, плаващият щит изчезва и всичко, което е било върху него, пада на земята.

Затваряне на Врата

Обсег: 3 метра

Времетраене: 2–12 (2з6) хода

Ефект: Една врата, порта или подобен портал

Това заклинание ще затвори по магически начин всеки „портал“ — например, врата или порта. Заклинанието **Отключване** ще отвори **Затваряне на Врата**. Всяко същество с 3 или повече жизнен зар от магьосника (включително и персонажи) може да разбие вратата в един

рунд време, но порталът ще се заключи отново, ако е позволено да се затвори във времетраенето на магията.

Пример: Всеки 5то ниво персонаж може да разбие **Затваряне на Врата**, направена от 2ро ниво магьосник.

Светлина

Обсег: 36 метра

Времетраене: 6 хода + 1 ход на Ниво на магьосника

Ефект: Светлинна топка с 9 метра диаметър

Това заклинание създава голямо кълбо, което свети със светлина колкото факла. Ако магията е направена върху някакъв предмет (например оръжието на магьосника), светлината ще се движи заедно с обекта. Ако се изрече върху очите на някое същество, съществото ще трябва да направи Спасително Хвърляне. Ако Хвърлянето се провали, съществото е заслепено от светлината, докато измине времетраенето на заклинанието. Заслепеното същество не може да атакува. Ако Спасителното Хвърляне е успешно, Светлината се появява във въздуха, зад гърба на жертвата.

Магическа Стрела

Обсег: 45 метра

Времетраене: 1 рунд

Ефект: Създава 1 или повече стрели

Магическа Стрела е искряща стрела, създадена и изстреляна чрез магия, която причинява 2–7 (136 +1) точки на щети на всяко същество, по което е изстреляна. След като заклинанието е изречено, стрелата се появява близо до магьосника и виси във въздуха, докато заклинателят не я изстреля. Веднъж изстреляна, тя автоматично ще поразии всяка видима цел. Тя ще се придвижва с магьосника, докато не бъде изстреляна или времетраенето на магията не приключи. **Магическа Стрела** всъщност няма солидна материя и не може да бъде докосната. **Магическа Стрела** никога не пропуска целта си и на жертвата *не* се позволява Спасително Хвърляне.

На всеки 5 нива на опит на заклинателя, се появяват две стрели от една и съща магия. Това означава, че на 6то Ниво магьосникът може да създаде три стрели. Стрелите могат да бъдат изстрелвани по различни цели.

Защита от Зло

Обсег: 0

Времетраене: 6 хода

Ефект: Само върху магьосника

Тази магия създава невидима магическа бариера около тялото на магьосника (по-малка от три сантиметра). Всички атаки срещу заклинателя търпят наказание от — 1 към техните хвърляния за Удар, а магьосникът получава +1 предимство към всички Спасителни Хвърляния, докато трае заклинанието.

В допълнение, „омагьосаните“ същества дори не могат да докоснат магьосника. „Омагьосани“ са тези същества, които могат да бъдат ударени само с магическо оръжие. И все пак, някои същества, които могат да бъдат ударени със сребърно оръжие — ликантроп (същество подобно на вълк), например — не са „омагьосани“. Всяко същество, което е призовано по магически начин или контролирано (или т.н. Омаян персонаж) също се приема за „омагьосано“. Бариерата напълно предпазва от всички атаки на тези същества, освен когато те използват стрелкови оръжия.

Това заклинание обаче не предпазва от магията Магическа Стрела. Ако заклинателят атакува нещо, докато трае заклинанието, ефектът се променя незабавно. Тогава „омагьосаните“ същества са способни да докосват магьосника, но хвърлянето за Удар и Спасителното Хвърляне продължава да важи, докато не приключи времетраенето на магията.

Прочитане на Езици

Обсег: 0

Времетраене: 2 хода

Ефект: Само върху магьосника

Това заклинание ще позволи на магьосника да чете, *не* да говори, всякакви непознати езици и да разчита тайни кодове, включително карти на съкровища, тайни символи и т.н., докато не приключи времетраенето на магията.

Прочитане на Магия

Обсег: 0

Времетраене: 1 ход

Ефект: Само върху магьосника

Това заклинание ще позволи на магьосника да чете, *не* да говори, всякакви магически думи или руни като тези, намерени върху магически свитъци и други предмети. Непознато магическо писане не може да бъде разбрано без използването на тази магия. Понякога, веднъж магьосникът да прочете свитъка или руните с това заклинание, тази магия може да бъде прочетена или произнесена по късно (без използването на заклинание). Всички магически книги са написани с вълшебни думи и само техните собственици могат да ги четат без използването на това заклинание.

Щит

Обсег: 0

Времетраене: 2 хода

Ефект: Само върху магьосника

Това заклинание създава магически щит около магьосника. Той се движи със заклинателя. Докато трае времетраенето, Класът на Доспехите на магьосника става 2 срещу стрели и КД 4 срещу други атаки. Ако **Магическа Стрела** е изстреляна по магьосника, защитен с това заклинание, заклинателя може да направи Спасително Хвърляне с/у Магии (едно Спасително Хвърляне на стрела). Ако е успешно, **Магическата стрела** няма ефект.

Сън

Обсег: 72 метра
Времетраене: 4–16 (4з4) хода
Ефект: 2–16 Жизнен Зар на живо същество в квадрат с дължина 12 метра

Това заклинание ще приспи същества за най-много 16 хода. То има въздействие върху същества с 4+1 Жизнен Зар или по-малко — най-общо хора или по-ниски същества. Всички същества, върху които се въздейства, трябва да бъдат в площ 12 метра x 12 метра. Това заклинание не действа срещу Немъртви или много големи същества, например дракони. Всяко спящо същество може да бъде събудено със сила (например шамар или ритник). Спящото същество може да бъде убито с един единствен удар или замах на натовено оръжие, без значение колко жизнени точки има.

Твоят Разказвач ще хвърли, за да намери Жизнените Зарове на чудовищата, върху които се въздейства, използвайки 2з8. Жертвата **няма** право на Спасително Хвърляне.

Вентрилоквизъм

Обсег: 18 метра
Времетраене: 2 хода
Ефект: Един предмет или местоположение

Това заклинание ще позволи на магьосника да издава звуци на неговия или нейния глас, идващи от някъде другаде, например статуи, животни, тъмни ъгли и т.н.

МАГИИ ВТОРО НИВО

1. Продължителна Светлина
2. Долавяне на Зло
3. Долавяне на Невидим Обект
4. Четене на Мисли
5. Невидимост
6. Отключване

7. Левитиране
8. Намиране на Обект
9. Огледален Образ
10. Призрачна сила
11. Паяжина
12. Вълшебно Заклучване

Продължителна Светлина

Обсег: 36 метра

Времетраене: Постоянно

Ефект: Сияйно кълбо с диаметър 18 метра

Това заклинание създава сияйно светецо кълбо с диаметър 18 метра. То свети по-добре от факла, но не толкова ярко, колкото дневната светлина. То ще продължи да свети дотогава, докато магьосникът желае. Може да бъде изречено върху предмет, точно както магията **светлина** от първо ниво. Ако се изрече върху очите на някое същество, жертвата трябва да направи Спасително Хвърляне с/у Магии. Ако Спасителното Хвърляне се провали, жертвата е заслепена. Ако е успешно, кълбото отново ще се появи, но няма да навреди на жертвата.

Долавяне на Зло

Обсег: 18 метра

Времетраене: 2 хода

Ефект: Всичко в радиус от 18 метра

Когато заклинанието е изречено, магьосникът ще вижда всички злонамерени обекти в радиус 18 метра в ярка светлина. Също така всички, които са в радиуса и искат да навредят по някакъв начин на заклинателя, ще излъчват светлина. Мислите на съществата *не могат* да бъдат чути. Не забравяй, че „Хаотичен“ не значи директно Зъл, докато много хаотични чудовища имат зли намерения. Капаните и отрова не са нито добри, нито зли, макар и опасни.

Долавяне на Невидим Обект

Обсег: 3 метра на Ниво на Магьосника

Времетраене: 6 хода

Ефект: Само върху магьосника

Когато това заклинание е изречено, магьосникът ще вижда всички невидими същества и обекти в радиуса. Обсегът е 3 метра за всяко ниво на заклинателя. Например, Вълшебник ще може да използва тази магия, за да вижда невидими неща в радиус 9 метра.

Четене на Мисли

Обсег: 18 метра

Времетраене: 12 хода

Ефект: Всички мисли в една посока

Това заклинание ще позволи на магьосника да „чува“ мисли. Заклинателят ще трябва да се концентрира в една посока за шест рунда (1 минута), за да прочете мислите на съществата в радиуса (ако има такива). Всички мисли на живи същества могат да бъдат разбрани, без значение какъв е езикът, на който те говорят. Мислите на Немъртвите не могат да бъдат „чути“ с това заклинание. Ако повече от едно същество е в обсега и в концентрираната посока, магьосникът ще „чуе“ объркана плетеница от мисли. Заклинателят може да потърси мислите на конкретно същество в плетеницата, само ако допълнително се концентрира за шест рунда. Заклинанието **Четене на Мисли** не ще бъде възпрепятствано от дърво или течност, но не може да прониква през скала или метал.

Невидимост

Обсег: 72 метра

Времетраене: Постоянно, докато не се наруши

Ефект: Едно същество или обект

Това заклинание ще направи всяко едно същество или обект невидими. Когато едно същество стане невидимо, всичко, което то носи в себе си, също става невидимо. Всеки невидим предмет става видим отново, когато напусне притежателя си (захвърлен, оставен на земята и т.н.). Ако магьосникът направи един предмет невидим и не го вземе със себе си, този предмет става видим, когато е докоснат от някое друго живо същество. Невидимото същество остава такова, докато не атакува или не почне да изрича заклинание. Предмет, който излъчва светлина (например факла), може да бъде направен невидим, но светлината, която той дава, винаги остава видима.

Отключване

Обсег: 18 метра

Времетраене: Виж по-долу

Ефект: Една ключалка или решетка

Това заклинание ще отключи всяка ключалка. Всяка нормална или заключена по магически начин врата (със заклинание **Затваряне на Врата** или **Вълшебно заключване**) и всяка тайна врата, може да бъде отворена, стига да бъде намерена (но тайната врата трябва да бъде намерена, преди да бъде отворена с **Отключване**). Всяка заключваща магия си остава и се задейства отново, когато вратата е затворена. Това заклинание въздейства и върху порти, чиито резета са спуснати, а също и върху сандъци със съкровища, които под въздействието на магията се отварят много лесно. Ако вратата е заключена и със спуснати резета, магията кара ключалката да се отвори, а резетата да паднат на пода.

Левитиране

Обсег: 0

Времетраене: 6 хода + 1 ход на Ниво на магьосника

Ефект: Само върху магьосника

Когато тази магия е изречена, магьосникът може да се движи нагоре и надолу във въздуха без никаква подкрепа. Това заклинание не

ще позволи на магьосникът да се придвижва напред-назад. Например, заклинателят може да се издигне до тавана и после да се придвижва странично чрез бутане. Движението нагоре-надолу става за 6 метра на рунд. Това заклинание не може да бъде изречено върху друго лице или обект. Магьосникът може да носи нормално тегло, докато левитира или дори друго същество, в човешки ръст, което не е облечено в метални доспехи. Всяко същество по-малко от човешки ръст, може да бъде носено, стига да не е прекалено натоварено.

Намиране на Обект

Обсег: 18 метра + 3 метра на Ниво на магьосника

Времетраене: 2 хода

Ефект: Един обект в обсега

За да бъде заклинанието успешно, магьосникът трябва да знае как точно изглежда обектът, който той търси. Това заклинание ще посочи най-близкия търсен обект в обсега, указвайки посоката, но не и разстоянието. Обсегът се повишава, когато магьосникът покачва Нивата на Опит. Например, Пророкът може да локализира обекти, отдалечени на 24 метра, Вълшебник на 27 метра.

Огледален Образ

Обсег: 0

Времетраене: 6 хода

Ефект: Само върху магьосника

С това заклинание магьосникът създава 1–4 (134) свои огледални образи. Образите се появяват близо до магьосника и се движат, ако той се движи, говорят, ако той говори и т.н. Заклинателят не се нуждае да се концентрира; образите ще останат до него, докато времетраенето на магията не приключи или докато някой не ги удари. Образите не са реални и всъщност не могат да сторят нищо. Всяка успешна атака върху магьосника ще порази вместо него, някои от образите, който ще изчезне (без значение за нанесенети щети).

Призрачна сила

Обсег: 72 метра

Времетраене: Концентрация (виж по-долу)

Ефект: Куб със страна 6 метра

Магьосникът създава илюзия на нещо, което той или тя е видял. Ако заклинателят не използва тази магия за атакуване, илюзията ще изчезне, когато бъде докосната. Ако заклинанието е използвано за „създаване“ на чудовище, то ще бъде с КД 9 и ще изчезне, когато бъде ударено. Ако магията е използвана за атака (призрачна магическа стрела, рухваща стена и т.н.), жертвата трябва да направи Спасително Хвърляне с/у Магии; ако е успешно, жертвата осъзнава, че атаката е илюзия. Призрачната сила ще остане толкова дълго, колкото магьосникът се концентрира. Ако заклинателят се премести, бъде ударен, провали накакво Спасително Хвърляне, концентрацията се разпада и илюзията изчезва.

Това заклинание никога не ще нанесе истински щети! „Убитите“ от заклинанието, ще изпаднат в безсъзнание, „превърнатите на камък“, ще бъдат парализирани и т.н. Ефектът ще изчезне след 1–4 (134) хода.

Паяжина

Обсег: 3 метра

Времетраене: 48 хода

Ефект: Обем 3 метра x 3 метра x 3 метра

Това заклинание ще създаде плетеница от лепкави нишки, които могат да се унищожат единствено с огън. Те обикновено блокират мястото, където се намира магьосника. Гиганти и други същества с голяма сила могат да разкъсат мрежата за 2 рунда. Хора със средна стойност за Сила (показател от 9–12) могат да разкъсат мрежата за 2–8 (234) хода. Пламъци (от факла, например) ще разрушат мрежата за 2 рунда, но съществата, които са от вътрешната стена на мрежата ще пострадат 1–6 (136) точки за щета.

Вълшебно Заклучване

Обсег: 3 метра
Времетраене: Постоянно
Ефект: Един портал или ключалка

Това заклинание е много по-могъщ вариант на магията **Затваряне на Врата**. То ще работи с всяка ключалка, не е задължително да бъде врата, и ще остане завинаги (докато не бъде обезвредено с магия). Понякога, заклинанието **Отключване** може да бъде използвано, за да бъде отворено **Вълшебното Заклучване**. Врата с **Вълшебно Заклучване**, може да бъде отворена лесно от магьосникът, изрекъл **Вълшебно Заклучване** и също така от всеки персонаж или същество (с 3 или повече Нива или Жизнени Зарове по-големи от заклинателя), който използва магия. Едно подобно отваряне няма да премахне магията и ключалката ще се заключи отново, когато вратата се затвори (тъй както действа заклинанието **Затваряне на Врата**).

КРАДЕЦ

Описание

Крадецът е човек, който е умел в ходенето тихомълком, отварянето на ключалки, премахването на капани и други подобни занимания. Крадците са *единствените* персонажи, които могат да отключват ключалки и да откриват капани без използването на магия. Както подсказва името, крадците понякога обират и хората в собствената си група. Всеки крадец, който върши това, често остава сам и рядко си намира другари, с които да приключенства отново!

В играта П&Д, всички крадци принадлежат към една организация (нарича си Гилдия). Всеки един по-голям град има сграда, наречена Дом на Гилдията, където крадците могат да живеят и да се хранят (срещу съответното заплащане, разбира се). Всеки крадец изучава „Изкуствата“ (уникалните умения на крадец; виж Специални Способности по-долу) от учители на Гилдията. Крадците са нормална

част от живота на П&Д, зарди техните уникални умения, макар и не така добре приети в останалата част на града.

Докато приключенства, твоят крадец трябва да избягва опасностите, където е възможно. Работата на крадеца е да използва Специалните си Умения, когато се наложи. Уменията на крадеца могат да се окажат много полезни и освен това могат да се използват отново и отново. Например, магьосникът може да използва заклинание, за да отвори ключалка, но магията действа само веднъж; един крадец може да се опита да отвори ключалки, колкото си иска.

Когато се срещне чудовище, твоят крадец трябва да се дръпне от пътя. Ти можеш да се опиташ да се промъкнеш покрай съществото и да откраднеш неговото съкровище или да го атакуваш в гръб. Трябва да избягваш да се биеш открито с него, докато не ти се наложи. Крадец има само няколко жизнени точки и дори да носи някаква лека броня, той пак не е много добре защитен.

Много крадци имат висок показател за Ловкост. Тъй като това оказва ефект при стрелба с лъкове, ще трябва да си носиш лък или арбалет в инвентара. Меч или кинжал ще ти бъдат нужни в ситуации, където не ще можеш да избегнеш открит двубой.

Крадците могат да бъдат открити в много приключенски групи. Задачата да останеш жив като се промъкваш и използваш своите умения, вместо да се биеш, може да бъде истинско предизвикателство.

Таблица на спасителните хвърляния на крадеца

Смъртоносен Лъч или Отрова	13
Магически Пръчки	14
Парализа или Превръщане на Камък	13
Драконов Дъх	16
Вълшебни Жезли и Магия	15

Таблица на опита на

крадеца

ТО	Ниво	Титла
0	1	Чирак
1200	2	Разбойник
2400	3	Обирджия

Обяснение на Таблицата на Опит на Крадеца:

ТО: Когато това число на Точки Опит е достигнато, крадецът автоматично се изкачва в следващото Ниво на Опит.

Титла: Твоят крадец ще използва тази титла, когато раговаря с другите персонажи. Вместо да казва „Аз съм Greegan, Второ Ниво крадец“, персонажът ще трябва да каже „Аз съм Greegan, Разбойникът.“

Други Детайли:

Основно изискване: ОИ на крадеца е Ловкост. Ако крадецът има показател за Ловкост от 13 или повече, персонажът получава предимство към Точите Опит за всяко приключение.

Жизнен Зар: Четири-стенен зар (134) се използва, за да се определят жизнените точки на крадеца. Крадец започва с 1–4 жизнени точки (плюс предимството за Издръжливост, ако има) и получава още 134 жизнени точки (плюс предимството) с всяко Ниво на Опит.

Броня: Крадец може да носи само Кожена броня и не може да използва щит.

Оръжия: Крадец може да използва всякакви стрелкови оръжия и други оръжия за една ръка (оръжия за две ръце са забранени.).

Специални Способности

Крадеците знаят как да Отключват Ключалки, Намират и Премахват Капани, Катерене по стени, Придвижване Тихомълком, Криене в Сенките, Джебчийство и Чуване на Шумове. Те също така изучават уменията „Нападение в Гръб“.

Таблица на специалните умения на крадец

Специална Способност	Зар	Ниво Опит 1/ 2 /3
Отваряне на Ключалки	(3%)	15/ 20/ 25
Намиране на Капани	(3%)	10/ 15/ 20
Премахване на Капани	(3%)	10/ 15/ 20
Катерене по Стени	(3%)	87/ 88/ 89
Придвижване Тихомълком	(3%)	20/ 25/ 30
Криене в Сенките	(3%)	10/ 15/ 20
Джебчийство	(3%)	20/ 25/ 30
Чуване на Шумове	(136)	1-2/ 1-2/ 1-3

С изключение на „Чуване на Шумове“, всяко едно от останалите умения е дадено в Проценти, шанс дали крадецът успешно е използвал дадена способност. Твоят Разказвач ще хвърли 3%; ако резултатът е равен или по-малък от указаното число, опитът на крадеца е успешен. „Чуване на Шумове“ се определя по подобен начин, използвайки 136.

Обяснение на Специалните Способности:

ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ може да бъде пробвано веднъж на ключалка и то единствено, ако крадецът носи нужните си „Инструменти“. Крадецът може да се опита да отвори ключалката, когато достигне друго Ниво на Опит.

НАМИРАНЕ НА КАПАНИ може да бъде опитано само веднъж на капан. Ако такъв се намери, крадецът може да се опита да го премахне.

ПРЕМАХВАНЕ НА КАПАНИ може да бъде опитано само, ако капанът е открит. Отново може да се пробва само веднъж.

КАТЕРЕНЕ ПО СТЕНИ влиза в действие, когато има стръмни повърхности, скали, зидове и т.н. Шансът за успех е добър, но ако се провали, крадецът се подхлъзва на половината път и пада. Разказвачът хвърля за успех само веднъж на всеки 30 изкатерени метра. Ако се провали, крадецът губи 1–6 (13б) точки на щета за всеки 3 метра, от които е паднал. Ако падне от 3 метра, крадецът ще загуби 1 жизнена точка.

ХОДЕНЕТО ТИХОМЪЛКОМ ще *изглежда* винаги успешно за крадеца. Както и да е, Разказвачът ще знае (хвърляйки скрито зара за Процент) дали придвижването на крадеца е всъщност е чуто от близките врагове, които могат да предприемат незабавни мерки.

КРИЕНЕ В СЕНКИТЕ означава, че крадецът се придвижва и остава в сенките, за да се прикрие в тях. Движението е възможно, докато се криеш, но не и атакуването. Опитът винаги ще *изглежда* успешен на крадеца, но само Разказвачът ще знае със сигурност.

ДЖЕБЧИЙСТВОТО може да бъде рисковано. Ако Разказвачът хвърли два пъти по-голямо число от указаното за успех, крадецът не само е забелязан от другите, но и е заловен на местопрестъплението от набелязаната жертва, която може (и често ще) действа неблагоприятно.

ПРИМЕР: Чирак се опитва да преджоби един нает боец (не-игров персонаж, управляван от Разказвача). Хвърля 1310 два пъти (виж „Зарове“, страница) и получава 41, така че крадецът е заловен на местопрестъплението. Тогава Разказвачът хвърля за реакцията на боеца, който може да атакува крадеца!

ЧУВАНЕ НА ШУМОВЕ (проверката е с 13б) влиза в действие, когато се подслушват вратите и се чуват стъпките на чудовищата. Понякога не се чува нищо необичайно.

Използване на специалните способности

Съблюдавай за възможност да използваш Специалните си способности и просто кажи на твоя Разказвач, когато искаш да приложиш някоя. Бъди сигурен, че си разбрал как работи всяка една от тях. Опитът автоматично се проваля, ако се използва неправилно. *Например*, Едно огре напада отбора, така че ти казваш „Моя крадец ще се Скрие в Сенките и ще избяга от опасността“. Разказвачът отговаря, „Огрето вижда придвижването и се отправя към крадеца ти!“

Нападение в Гръб: Ако крадецът се промъкне до жертвата, напълно незабелязан, то той може да я Нападне в Гръб. Ако набелязаната жертва види, чуе, или по някакъв начин забележи приближаването на крадеца, Нападение в Гръб не може да бъде предприето, но крадецът все още може да атакува нормално.

Когато Напада в Гръб, крадецът получава предимство от +4 към Хвърлянето за Удар и ако целта е ударена, щетите са двойни.

ПРИМЕР: Чирак, който е екипиран с меч, вижда едно огре да приближава отряда. Играчът казва „Аз ще се скрия в сенките“. Разказвачът хвърля 19 със 3%, така че огрето не вижда крадеца (но Разказвачът не съобщава този факт). По време на битката, огрето се обръща с гръб към крадеца. Играчът казва „Аз ще се опитам да се придвижа, за да го Нападна в Гръб!“ Разказвачът решава, че огрето не забелязва приближаването на крадеца (никакви зарове не са хвърлени; всичко зависи от ситуацията и прецанката на Разказвача) и казва „Огрето не те забелязва; хвърли за Нападение в Гръб.“ Играчът крадец тогава прави Хвърляне за Удар и прибавя 4 към резултата. Ако огрето е ударено, играчът хвърля за щета, удвоявайки получения сбор.

Когато няма битка, Нападението в Гръб може да изисква проверка за „Ходене Тихомълком“. Твоят Разказвач ще направи всички нужни хвърляния.

[1] [#] Тези заклинания могат да бъдат „обърнати“ (това е, когато се научат и изрекът с ефект напълно противоположен на оригиналния) в комплекта П&Д Правила за ЕКСПЕРТИ. Свещеник трябва да достигне Четвърто Ниво на Опит преди да научи как да обръща ефекта на магиите. ↑

ПЕРСОНАЖИТЕ НА ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ (ПЕРСОНАЖЕН КЛАС — ПОЛУ-ЧОВЕК)

ДЖУДЖЕ

Описание

Джуджето е ниско и набито същество, високо към 1, 20 метра и тежащо 75 килограма. Мъжете джуджета имат дълги бради, за разлика от жените, които носят къси. Тяхната кожа е в земни цветове, а тяхната коса е в тъмно кафяво, сиво или черно. Крайно упорити, но практични, джуджетата обожават хубавата храна и напитки. Уважават занаятите и обичат златото. Джуджетата са яки бойци, много устойчиви на магия, както се вижда от техните Спасителни Хвърляния. Персонаж джудже *трябва* да започне с показател за Издържливост от 9 или повече.

Докато джуджешкият клас е различен от този на бойците по много начини, техните приоритети са еднакви. И двамата се бият, и двамата трябва да използват една и съща стратегия в битка. Прочети описанието на клас боец (страница 58), за да добиеш представа за битките.

**Таблица на спасителните хвърляния на
джуджето**

Смъртоносен Лъч или Отрова	8
Магически Пръчки	9
Парализа или Превръщане на Камък	10
Драконов Дъх	13
Вълшебни Жезли и Магия	12

Таблица на опита на джуджето

ТО	Ниво	Титла
0	1	Джудже Ветеран
2200	2	Джудже Воин
4400	3	Джудже Майстор на Меча

Обяснение на Таблицата на Опит на Джуджето:

ТО: Когато това число на Точки Опит е достигнато, джуджето автоматично се изкачва в следващото Ниво на Опит.

Титла: Твоето джудже ще използва тази титла, когато разговаря с другите персонажи. Вместо да казва „Аз съм Rolf, Второ Ниво джудже боец“, персонажът ще трябва да каже „Аз съм Rolf, Воинът.“

Други Детайли:

Основно изискване: ОИ на джуджето е Сила. Ако джуджето има показател за Сила от 13 или повече, персонажът получава предимство към Точките Опит за всяко приключение.

Минимум Показатели: Персонаж джудже трябва да започва с показател за Издръжливост от 9 или по-високо, когато започва играта.

Жизнен Зар: Осем-стенен зар (138) се използва, за да се определят жизнените точки на джуджето. Джуджето започва с 1–8 жизнени точки (плюс предимството за Издръжливост, ако има) и получава още 138 жизнени точки (плюс предимството) с всяко Ниво на Опит.

Броня: Джуджето може да носи всякаква броня и може да използва щит.

Оръжия: Джуджето може да използва всякакво оръжие с малък или нормален размер. Джуджетата не могат да използват мечове за две ръце или лъкове (къси лъкове и арбалети са позволени).

Специални способности:

Джудже има специално зрение, познава няколко езика и може да долява някои неща далеч по-добре от други персонажи.

Зрение: Джуджетата имат Инфразрение в допълнение към нормалното такова и могат да виждат на 18 метра в мрака. Инфразрението е способност да се вижда излъчваната топлина (или липсата на такова). Нормална и магическа светлина прави инфразрението безполезно.

С инфразрението топлите неща изглеждат червени, а студените сини. Например, приближаващото същество може да бъде видно в червено, а неговите отпечатъци ще бъдат червеникави. Студена локва от вода ще бъде в дълбок син цвят. Само предмети или същества, които имат същата температура, като тази на обкръжаващия въздух (например маса или скелет) не могат да бъдат доловени с инфразрение.

Езици: В допълнение към езиците на всички персонажи — Общия език и езика на Уклона, както е обяснено на страница 91 — джуджето може да говори джуджешки, гномски, гоблински и коболдски. Понякога персонажът може да има проблеми с четенето и писането на тези езици, както е обяснено на същата страница.

Долавяне: Всички джуджета са експерти в минното дело. Понякога те могат да долавят капани, подвижни стени и наводнени коридори и нови конструкции. Ако твоето джудже иска да претърси мястото за подобни неща, кажи на своя Разказвач. Имаш 1 шанс в 2 да намериш нещо. Твоят Разказвач ще хвърли 136 и ако резултатът е 1 или 2, успяваш да намериш_, ако_ има нещо за намиране. Можеш да провериш по веднъж за всеки тип. Трабва да кажеш на твоя Разказвач, ако искаш да погледнеш за нещо; долавянето никога не е автоматично.

ПРИМЕР: Ти казваш „Аз ще проверя тази стена, за да видя дали е подвижна“. Разказвачът, знаеки, че е подвижна, хвърля 136 и

получава резултат от 2. Разказвачът казва „Да, изглежда е подвижна“.

ЕЛФ

Описание

Елфът е строен и грациозен, с деликатни черти и остри уши. Висок е близо 1.6 метра и тежи към 60 килограма. Елфите са способни да използват всички видове брони и оръжия, също така могат и да изричат магьоснически заклинания. Те могат да бъдат ценни приятели (или опасни опоненти), но обикновено предпочитат да прекарват тяхното време в наслаждаване на природата сред дърветата и поляните. Те рядко посещават градовете на Хората. Елфите обожават магията и никога не се уморяват да трупат магии и магически предмети, особено ако тези предмети са прецизно изработени. Персонаж елф *трябва* да започне с показател за Интелект 9 или повече.

Елфите са смесица от бойци и магьосници. Прочети описанието на клас боец, за да видиш как да разиграеш персонаж боец, но запомни, че елфът няма толкова много жизнени точки, колкото боеца. Бъди сигурен, че персонажът ти не е понесъл щети или е малко ранен, преди да влезеш в битка; във всеки друг случай, стой отзад и помагай с магически заклинания, така както прави магьосникът.

Таблица на спасителните хвърляния на елфа

Смъртоносен Лъч или Отрова	12
Магически Пръчки	13
Парализа или Превръщане на Камък	13
Драконов Дъх	15
Вълшебни Жезли и Магия	15

Таблица на опита на елфа

ТО	Ниво	Титла	Магии/ Ниво
0	1	Ветеран-Медиум	1 Първо
4000	2	Воин-Пророк	2 Първо
8000	3	Майстор на Меча-Вълшебник	2 Първо, плюс 1 Първо

Обяснение на Таблицата на Опитта на Елфа:

ТО: Когато това число на Точки Опит е достигнато, елфът автоматично се изкачва в следващото Ниво на Опит.

Титла: Твоят елф ще използва тази титла, когато раговаря с другите персонажи. Вместо да казва „Аз съм Belrain, Второ Ниво елф“, персонажът ще трябва да каже „Аз съм Belrain, Воинът Пророк.“

Магии: Броят на магьосническите заклинания, които елфът може да изрича и техните нива на могъщество, са дадени тук. Магиите са обяснени в подробности по-долу, под „Специални Способности“.

Други Детайли:

Основно изискване: Елфът има две Основни Изисквания: Сила и Интелект. Ако елфът има показател от 13 или повече в двата Показателя на Способности, персонажът получава предимство към Точите Опит за всяко приключение. Ако показателят за Интелект е 16 или повече (заедно със Сила от 13 или повече), предимството към ТО е 10%.

Минимум Показатели: Персонаж елф трябва да започва с показател за Интелект от 9 или по-високо, когато започва играта.

Жизнен Зар: Шест-стенен зар (136) се използва, за да се определят жизнените точки на елфа. Елфът започва с 1–6 жизнени точки (плюс предимството за Издръжливост, ако има) и получава още 136 жизнени точки (плюс предимството) с всяко Ниво на Опит.

Броня: Елфът може да носи всякаква броня и може да използва щит.

Оръжия: Елфът може да използва всяко оръжие.

Специални способности:

Елфът има специално зрение, познава няколко езика и може да долавя някои неща далеч по-добре от други персонажи. Елфите могат да изричат магьоснически заклинания и не могат да бъдат парализирани от таласъми.

Зрение: Елфите имат Инфразрение в допълнение към нормалното такова и могат да виждат на 18 метра в мрака. Инфразрението е способност да се вижда излъчваната топлина (или липстата на такава). Нормална и магическа светлина прави инфразрението безполезно.

С инфразрението топлите неща изглеждат червени, а студените сини. Например, приближаващото същество може да бъде видно в червено, а неговите отпечатъци ще бъдат червеникави. Студена локва от вода ще бъде в дълбок син цвят. Само предмети или същества, които имат същата температура, като тази на обкръжаващия въздух (например маса или скелет) не могат да бъдат доловени с инфразрение.

Езици: В допълнение към езиците на всички персонажи — Общия език и езика на Уклона, както е обяснено на страница 91 — елфът може да говори елфически, гнолски, хобгоблински и оркски.

Долавяне: Всички елфи могат да откриват тайни и скрити врати по-добре от други персонажи. Ако твоят персонаж елф иска да претърси за скрити врати мястото, кажи на Разказвача си. Разказвачът ще хвърли 13б и резултат от 1 или 2 означава успех, ако има врата, която да бъде намерена. Ти можеш да провериш по веднъж за всяка врата. *Трабва* да кажеш на твоя Разказвач, ако искаш да погледнеш за нещо; долавянето никога не е автоматично.

ПРИМЕР: Ти казваш „Аз ще проверя тази стена, за да видя дали има тайна врата“. Разказвачът, знаеки, че такава има, хвърля 136 и получава резултат от 2. Разказвачът казва „Да, намираш тайна врата.“

Имунитет на Парализирането на Таласъмните: Всички елфи имат вроден имунитет към парализиращите атаки на таласъмните. Други типове на парализа, като например тази на гниещия пълзач или на пихтиестия куб, може да им навреди.

Магии: Елфите могат да използват магьоснически заклинания, така както магьосниците ги правят. Прочети описанието за изричане на заклинание, магически книги и т.н. на страници 62–73. Елфите са длъжни да спазват всички правила за използване на магьоснически заклинания (но не другите правила за клас магьосник).

ПОЛУРЪСТ

Описание

Полуръстът е ниско полу-човече, много наподобяващо човешко дете с къси заострени уши. То е високо към метър и тежи 30 килограма. Полуръстовете рядко имат бради. Напускат дома си, за да дирят съкровища, с които да обзаведат къщите си, които страшно обожават. Полуръстовете са горски народ и често се разбират добре с елфите. Те имат специални способности, когато излязат навън. Персонаж полуръст *трябва* да започне с показател 9 или повече в *двете* способности Ловкост и Издръжливост.

Полуръстовете в много отношения напомнят бойците и джуджетата. Прочети описанието на клас боец, за да видиш как да разиграеш такъв персонаж. Не забравяй твоите специални способности (виж долу) и ги използвай, когато това е възможно. Спасителните Хвърляния на полуръста са добри като тези на джуджетото и ти трябва да оцелееш, когато другите се провалят на магически и отровни атаки.

Таблица на спасителните хвърляния на полуръста

Смъртоносен Лъч или Отрова	8
Магически Пръчки	9
Парализа или Превръщане на Камък	10
Драконов Дъх	13
Вълшебни Жезли и Магия	12

Таблица на опита на полуръста

ТО	Ниво	Титла
0	1	Полуръст Ветеран
2000	2	Полуръст Воин
4000	3	Полуръст Майстор на Меча

Обяснение на Таблицата на Опит на Полуръста:

ТО: Когато това число на Точки Опит е достигнато, полуръста автоматично се изкачва в следващото Ниво на Опит.

Титла: Твоят полуръст ще използва тази титла, когато раговаря с другите персонажи. Вместо да казва „Аз съм Touchberry, Второ Ниво полуръст“, персонажът ще трябва да каже „Аз съм Touchberry, Воинът.“

Други Детайли:

Основно изискване: Полуръстовете имат две Основни Изисквания: Сила и Ловкост. Ако *няка* от тези Способности е 13 или повече, персонажът получава 5% предимство към Точките на Опит, с които се награждава след всяко приключение. Ако и *двата* показателя са 13 или повече, предимството към ТО е 10%.

Минимум Показатели: Персонаж полуръст трябва да има показател от 9 или повече и в *двете* способности Ловкост и Издръжливост.

Жизнен Зар: Шест-стенен зар (136) се използва, за да се определят жизнените точки на полуръста. Полуръстът започва с 1–6 жизнени точки (плюс предимството за Издръжливост, ако има) и получава още 136 жизнени точки (плюс предимството) с всяко Ниво на Опит.

Броня: Полуръстът може да носи всякаква броня и може да използва щит. Както и да е, техните брони и щитове трябва да бъдат специално изработени за малкия им ръст. Дори джуджешката броня е твърде голяма за тях.

Оръжия: Полуръстовете могат да използват всякакви оръжия с малки рамери (например кинжал, къс меч и къс лък). Полуръстовете *не* могат да използват мечове за две ръце, дълги лъкове, бойни брадви, копия и други големи оръжия.

Специални Способности:

Полуръстовете получава някои предимства в битка (поради техния малък ръст) и могат да се крият лесно в горски местности.

Битка: Полуръстовете често използват стрелкови оръжия и са по-добри в избягването на атаката при битка с огромни същества в сравнение с другите персонажи. Всички полуръстове получават следните предимства в битка.

–2 предимство към Класата на Доспехите, когато атакуват същества с ръст по-висок от този на хората;

+1 предимство към тяхната Индивидуална Инициатива

Криене: Извън дома си, полуръстовете са трудни за откриване, защото те имат способност да изчезват внезапно в горите и шубраците. Полуръстовете освен това могат да се крият в подземията със същия

успех. При нормална светлина, ако полуръстът намери някое сенчесто и прикрито място, той може да се скрие там (оставайки абсолютно тих е неподвижен), като шансът да остане дълго време незабелязан нараства с 1/3 от времето. За да използваш тази способност, кажи на твоя Разказвач. Той ще хвърли 136 и резултат от 1 или 2 означава успех, стига персонажът да не се движи и издава никакъв шум.

Магическа светлина, например заклинанието **Светлина** на свещеника, ще провали опита му за криене. Ако персонажът носи нещо, което излъчва светлина, ще му бъде невъзможно да се скрие,

СЪЗДАВАНЕ НА НОВ ПЕРСОНАЖ

Рано или късно ти ще пожелаеш да си създадеш свой собствен нов персонаж. Преди да започнеш, вземи молив и всички зарове. Също така ще се нуждаеш от лист хартия, за да записваш подробностите.

Да си създадеш персонаж навярно ще ти отнеме час. Дори и да спазиш цялата процедура пак ще ти отнеме 10–30 минути. Не трябва да си правиш герой, когато всички седнат да играят. Всички хвърляния, нагласяния и т.н трябва да станат преди това.

Твоят Разказвач ще бъде част от процеса и ще съблюдава за правилното създаване на персонажа, включително всички хвърляния на зара. Ще трябва да се видиш с Разказвача преди играта, за да уточните всички детайли. Добър метод е всички играчи да си направят персонажки заедно с Разказвача, който да им помага.

Следва списък от стъпки, които се изпълняват в създаването на нов персонаж; всяка стъпка е обяснена подробно.

СЪЗДАВАНЕ НА ПЕРСОНАЖ

1. Хвърли за Показатели на Способности
2. Избор на Клас
3. Нагласи Показателите на Способностите (ако желаш)
4. Хвърли за Жизнени Точки
5. Хвърли за Пари
6. Купи си снаряжение
7. Намери твоите:
 - А. Клас на Доспехи
 - Б. Хвърляния за Удар
 - В. Спасителни Хвърляния
8. Отбележи нагласянията на Показателите на Способности
9. Дай на твоя Персонаж име и Уклон.
10. Бъди готов за игра

1. Хвърли за Показатели на Способности

Преди да напишеш числата на твоите Показатели на Способности, ти ще хвърлиш заровете за всяка една от тях. Това става като се хвърли шест-стенният зар три пъти и събереш резултата. Ако имаш повече зарове, хвърли ги наведнъж. Например, ако хвърлиш 1 три пъти, тогава резултатът е 3, възможно най-ниският сбор. Ако хвърлиш само 6, тогава резултатът е 18, най-високото число, което може да се падне. Трябва да приключиш с шест числа, всяко което е между 3 и 18 и предствлява твоите Показатели на Способности като персонаж. Напиши показателите на листа така както си ги хвърлил, под името на Способностите.

Сега намери своя най-висок Показател. Ако е по-нисък от 9, ще трябва да хвърлиш всичките показатели отново. Ти може да задържиш персонажът, ако желаеш, но той вероятно няма да бъде подготвен за опасни приключения! Както и да е, преди да отхвърлиш персонажа, питай своя Разказвач какво да правиш. Разказвачът може да прецени да водиш персонажа, който си хвърлил, особено, ако си опитен играч.

Ако два или повече Показатели са по-ниски от шест, персонажът може да има проблеми по-късно в играта. Този тип персонаж също трябва да бъде отхвърлен, освен в случаите, когато Разказвачът не каже нещо друго.

Ти можеш да нагласиш Показателите на Способностите в стъпка 3 (Нагласи Показателите на Способностите), но първо трябва да решиш какъв клас ще бъде персонажът ти.

2. Избор на Клас

Всеки тип персонаж се нарича Клас. Твоят първи персонажен клас беше боец. Сега вече знаеш, че има и други приключенски типове: свещеници, магьосници и крадци. Ти можеш да играеш с един от тези типове или да се пробваш с герой, който не е човек: можеш да бъдеш джудже, елф или нискък, подобен на малко дете полуръст. Всеки един от тези приключенски типа е Персонажен Клас.

Всеки клас има особеност. Бойците са силни, Магьосниците са интелигентни, Свещениците са мъдри и т.н. Тази особеност се нарича Основно Изискване на класа. Например, Силата е Основно Изискване на бойците.

Ако Основното Изискване на персонажа е достатъчно високо, ти ще получиш предимство към Точките Опит. Ето защо твоят първи боец имаше предимство: твоята Сила, Основното Изискване, беше 17. Позволено ти е да играеш боец с каквато Сила искаш, но силните бойци са по-добри в това, което правят (и вземат повече ТО) спрямо по-слабите такива.

Не си длъжен да избираш Клас според това, кой ти е най-високия показател — но помага. Ако имаш два или повече високи показателя, може би ще се насочиш към игра с не-човешки персонажи.

Погледни следващата таблица и сравни твоят най-висок Показател на Способности с Основните Изисквания за Персонажните Класове. Тогава, ако играеш човешки персонаж, избери една класа, която отговаря на Показателите на Способности, които хвърли.

(Издръжливост и Обаяния въздействат върху всички Класи и никога не са Основни Изисквания.)

Основно Изискване	Клас
Сила	Боец
Интелект	Магъосник
Мъдрост	Свещеник
Ловкост	Крадец

Джуджета, Елфи и Полуръстове

Всеки човешки персонаж може да бъде всеки един от четирите човешки класи, но при не-човешките герои нещата стоят различно. Ако искаш да играеш не-човешки персонаж трябва да имаш няколко високи показателя на способности.

Елфите имат способности на бойци и магъосници, така че те трябва да имат добри Показатели за Сила и Интелект. И двете способности са Основно Изисквания на Елфите. И тъй, ако персонажът ти е с 8 или по-малко точки за Интелект, героят ти *не може* да бъде Елф.

Полуръстовете имат добри бойни умения, тъй че ти трябва да си добри Сила и Ловкост. Тези два показателя са Основни Изисквания. В допълнение Полуръстовете са много здрави. Ако персонажът ти е с 8 или по-малко точки за Ловкост *или* Издръжливост, героят ти *не може* да бъде Полуръст.

Джуджетата също са много здрави. Ако персонажът ти е с 8 или по-малко точки за Издръжливост, героят ти *не може* да бъде Джудже. Джуджетата специализират в битка подобно на бойците, така че тяхното Основно Изискване е Сила.

Ако желаеш да играеш не-човешки персонаж *и* си хвърлил дадените минимални Показатели, можеш да си избереш един от тези герои, или да нагласиш точките на способности (виж стъпка 3), за да получиш минималните Показатели на Класа.

Какъвто и Клас да си избереш, ще трябва да прочетеш неговото пълно описание на страници — преди да продължиш нататък.

Основни Изисквания

Ако си хвърлял и избирал добре, Показателят ти на Способност на твоето Основно Изискване трябва да бъде 9 или повече. Но да играеш пероснаж с ниски показатели понякога също може да бъде забавно. Представи си едно бедно джудже, което има невероятно здраве (Издръжливост 16), но пък е много слабо физически (Сила 5); ще даде най-доброто от себе си в битка, но няма да прави много големи щети. Забавлението в играта идва от ролевите ситуации и това може да се окаже много интересен персонаж за игра. Не забравяй, че ти винаги можеш да си направиш друг герой по-късно.

За всеки висок Показател на Основно Изискване, твоят персонаж получава предимство към ТО (Точките Опыт). В края на всяко приключение, когато Разказвачът раздаде ТО, ти ще получиш допълнителни точки. Но ако твоето Основно Изискване е ниско, ще бъдеш наказан и ще трябва да изваждаш ТО от вече получените точки от Разказвача.

Стойноста на прибавените или извадени ТО са дадени по-долу.

ПРИМЕР: Ако твоят магьосник има Интелект 14, получаваш допълнително 5 ТО към всеки 100 ТО, раздадени от Разказвача. Ако

твоят Боец има Сила 5, ти ще получиш само 80 ТО за всеки раздадени 100 ТО.

Клас	Минимален Показател	Основно Изискване
Джудже	Издръжливост 9	Сила само
Елф	Интелект 9	Сила + Интелект
Полуръст	Издръжливост и Ловкост 9	Сила + Ловкост

3. Нагласи Показателите на Способностите

Тук можеш да покачиш Основното Изискване, като намалиш други Показатели на Способности. Това е като да упражняваш своя клас за сметка на другите.

(Например, Магьосникът може да работи много върху своя Интелект и накрая да се окаже с по-ниска Сила.)

Правилата за нагласяне Точките на Способности са следните:

1. Твоето Основно Изискване (и само този показател) се покачва с 1 точка, за сметка на някой друг Показател на Способност, който пада с 2 точки надолу.
2. Издръжливост и Обаяние никога не се нагласяят с другите.
3. Ловкостта не може да бъде намалявана (но може да бъде покачвана, ако имате персонаж Крадец или Полуръст).
4. Никой показател не може да се смъква под 9. Ако вече е 10 или по-малко, оставете го непроменен.

ПРИМЕР: Елф има Показатели за Интелект и Сила 12 и Мъдрост 13. Играчът смъква показателят на Мъдрост на 11, тъй че може да добави 1 към Силата и тогава намаля Мъдроста отново на 9 и добавя 1 към Интелекта. Това покачва Интелекта и Силата на 13 (достатъчно за +5% ТО) и наглася Мъдроста на 9.

Свещеник със Сила и Мъдрост на 15 смъква Силата с 6 (на 9) и покачва Мъдроста с 3 (на 18).

Ако искаш да нагласяш Показателите на Способности, трябва да го направиш *сега* — преди да продължиш със създаването на персонажа. Никакви нагласяния не могат да бъдат направени по-късно.

4. Хвърли за Жизнени Точки

Различните Класове имат различен брой жизнени точки. Бойците и Джуджетата имат много, защото те изнасят цялата битка. Магьосниците и Крадците трябва да стоят встрани от боя. Другите Класове са някъде по средата и могат да се бият, ако трябва, но често търсят други средства.

Намери твоя персонажен Клас на таблицата по-долу и хвърли зара, за да видиш с колко Жизнени Точки ще започнеш играта.

Клас	Зар Жизнени Точки
Боец	138
Джудже	138
Свещеник	136
Елф	136
Полурсът	136
Магьосник	134
Крадец	134

Сега намери Показателя ти за Издръжливост на таблицата по-долу, за да видиш Предимствата и Наказанията и изчисли новите си жизнени точки. Но каквито и нагласяния да са указани, твоите жизнени точки не могат да бъдат намалени до нула; ти ще имаш поне 1 жизнена точка за всяко хвърляне.

Предимства и наказания на показателите на способности

Показател на Способностите	Нагласяния

3	-3 Наказание
4-5	-2 Наказание
6-8	-1 Наказание
9-12	Няма
13-15	+1 Предимство
16-17	+2 Предимство
18	+3 Предимство

(Тази таблица се използва за повечето нагласяния на Показатели на способности и ти по-късно ще се върнеш на нея.)

Можеш веднага да видиш предимствата да имаш добър показател за Издръжливост. Твоят пръв персонаж, Боеца с Издръжливост 16, имаше +2 предимство към жизнените си точки. Следователно си започнал с 6 точки от хвърлянето плюс предимството от 2 точки, стават 8. Беше ли тежко ранен, с по-малко от 2 жизнени точки в твоите приключения? Ако е било така, трябвало е да си *мъртъв* — но си спасен благодарение на предимството на твоята висока Издръжливост!

Всеки път, когато покачиш Ниво на опит, ти ще хвърляш за още Жизнени точки. И всеки път, когато хвърляш, ти ще нагласяш резултата според показателя си за Издръжливост.

5. Хвърли за Пари

Твоят персонаж започва без нищо, с изключение на нормални дрехи и малко пари, спестявани с много години. Ще трябва да си напазаруваш, но първо да видим с колко пари разполагаш. Хвърли 3z6 (3 хвърляния на шест-стенния зар) и умножи резултата по 10. (Например, ако хвърлиш 12, резултатът е 120.) Това са всички златни монети, с които започваш. Запиши ги на гърба в дневника на съответното място.

6. Купи си снаряжение

Сега ти можеш да си купиш снаряжение, от което ще се нуждаеш в приключението си. Пълният списък на инвентара се намира в края на книгата.

Има ограничения на това какви предмети можеш да носиш, по-специално на бронята и оръжията. Преди да започнеш да купуваш, бъди сигурен, че си прочел внимателно пълното описание на твоя Персонажен Клас (страници 50–83) *Например*, Магъосник не може да носи никакви брони и може да използва само кинжал за оръжие! Ще бъде разхищение да купуваш меч и щит за този Клас, вместо това парите могат да бъдат спестени или похарчени за мазнина за фенера, факли и други предмети. От друга страна, Крадците трябва да си купят Инструменти, за да са способни да Отварят ключалки.

На лист хартия запиши цялото снаряжение, което искаш да купиш и най-отдолу запиши колко струва. Ако струва повече, отколкото можеш да си позволиш, ще трябва да се откажеш от нещо. Когато можеш да платиш всичко, което си решил да купиш, извади сумата от парите си и запиши покупките на гърба на Дневника.

Пазарувай разумно! Можеш да забравиш да купиш въже, примерно, и да се наложи да ти потрябва в приключението — а ако не го купиш, значи го нямаш. Помни, че парите могат да ти потрябват и по-нататък. Купувай само това, което ти е нужно.

7. Намери твоите Клас на доспехи, Хвърляния за Удар и Спасителни Хвърляния

А. Клас на Доспехи

Видове Брони

Твоят Клас на Доспехите е комбинация от вида на бронята, която носиш, плюс нагласяне към Ловкоста. Първо, намери твоя тип броня в таблицата по-долу:

Клас на доспехите

Тип Броня	Клас на Доспехите
Без Броня	9

Кожена	7
Ризница от Халки	5
Ризница от Плочки	3
Щит	Предимство от 1 ^[1]

Нагласяния на Ловкоста към Класа на Доспехи

Намери твоя Показател за Ловкост на таблицата за Предимства и Наказания на Показателите на Способности и за всяка 1 предимство, извади 1 от Класа на Доспехи, а за всяко 1 наказание, прибави 1 към Класа на Доспехите.

ПРИМЕР: Ако носиш Ризница от Халки и щит (КД 4), но имаш Показател на Ловкост от 15 (+1 предимство), твоя Клас на Доспехи *пада* на 3. Ако носиш Ризница от Плочки и щит (КД 2), но имаш Показател за Ловкост от 5 (–2 наказание), твоят Клас на Доспехите се *покачва* на 4.

Помни: колкото по-ниско е числото на КД, толкова по-трудно става да те ударят. Минус (наказание) към Класа на Доспехите, всъщност повишава това число и те прави по-лесен за удряне.

Ако твоят КД е по-малко от нула — например, с Показател за Ловкост от 18 и носейки Ризница от Плочки и Щит — тогава „минус“ влиза в употреба. В този случай, КД ще бъде „минус едно“ (–1).

Б. Хвърляния за Удар

Таблица за хвърляния за удар на персонажа

КД	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1
Хвър.	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Всеки първоначален персонаж има еднакъв шанс да удари. Ти няма да променяш таблицата, докато не станеш поне 4то ниво. Можеш да намериш вълшебен оръжие като съкровище, което да повиши шанса ти да удариш, както и да промени щетите, които нанасяш.

Когато се опитваш да удариш чудовище, хвърли 1з20. Нагласи предимството или наказанието си за Сила и намери числото, което си хвърлил, на таблицата по-горе. Ти се опитваш да пробиеш доспехите на съществото като хвърляш заровете. Погледни на таблицата какви КД си уцелил и Разказвачът ще ти каже дали си ударил или пропуснал в своята атака. Например, ако си получил 15, ти казваш „Аз удрям КД 4.“ Ако доспехите на чудовището са КД 4 или по-високи (КД 5, КД 6 и т.н.), тогава означава, че успешно си ударил съществото.

Ако получиш 9 или по-малко, тогава пропускаш без значение какви доспехи има противника. Ако получиш 20 или повече, тогава уdraш отново без значение какви доспехи има противника. (Може да има същества, които да не могат да бъдат ударени дори с 20, твоят Разказвач ще ти каже, ако срещнеш такива.)

Нагласянето към хвърлянето ти се базира на твоя показател за Сила спрямо по горната таблица за „Предимства и Наказания на Показателите на Способности“. Ако имаш нагласяне, запиши го до „Сила“ и не забравяй да го използваш всеки път, когато правиш Хвърляне за Удар.

В. Спасителни Хвърляния

Твоите Спасителни Хвърляния се базират на Персонажния ти Клас и Ниво на Опит. Както и да е, твоите Спасителни Хвърляния няма да се променят, докато не достигнеш 4то Ниво (или по-високо, при някои Класове). Всички твои начални Спасителни Хвърляния са дадени в описанието на твоя персонажен Клас.

Когато правиш Спасително Хвърляне срещу магии, твоята Мъдрост може да нагласи резултата. Намери твоя показател за Мъдрост на таблицата за „Предимства и Наказания на Показателите на Способности“ и запиши нагласянето в Дневника.

ПРИМЕРИ: Крадец с Мъдрост от 5 се нуждае от хвърляне на 17 или повече, за да направи Спасително Хвърляне срещу магия. Свещеник с Мъдрост от 18 се нуждае само от 12 или повече.

8. Отбележи нагласянията на Показателите на Способности

Ти вече трябва да имаш повечето от нагласянията на Показателите на Способностите записани в дневника. Твоите Предимства или Наказания към Сила, Мъдрост, Ловкост и Издръжливост бяха обяснени с подробности в стъпките по-горе. Можеш да ги провериш отново, за да си абсолютно уверен, че са правилно попълнени, използвайки Таблицата за Предимства и Наказания на Показателите на Способности. Всички тези нагласяния, ако има такива, трябва да бъдат написани в твоя Персонажен Лист на място до Показателите на Способности.

Използвай тази таблица, за да намериш предимствата и наказанията на твоя показател за Интелект. За показателя ти Обаяние се използва друга таблица.

Интелект

Персонаж със средна стойност на Интелекта (показател от 9–12) знае 2 езика: Общия и езика на Уклона. Персонажът може да чете и пише на тези езици.

Ако нагласянето към този показател е предимство, това е броят на допълнителните езици, които персонажът ти може да чете и пише. Твоят Разказвач ще ти каже между кои езици можеш да избираш. Трябва да избереш допълнителните езици, които говориш, преди да започнеш играта с персонажът си.

Ако нагласянето към този показател е наказание, тогава персонажът ти ще има проблем, когато говори или пише езика, както е дадено в Таблицата на Езиците по долу:

Таблица на езиците

Показател на Интелекта	Употреба на език
1	Има проблеми с говоренето
2–3	Не може да пише и чете
4–5	Не може да чете и пише на Общия език
6–8	Може да пише прости думи на Общия език

Езиците могат да бъдат важни, когато се опитваш да говориш с някое чудовище или да разговаряш на четири очи с друг персонаж.

Обаяние

Твоето Обаяние ще въздейства върху реакциите на околните, било то чудовища или персонажи, докато им говориш (или изобщо общуваш с тях). Ако се опиташ да си наемеш наемници (телохранители, помощници и т.н.), твоето Обаяние ще определи броят им, както и тяхната лоялност към теб. Твоят Разказвач ще каже, ако случайно срещнеш такива и ще играе ролята им, ако успееш да ги наемеш.

Намери твоя Показател за Обаяние в Таблицата за Нагласяне на Обаянието по-долу и отбележи детайлите в твоя Дневник.

Таблица за нагласяне на обаянието

Обаяние	Реакцията	Наемници/Морал
3	-2	1/4
4-5	-1	2/5
6-8	-1	3/6
9-12	Няма	4/7
13-15	+1	5/8
16-17	+1	6/9
18	+2	7/10

Винаги, когато говориш на друго същество в играта (било то чудовище или персонаж), кажи на Разказвача, каква Реакция има. Ако Разказвачът позволи да използваш Наемници, ти ще трябва да му съобщиш броят им, както и техния Морален показател (който оценява тяхната лоялност и кураж). Ти *не* ще нагласиш никакви точки към Обаянието и към *твоите* хвърляния на зарове; само Разказвачът се нуждае от тази информация.

9. Дай на твоя Персонаж име и Уклон

Имена

Твоят персонаж може да има нормално име, като „Gary“ или „Candace“, или може да има приказно име като „Felonius“ или просто прякор, например „Орлови-Очи“. Твоят Разказвач може да ти даде някои идеи. Да кажем, че си роден в горски град, Разказвачът ще предложи имана като „Silverglade (Сребърна поляна)“ или „Whisper-rain (Шепнещ дъжд)“.

Избери името внимателно. То трябва да представя персонажа ти по някакъв начин, или поне да бъде име, което ти харесва. Ако дадеш на персонажа си глупаво име, можеш да съжаляваш за това по-късно.

Уклон

Бъди сигурен, че рабираш какво е Уклонът; той беше разгледан набързо в твоето първо приключение и после обяснен в детайли на страница 99. Избери един Уклон и го запиши в твоя Персонажен Лист. Не забравяй, че Уклонът е начин, по който всъщност *искаш* да играеш персонажа си, не е просто начин, по който *трябва* да се държи персонажът ти.

Другите персонажи не се нуждаят да знаят какъв е Уклонът ти, но те трябва да са способни да си го представят по начина, по който ти разиграваш персонажа си.

10. Бъди готов за игра

Ако персонажът ти може да изрича магически заклинания, ти ще се нуждаеш да му избереш магиите преди да започне приключението. Магьосниците получават 1 магия в началото. Свещениците нямат заклинания преди да достигнат 2ро Ниво. Магьосническите заклинания са обяснени на страници 64–73, а магиите на свещеника са на страници 55–58.

Твоят персонаж ще приключенства с другите, така че е време да се видиш с останалите играчи и да се запознаеш и с техните герои. Преди да започнеш, трябва добре да разбираш как се играе в група. Това е обяснено на следващите страници.

[1] Ако носиш щит, извади 1 от твоя Клас на Доспехи. Например, Ризница от Халки само е КД 5, но с щита пада до КД 4. ↑

ИГРАЧИТЕ НЕ СА ПЕРСОНАЖИ!

Важно е да се напомни, че играч и персонаж са две различни неща. Колкото по-добре се различават един от друг, толкова по-добра ще бъде играта ти.

Най-ефектният пример за това са хвърлянията на зарове, които правиш. Всички хвърляния на зарове се наричат „игрови механики“ както другите детайли като Клас на Доспехи, Жизнени Точки и т.н. Тези неща не са част от познанието на персонажа. Персонажът ще говори за броня, здраве и атаки, но никога за Показатели на Способности, Хвърляния за Удар и други части от играта. Всеки играч приема ролята на персонаж и се държи по начин, по който персонажът му би се държал в дадената ситуация, придържайки се към игровите механики.

Преди да продължиш, изясни си всичко.

Да предположим, че някой играч има Хаотичен персонаж (необичайно, но не и невъзможно). Персонажът понякога ще се държи неконтролируемо, но играчът трябва да остане спокоен, докато играе с другите. Ако *играчът* се държи Хаотично, играта ще се обърка и забавлението ще изчезне.

Има много начини, по които това може да окаже въздействие, по-специално когато играчът знае нещо, от което персонажът си няма представа. Например, ако персонажът започне да бие някакво ново и непознато чудовище и Разказвачът каже „То те удари: Спасително хвърляне с/у Отрова, моля!“ и тогава всички играчи разбират, че съществото е отровно. Но добрите играчи ще игнорират тази информация. Техните персонажи не знаят за отровата и няма да използват тази „информация на играчите“. Персонажите вероятно ще го открият след битка, когато разговарят с техните ранени приятели и открият, че раните „щипят сякаш са отровни“. (Всички подобни описания са оставени на въображението на Разказвача.)

На въпрос като „Колко е часът?“ може да бъде отговорено по два различни начина: в „реално време“, което играчите могат да разберат като погледнат часовника, и в „игрово време“, с което Разказвачът

трябва да внимава. Той може да отговори, „Реално време, точно 7:30. Игрово време, минава пладне, но вие не сте много сигурни“.

Когато играчите осъзнаят разликата между тях самите и техните персонажи, всички ще се забавляват повече в Играта на Роли. Ако персонаж има ниски показатели за Интелект и Мъдрост и извърши нещо глупаво, той може да каже „Просто си играя персонажа“ и другите не трябва да му се сърдят. Те могат да се разсърдят на персонажа му, но е много важно да се разбере, че играчът е друга личност.

Това не бива да бъде извинение за лоша и егоистична игра. Разказвачът трябва да следи внимателно Ролевата игра и да помага на останалите да се забавляват. Тъй като целта на играта е забавление чрез разиграването на роли, глупавите и слабите персонажи могат да бъдат по-забавни от по-умните и могъщи такива — стига ролята им да се изпълнява добре.

Разказвачът може да каже по всяко време на играта „Ти не знаеш това!“ или „Не разсъждаваш правилно“. Добрите играчи ще се научат да избягват проблеми от този тип като делят информацията на таква, каквато я знае персонажът, и такава, каквато я знае играчът.

ИГРА С ГРУПА

КАК ДА СЕ ПОДГОТВИШ

Игрите П&Д са най-забавни с 2–6 играча плюс един Разказвач. Когато се събереш заедно с другите, всеки може да си избере един от персонажите, включени в тази книжка. Всички различни типове са тук и персонажът е готов да приключенства, с Показатели на Способности, жизнени точки и Уклон. Единственото, което се иска да направиш, е да си избереш персонаж, да му измислиш име и да му купиш някакво снаряжение.

ЕДИН ОТ ВАС ТРЯБВА ДА БЪДЕ РАЗКАЗВАЧ.

Който и да е той, нека първо да прочете СПРАВОЧНИК НА РАЗКАЗВАЧА, за да види в какво се забърква. Това трябва да бъде сторено преди групата да се събере да играе.

Не забравяй, че всички ще се научат да играят заедно по време на първото си приключение. СПРАВОЧНИК НА РАЗКАЗВАЧА представя всичко, което ти е нужно да знаеш, стъпка по стъпка, но трябва да имаш търпение. Разказвачът ще трябва да използва подземията от този комплект, който предлага много часове на забавление и може да се използва в две или три игри.

Докато играеш това приключение, Разказвачът ще трябва да си преговори правилата. Допълнителните правила могат да се добавят, ако желаеш. Много приключения и подземия могат да бъдат създадени от самия Разказвач. Евентуално, твоите персонажи ще достигнат 4то ниво и ти ще се запознаеш с комплекта П&Д ПРАВИЛА ЗА ЕКСПЕРТИ.

НАЧАЛО

Когато групата се събере да играе заедно, всеки трябва да си донесе каквото е необходимо, включително зарове, моливи, листи хартия и персонажи (Дневник). И нещо за пиене и хапване, разбира се, защото играта може да продължи с часове.

Трябва и маса. Разказвачът сяда в единия край, разположил тайна карта на подземие то пред себе си. Играчите се разполагат около масата, така че всички да могат да виждат начертаната карта на подземие то, както и пионките (ако се използват) върху нея. За да се избегне объркване, масата трябва да бъде празна, без излишни прибори по нея.

По време на игра, играчите трябва да могат да рзлистват **НАРЪЧНИКА НА ИГРАЧА**, когато поискат. Те нямат право да разглеждат **СПРАВОЧНИКА НА РАЗКАЗВАЧА**. Тръпката и усещането от непознати чудовища и магия ще бъдат изгубени, ако някой погледне информацията, която е поместена там по време на играта.

Ако имаш само двама или трима играчи, Разказвачът може да позволи използването на няколко наети не-игрови персонажи, *наемници*. Правилата за наемници са дадени в **СПРАВОЧНИКА НА РАЗКАЗВАЧЪТ** и на страница 107.

КАРТОГРАФ И ГОВОРИТЕЛ

Всички играчи ще изпълняват ролята на персонажи, но един от тях ще чертае карти, а друг ще говори от името на групата. Всеки един от играчите може да бъде „Картограф“ и „Говорител“, без значение с какъв персонаж играе.

Картографът е играчът, който чертае карта на подземие то, което се изследва. Един или повече играчи могат да правят карти, но само един от тях ще чертае главната карта, по която се ръководи групата. Картата трябва да бъде разположена на масата и да бъде общодостъпна за всички. За да избегнете грешки при чертането на коридори и пр., използвайте молив.

Чертането на карта е важна част от представата за това къде се намират играчите. Рано или късно, всички играчи трябва да се научат да правят карти. Редувайте се при чертането на карти; това е важно и полезно умение.

„Говорител“ е играчът, който съобщава на Разказвачът какво предприема отряда като цяло. Говорителят потдържа връзка с всеки

един от персонажите в групата и информира Разказвача (бързо и акуратно) какво възнамеряват да правят играчите. Говорителят *не* казва на другите какво да правят; той просто казва какво става.

Първата работа на Говорителя е да разбере в какъв „ред“ се движи групата — начинът, по който са подредени играчите при нормално пътуване. Говорителят също така ще информира Разказвача за избраната посока, например „Ние ще поемем на североизток през горите.“ или „Ние ще завием надясно при следващия коридор.“ Битките са малко по-сложни и Разказвачът ще трябва да обърне внимание на всеки играч, вместо постоянно да разчита на Говорителя.

Можете да минете и без Говорител, но тогава Разказвачът трябва да пита всеки играч какво иска да прави и да си води бележки по действието. Но обикновено е по-лесно и много по-организирано, ако един играч изпълнява ролята на Говорител.

ПЪРВИ СТЪПКИ

Когато всички играчи се съберат заедно, с готови персонажи, всеки играч трябва да помисли за миг за приключението, в което му предстои да участва. Някои от тези неща се отнасят за играчите, други за техните персонажи.

Кой е твоят персонаж и кои са другите персонажи? Приключенствал ли си преди, или не? Приятел ли си, или враг? Дали не трябва да държиш под око всеки? На кого можеш да се довериш напълно?

Защо си тръгнал на приключение? Дали персонажите просто изследват наоколо или някой от тях търси специфичен предмет? Готов ли си да спасиш затворник, да сразиш известно чудовище, или да извършиш друг подвиг? Игрите са по-забавни, когато се играят с някаква определена цел; ако никой не е сигурен какво точно искате да правите, може да се окаже, че е минало много време, без да сте свършили нищо.

Къде си тръгнал? Близките пещери или замък, или някое друго подземие. Купил ли си си нужното снаряжение за изследването, което ти предстои да предприемеш?

Кога си тръгнал? Възнамеряваш ли да изследваш подземие през нощта, когато много опасни същества скитат наоколо? Играчи: решете кога ще приключи играта; много е лесно да играеш повече, отколкото си решил. Определи време за приключване и го спазвай! Не забравяй да оставиш време за подялба на намереното съкровище.

Какво мислиш да правиш? Търсиш някое голямо чудовище, нали? Ще избягаш ли от опасността или ще се изправиш в лице с нея? Какво *може* да направи отряда в зависимост от това какви способности има и с какви специални предмети разполага?

СЪКРОВИЩЕ

Преди да започне приключението, играчите трябва да решат как ще бъде разпределено съкровището, след като бъде намерено. Това е много важно решение, тъй като чрез него играчите трупат ТО. Методът на подялба е оставен изцяло на играчите!

Най-известният метод е описан на страница 98. Може да го използваш, ако желаш, или можеш да си измислиш свой собствен. Методът трябва да бъде избран преди тръгване, за да се избегнат караниците по-късно.

БОЕН РЕД

Ти ще трябва да наредиш персонажите в редица по един или двама в „Стандартен Боен Ред“. Ако се използват пионки, Разказвачът лесно може да вижда позицията на всеки; във всеки друг случай, напиши Бойния Ред на лист хартия за удобство на Разказвача. Трябва да имате поне един Боец отпред, защото това е най-опасното място. Ниските персонажи (полуръст или джудже) са също добре да бъдат отпред. По този начин тези зад тях все още ще могат да виждат ясно и

ще са способни да изричат заклинания или да изстрелват стрели над главите на по-ниските герои.

По-слабите персонажи (Магьосниците и Крадците по-специално) трябва да бъдат в центъра на Бойния Ред, защитени отпред и отзад от Бойци или Свещеници. Ако това не е възможно, персонажите с най-добри Класи на Доспехи и/или Жизнени Точки трябва да заемат външните позиции.

Ако промениш Бойния Ред по време на играта (ако предният Боец е тежко ранен, например), бъди сигурен, че си наредил пионките (или Разказвачът е записал новата формация) правилно.

ТАКТИКА НА ИГРА

Когато си готов да поемаш, твоят Разказвачът ще започне да ти говори какво вижда персонажът ти. В игрите за начинаещи, приключенията често започват на входа на подземие; тогава Разказвачът описва ситуацията и пита Говорителя за изборите на групата („Завивате на дясно или ляво?“). Всички играчи трябва внимателно да слушат описанието и да играят ролята на персонажите, като действат спрямо конкретната ситуация. Бойният Ред ще бъде използван за уточняване на позицията на персонажите, докато те пристъпват в подземие. В празните стаи след битките членовете на групата обикновено ще претърсват за скрити съкровища, но някой от тях трябва да остане на входа на стаята и да следи за приближаващи чудовища. Разказвачът ще си записва кой върши това, в случай че наистина се появят чудовища.

Когато се срещнат същества, Бойците и Джуджетата обикновено се придвижват до тях, докато Магьосниците се отдръпват назад, за да избегнат атаката и приготвят заклинанията си. Крадците също могат да се отдръпнат назад, но могат също така да се промъкнат до съществата, ако е възможно. Крадецът също може да обърне хода на битката, като атакува чудовището в гръб (ако съществото не е забелязало крадецът, разбира се).

Помнете, че един умен Разказвач никога няма да пусне чудовища само в гръба на отряда, а и такива, които ще дойдат отпред. Задната

част на групата никога не остава беззащитна. Свещениците могат да бъдат добри пазачи, тъй като могат да носят брони, а и се бият добре.

Когато срещата е мирна, тези персонажи с най-висок показател за Обаяние, трябва да завържат разговор. Ако те са слаби, преговорите трябва да се водят от разстояние (три до шест метра е добре).

Когато възникне нещо непредвидено, най-добре екипираните персонажи трябва да проверят какво става, докато останалите изчакват в групата. Например, Крадец може да се придвижи до врата, която да се опита да претърси за капани или да отключи ключалката. След като си свърши работата, Крадецът трябва да се върне в групата на своето място в Бойния ред. По принцип крадците не *отварят* врати, предпочитат да оставят тази задача на силните Бойци в случай, че има чудовище, което чака от другата страна!

ЗАВЪРШЕК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

Крайт на играта П&Д, често идва с изразходване на ресурсите на групата — например, когато заклинателят е използвал повечето от своите магии, или няколко персонажа са ранени (загубили са половината от Жизнените си Точки, или повече) и няма алтернативни магически лечения.

Дори всичко да е наред, играта трябва да приключи 15–30 минути преди планирането за привършване време. Останалото време се използва от Разказвача да изчисли и раздаде Точките Опит и от играчите, за да си поделят съкровището.

Ако персонажите са още в подземие, когато решат да спрат приключението, те все пак трябва да намерят път за навън и да се приберат вкъщи. Когато стигнат до безопасно място, приключението завършва.

Повечето Разказвачи позволяват пазаруване след приключението, така че персонажите могат да се заредят с предмети (например, мазнина за фенера, факли и т.н.). Ако това остане за следващата игра, играчите могат да забравят да си напазаруват и могат да се окажат в дълбокото подземие без нужната екипировка.

Играчите трябва да водят стриктен опис на нещата, които вземат със себе си, а Разказвачът трябва да проверява. И все пак всеки не

трябва да забравя, че целта на играта е да забавлява, не да се пишат книги. Разказвачът трябва да толерира начинаещите играчи.

Персонажите, който стигнат до безопасно място, се завръщат към нормалния си начин на живот. „Работа в града“ може да си е приключение само по себе си. Ако разказвача има подробна информация за Родния Град на персонажите (такива детайли има в П&Д ПРАВИЛАТА ЕКСПЕРТИ или да си измисли сам), градските приключения могат да се окажат много забавни. И в тях няма много битки.

РАЗДЕЛЯНЕ НА СЪКРОВИЩЕ

Стойността на съкровището, което намират персонажите, се определя от Разказвача, който поставя съкровищата и чудовищата в подземията. Разказвачът също така е отговорен за раздаването на Точки Опит на персонажите в края на приключението.

Подялбата на съкровище обикновено се оставя на играчите, макар че някои Разказвачи имат собствени правила за това, особено тези, които играят с добре разработени приказни светове. Има няколко метода за разпределяне на съкровището, което предимно се състои от обикновени предмети (монети, скъпоценни камъни и бижута) и магически такива (отвари, пръчки и т.н.).

Като правило, разделянето на съкровището *не* трябва да се основава на стойността на свършената работа на различните персонажи. Бойците са обикновено по-активни от другите, а крадците действат по-малко; при все че ролята се играе добре, може би няма много капани и ключалки за отваряне. Но всеки персонаж си рискува главата в подземията и заслужава възнаграждение за работата, която върши, дори и да няма много такава.

Прохождащите играчи ще трябва да използват следващия метод за подялба на съкровище. Други методи са описани в края на тази книжка. Но какъвто и метод да се използва, играчите трябва да го решат преди групата да поеме да приключенства, за да се избегнат всякакви кавги по-късно.

МАГИЧЕСКО СЪКРОВИЩЕ

Магическото съкровище обикновено се поделя първо, като от неговото рапределяне зависи и това на нормалното такова.

Всеки персонаж може да прибере по един предмет от магическото съкровище. Редът, по който това става, може да се определи от групата, или да се хвърля случаен зар. Ако се хвърля зар, всеки играч хвърля 1z20 и играчът с най-голям сбор прибира пръв. Ако се паднат еднакви числа, всеки хвърля пак. Когато всички магически съкровища намерят собственика си, разделете обикновеното съкровище.

ОБИКНОВЕНО СЪКРОВИЩЕ

Използвайте следния стандартен метод за подялба.

Някои магически предмети са „постоянни“. Един вълшебен меч, например, никога не се „използва“ освен по предназначение, но една отвара е само добра при първа употреба — веднъж изпита тя вече не става за нищо. Ето защо се нарича „временен“ магически предмет.

Ако всички персонажи в групата са взели временни магически предмети, разпределете всичкото нормално съкровище по равно, без значение как сте раздали временните магически предмети.

Ако всички са взели магически предмети, но един или повече от вещите са временни, всеки персонаж с постоянен предмет получава само $\frac{1}{2}$ от частта му от нормалното съкровище.

Ако няма достатъчно магически предмети за всички, тогава $\frac{1}{2}$ от частта от нормалното съкровище отива при всеки с временен магически предмет, но персонажът с постоянен магически предмет не получава нищо от нормалното съкровище.

Най-накрая разделете нормалното съкровище на броя на частите (добавяйки броя от $\frac{1}{2}$ част и пълна част според инструкциите по-горе), за да откриете стойността на всяка ЧАСТ. Всеки персонаж получава една част, $\frac{1}{2}$ част или нищо в зависимост от това как сте разпределили магическите предмети.

Този метод е честен; този, който получава постоянен предмет, който може да бъде използван във всяко приключение, получава по-малко съкровище.

УКЛОН НА ПЕРСОНАЖА

Три са основни начина за описание на действията на играчи и чудовища. Всеки начин се нарича **Уклон**. Трите уклона са именувани **Справедливост**, **Хаос** и **Неутралност**. Всеки уклон има език, който включва сигнали с ръце и други движения на тялото. Играчът персонаж винаги знае как да говори неговия език на уклона в допълнение на другите езици, които може да знае. Ако чудовището може да говори, то ще бъде способно да използва езика на уклона.

Играчите могат да изберат уклона, който най-добре пасва на техните персонажи. Играчът няма нужда да казва уклона си на другите персонажи, но **трябва** да го сподели с Разказвача. Много Справедливи персонажи ще разкрият техният уклон, ако ги попитат. Когато си избираш уклон, персонажите трябва да знаят, че Хаотичните персонажи не се доверяват на никой, дори и на другите Хаотични. Един Хаотичен персонаж не се разбира добре с други игрови персонажи.

Уклонът указва как да се държи персонажът. Той трябва да следва предписаните указания, но не е длъжен да ги спазва стриктно. Ако разказвачът почувства, че играчът не спазва избория от персонажа уклон, то той може да смени този уклон или да накаже по някакъв начин персонажа.

Справедливост (или **Справедлив**) е вярване, че всичко трябва да върви по реда си и да се спазват закони. Справедливите същества ще се опитват да казват истината, подчинявайки се на закона и ще се грижат за всички живи неща. Справедливите персонажи винаги се опитават да държат на техните обещания. Те ще се опитават да спазват законите толкова дълго, колкото законите са честни и справедливи.

Ако трябва да бъде направен избор между блогото на групата или на някоя отделна личност, Справедливите персонажи обикновено избират групата. Понякога индивидуалната свобода трябва да вземе превес над тази на групата. Действията на Справедливите персонажи и

чудовища често могат да бъдат предсказани. Справедливото поведение е обикновено това поведение, което може да се нарече „добро“.

Хаос (или **Хаотичен**) е противоположното на Справедливост. Това е вярване, че животът е случаен и че шансът и късметът управляват света. Всичко се случва случайно и нищо не може а бъде предвидено. Законите са измислени, за да бъдат нарушавани. Не е важно да държиш на обещанията си, а да лъжеш и да казваш истината е еднакво полезно.

За Хаотичното същество, индивидуалността е най-важното от всички неща. Егоизмът е нормалният начин на живот и групата не е важна. Хаотичните често действат по случайни желания и прищевки. На тях не може да се разчита, тяхното поведение е трудно да се предскаже. Те разчитат много силно на късмета. Хаотичното поведение е обикновено това поведение, което може да се нарече „зло“.

Неутралност (или **Неутрален**) е вяра, че светът се движи между Справедливост и Хаос. Важно е ничия страна да не вземе превес и наруши равновесието. Индивидуалността е важна, но важна е също и групата; двете страни трябва да се кооперират помежду си.

Неутралният персонаж най го интересува личното оцеляване. Персонажите вярват в своите собствени желания и способности повече, отколкото в късмета. Те държат да върнат отношението, което са получили от другите. Неутралните персонажи ще се присъединат към групата, ако това е в техен собствен интерес, но няма да помагат извънредно много, освен ако това не бъде в тяхна полза. Неутралното държане може да бъде взето като „добро“ или „зло“ (или двете) в зависимост от ситуацията.

ПРИМЕР НА УКЛОНА

СИТУАЦИЯТА: Група от играчи персонажи е атакувана от голям брой чудовища. Бягството е невъзможно, докато чудовищата не бъдат избити.

Справедливият персонаж ще се бие, за да защитава групата, каквато и да е опасността. Персонажът няма да избяга, докато цялата група не го направи.

Неутралният персонаж ще се бие, за да защитава групата толкова дълго, колкото може да издържи. Ако опасността е голяма, персонажът ще се опита да се спаси, дори с цената на групата.

Хаотичният персонаж може да се бие с чудовищата или може да избяга. Персонажът не го е грижа, какво ще се случи с останалата група.

ЕЗИК НА УКЛОНА

Всеки уклон има таен език от пароли, сигнали с ръце и други движения на тялото. Играчите персонажи и интелигентните чудовища винаги ще познаят техния език на уклона. Те винаги ще разпознаят, когато се говори друг език на уклона, но няма да го разбират. Езиците на уклона не се записват, нито могат да бъдат научени, освен ако персонажът не си смени уклона. Когато това се случи, персонажът забравя стария език на уклона и започва да използва новия веднага.

Забележи, че да си играеш уклона не означава персонажът да прави глупави неща. Персонажът винаги ще действа според показателя му за Интелект, докато няма причина да действа другояче (например при магически проклетия).

ПРИКЛЮЧЕНСКИ ПРАВИЛА

Тук са дадени няколко допълнителни детайли, от които ще се нуждаете по време на приключението.

ИЗПОЛЗВАНЕ НА ВАШЕТО СНАРЯЖЕНИЕ

Някои неща от стандартното снаряжение могат да бъдат нови за теб. Следващите предмети могат да бъдат използвани по много начини.

Железни клинове и Чук: за отваряне на врати, при катерене и др.

Огледало: Някои същества могат да те превърнат на камък с поглед. Ако използваш огледалото, за да надничаш зад ъгли, изследвайки празни стаи и т.н., ти ще избегнеш неприятни изненади.

Провизии и Мях за вино: Твоят персонаж се храни и пие. Стандартните дажби ще мухлясат и развалят, ако стоиш в подземията по цели нощи, така че вземи от консервираните такива. Стандартните дажби са идеалната храна за дълги пътувания над земята.

Въже: То може да бъде прикрепено към клина и да се използва при катеренето по стени. Много полезно за завързване на пленници и т.н.

Вълче Биле: Тази билка е полезна, когато се биеш с върколаци и други ликантропи. Можеш да я използваш като оръжие — пробвай я, за да видиш какво ще се случи.

Дървен Прът: Добре е да се използва за избягване на изненади, почукване по пода, за откриването на капани, докосване на подозрително изглеждащи предмети и т.н.

ВРЕМЕ

Времето в игрите П&Д обикновено се измерва в *ходове* от по 10 минути в „игрово време“. Един ход не е показател за реално време, но е мерило за това колко много може да направи персонажът в играта за определено време.

При срещи и битки Разказвачът използва *рундове* от по 10 секунди в „игрово време“, вместо ходове и всеки персонаж може да изпълни само едно действие по време на този рунд — замах на меч, заклинание, придвижване или някакво друго действие. Една битка по принцип трае само минута или две, но се брои за цял ход, защото твоите персонажи си почиват след нея, проверяват си снаряжението и вършат други нормални действия.

В игрите П&Д ще ти отнеме прекалено много време, ако описваш всяко действие, което предприема твоят персонаж. Много от действията се подразбират и няма нужда да се говори за тях — например хранене, спане след и по време на пътуване и т.н. Разказвачът трябва да реши колко време отнема всяко действие.

Времето за вас, играчите, се нарича „реално време“, за да се избегне объркването. Играта обикновено отнема 2–3 часа реално време, но може да трае дни в игрово време. Разказвачът може да каже, например, „отнема ви два часа, за да стигнете до подземие и...“ От друга страна, може да ви отнеме половин час реално време за битка, която трае само няколко минути в игрово време.

ПРИДВИЖВАНИЯ

В игрите П&Д придвижването е дадено в метри, които персонажът може да измине в един ход.

Самостоятелен персонаж може да се придвижи 36 метра на ход в подземие, ако не е много натоварен (например с броня). Скоростта на придвижване може да спадне до 9 метра на ход, в зависимост от степента на натовареност. Групата се придвижва със скоростта на най-бавния персонаж. Напълно брониран персонаж се придвижва наполовина от неговата нормално скорост: 18 метра на ход.

Тази скорост може да изглежда много бавна, но тя също така включва много други действия — картографиране, надничане зад ъглите, почивка и т.н.

По време на срещите с чудовища, придвижването е много по-бързо. Персонажите могат да се придвижват 1/3 по-бързо на рунд, до 12 метра на рунд по време на битки (6 метра на рунд, ако си брониран). В допълнение, ти можеш да избягаш от съществото дори по-бързо, със скорост от 36 метра на рунд или 18 метра на рунд, ако си брониран. Както и да е, можеш да бягаш само 20 рунда (5 минути) преди да се измориш. Ако се измориш, трябва да починеш за три хода (30 минути).

Ако се наложи да водиш битка, без да си си отпочинал напълно, всички изморени персонажи търпят наказание. Чудовищата получават предимство от +2 към техните Хвърляния за Удар, а ти трябва да извадиш 2 от своите Хвърляния за Удар и Хвърлянето за Щета. (Всеки успешен удар ще нанесе поне 1 точка щета.)

ОСЛУШВАНЕ

Ти трябва винаги да се ослушваш внимателно, докато изследваш подземие; можеш да чуеш шумове, които да ти подскажат с какво ти предстои да се срещнеш. За да се чуе хубаво, всички персонажи трябва да са спрели да се движат и да бъдат много тихи. Доспехите и оръжията дрънчат, когато се движиш, и пречат на опита ти за ослушване.

За да се ослушаш за звуци, просто кажи на твоя Разказвач, че го правиш. Разказвачът ще хвърли, за да види дали чуваш нещо. Когато се подслушва затворена врата, всеки персонаж може да се опита да го направи *веднъж*. Крадците имат по-добри шансове от другите персонажи. Немъртви същества, като скелети и таласъми, не издават никакъв шум.

СВЕТЛИНА

Повечето подземия са тъмни. Бъди сигурен, че носиш кутийка с прахан, която съдържа дървени подпалки, както и огниво. (Няма кибрити и запалки в този средновековен свят!)

Ще се нуждаеш и да запалиш нещо с твоята кутия прахан. Факлата е евтина и ще гори за 6 хода (1 час). Тя не може лесно да бъде загасена. Фенера е по-скъп и използва мазнина. Една бутилка мазнина ще гори 24 хода (4 часа). Фенерът може да бъде запален отново с друга бутилка мазнина. Фенерът има кепенци, които могат да бъдат свалени за временно затъмнение. Факлата и фенерът осветяват 9 метра във всички посоки.

Ако носиш светлинен източник (факла или фенер), другите същества вероятно ще видят светлината, когато приближаваш, и не ще бъдат изненадани.

Помни, че имаш само две ръце. Ако носиш светлинен източник в едната ръка, тогава другата ръка може да държи оръжие или щит — *но не двете*.

Джуджетата и елфите имат Инфразрение, специална способност, която им позволява да виждат 18 метра в тъмното чрез контраст на топлината. Това означава, че те могат да се движат и бият без светлина, но това е рисковано. Те не могат да видят дупка в пода, например, освен ако не е топла както въздуха над нея. Те могат също така да се препънат в обекти, които са със същата температура като тази на пода, освен ако не са много внимателни.

ВРАТИ

Ти ще намериш два типа врати в подземията, *нормални* и *тайни* врати.

Нормална врата е изработена от дърво и често подсилена от метал. Някои имат метални панци и ключалка с катинар. Нормалните врати често могат да бъдат изкъртени, но понякога метално резе от другата страна пречи това да стане.

За да отвориш нормална врата, просто кажи на твоя Разказвач, че искаш да го направиш. Разказвачът ще приеме, че сваляш резето, натискаш бравата или изобщо отваряш вратата. Ако не се отваря, можеш да кажеш на Разказвача „Аз ще разбия вратата“. Твоят персонаж тогава ще използва Сила, което може да бъде успешно, ако вратата не е залостена здраво. Ако вратата все пак не се отвори, значи

е заключена или затворена с магия; или може би просто твоят опит да я отвориш, като си хвърлил зара, е бил неуспешен. Опитай отново! Понякога, ако вратата не бъде отворена от първия път, всички чудовища от другата страна *не* ще бъдат изненадани от групата.

Тайната врата не прилича на врата. Това може да бъде просто част от стената, която се движи, или може да бъде малка нормална вратичка зад завеса, под килим или някакво друго мебелиране. Всеки персонаж може да разгледа за тайни врати, но те обикновено са трудни за откриване. Твоят Разказвач ще хвърли, за да види дали си успял, но ти трябва да му кажеш къде точно претърсваш.

Пример: „Аз ще претърся за тайни врати източната стена на стаята.“

Ще отнеме 10 минути (1 ход) за претърсване на 3 x 3 метра площ за откриване на тайна врата. По малко време за претърсване, означава автоматично провал на опита.

КАПАНИ

Подземията често съдържат капани. Древни руини обикновено съдържат повече капани от пещерите. Най-обикновеният капан е замаскирана дупка в пода, в която пада персонажът, когато мине отгоре. Може да има нещо в дупката — подострени колове, дълбока вода или чудовище. Внимавай!

Съществуват много и различни капани. Сандък или съкровище може да бъдат намазани с отрова; смъртоносна, ако се докосне, но лесна за премахване, ако се напръска с вода. Някои отрови са влажни и могат да бъдат премахнати само с вино. Капани с остриета има навсякъде и те обикновено са достатъчно опасни, за да убият 1во или 2ро ниво персонаж.

Вратите могат да съдържат капани при отваряне на ключалките. Малки стрелички могат да се изстрелват, които да парализират, отравят, убиват и т.н.

Ако желаеш да претърсиш за капан, кажи на Разказвача къде възнамеряваш да търсиш и той ще хвърли, за да види дали намираш нещо. Малките капани трудно се забелзват, особено такива на врата

или съкровище. Крадците имат шанс в процент да открият всякакъв тип капан. Джуджетата имат по-добър шанс в намирането на големи капани (като дупка на пода) спрямо другите персонажи.

Ще отнеме 10 минути (1 ход) за претърсване за капан в малка площ от 6 квадратни метра в стая или 6 метра по дължина на коридор. Ако се отдели по-малко време, капан не може да бъде открит.

СТРАНСТВАЩИ ЧУДОВИЩА

Обикновено ще срещате чудовища в стаите, по-рядко в коридорите. Но Разказвачът ще хвърля заровете, за да види дали не идват някои Странстващи Чудовища. Този тип същества имат малко или нямат съкровища и са опасна неприятност.

Странстващите Чудовища често се определят от типа на подземие. Например, пещерите съдържат странстващи животни. Руини от замък може да съдържат странстващи скелети пазачи.

СЛУЧАЙНИ СРЕЩИ

ИЗНЕНАДА

Можеш да направиш много повече от това да влезеш в стая и да видиш чудовище. Например, можеш да се прокраднеш зад същество — или то може да се прокрадне зад теб! Можеш да завиеш зад ъгъла и да бъдеш напълно изненадан да откриеш чудовище точно там. Но ако чудовището също е изненадано, тогава двамата спирате и се оглеждате. Взаимната изненада на двете страни рано или късно ще изчезне, но ще окаже някакъв ефект върху събитията.

Например, нека да се върнем обратно и да разгледаме твоята най-първа среща — с гоблина. Ти влезе в стаята и гоблина изкрещя, замахна с меч към теб, но пропусна. Ти не успя да направиш нищо преди той да удари, защото беше *изненадан*.

В самостоятелното приключение в тази книжка, изненадата е предварително подготвена. Описанието ти казва дали ти, или чудовищата — или и двете! — сте изненадани.

В групови приключения, ще хвърляш заровете, за да видиш кой е изненадан и колко. *Шест-стенен зар* (136) се хвърля за всяка страна и резултата се сравнява по следния начин.

Ти си изненадан само, ако хвърлиш 1 или 2; същото важи и за чудовищата.

Ако двете страни са изненадани, ничия страна не може да се придвижва и бие в този рунд. Взаимната изненада изчезва. За следващия рунд една от страните трябва да действа първа, така че друг зар (136 отново) се използва за определяне на *Инициативата*, която е обяснена по-долу.

Ако едната страна е изненадала другата, изненаданата страна трябва да изчака през първия рунд, докато другата страна действа.

Тези, които могат да действат, са способни да атакуват, говорят или да се придвижват — дори и да избягат.

Ако никоя страна не е изненадана, Разказвачът трябва да определи коя страна действа първа през рунда, като хвърли за *Инициатива*.

ИНИЦИАТИВА

Когато има среща, ти можеш да действаш първи, или чудовищата да действат. Това се нарича *Инициатива*. Ако имаш инициативата, действаш първи, преди чудовищата.

Във всички срещи на групата ще се наложи да се хвърля зар, за да се види кой има инициативата. Разказвачът хвърля 136 за чудовищата, а един от играчите хвърля 136 за персонажите. Няма значение кой точно играч хвърля. Който хвърли по-голямо число, печели инициативата и атакува пръв.

Когато групата получи инициативата, персонажите могат да използват времето за говорене, атака, преместване (бойците се придвижват напред, например), или бягане. Някои чудовища имат подобни избори, но повечето или говорят, или атакуват. Много малко чудовища бягат, преди да се случи нещо друго.

Ако чудовището има повече от една атака, то получава всички негови атаки преди твоите, ако спечели инициативата.

Ако за инициатива се хвърли един и същ зар, тогава действието се случва на веднъж; действията са „едновременни“ и ничия страна не печели инициативата. Атакуваните персонажи могат да се опитат да Удрят, но какъвто и да е резултатът, чудовищата могат също да атакуват, дори и вече да си ги избил с твоите първи атаки!

ПРЕСЛЕДВАНЕ И БЯГСТВО

Ако някоя страна реши да бяга, другата може да я преследва. Времето на преследване се измерва в рундове. Страната, която бяга се нарича „Бягаща“, а тази, която преследва, е „Преследваща“.

Можеш да избягаш от чудовищата, ако можеш да се придвижваш по-бързо от тях *и* ако знаеш къде отиваш — картата е важна. Ако чудовищата ще те хванат, пробвай да изхвърлиш нещо! Интелигентните чудовища може да спрат, за да се нахрянят или да приберат съкровище. Във всеки случай има *50% шанс* чудовищата да се спрат или да се забавят. Твоят Разказвач ще направи всички нужни хвърляния.

РЕД НА БИТКАТА

А. Всяка страна хвърля за инициатива, използвайки 1зб.

Б. Страната, която печели инициативата, действа първа:

1. Проверка на Морала (само за чудовища и не-игрови персонажи)

2. Придвижване (използвайки скорост на рунд), включително Маневри на Защита

3. Стрели (допълнение)

А. Избор на цел

Б. Хвърляне за Удар

В. Хвърляне за Щети

4. Магически заклинания

А. Избор на цели

Б. Спасителни хвърляния, ако е необходимо

В. Отрази резултата веднага

5. Открита битка

А. Избор на цел

Б. Хвърляния за Удар

В. Хвърляне за Щети

В. Страната, която изгуби инициативата изпълнява всички по-горни стъпки.

Г. Разказвачът проверява всички бягства и други специални резултати.

Последователност на Битката

По време на битка, действията не се случват едновременно. Твоят Разказвач трябва да използва списъка, за да е сигурен, че

провежда битката правилно. Този списък е даден по-горе за твое улеснение.

Повторете от стъпка А до стъпка Г, колкото е нужно, докато битката приключи.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА

Следващите правила не са за употреба при начинаещи. Те могат да бъдат включени след като си играл две или три групови игри.

НАЕМНИЦИ

Наемник е някой, нает от персонажа да помага в приключението. Наемниците никога не са персонажи, водени от играчите; Разказвачът винаги разиграва часта на наетите прислужници. Те се наричат **Не-Игрови Персонажи**, или **НИПове**. Всички герои във всяка П&Д игра, които не са персонажи, са НИПове.

Попитай Разказвача дали в играта са позволени наемници. Не можете да използвате наемници, ако сте прекалено много персонажи. В игра само с един или двама играча, наемниците са често приложими.

Ако искаш да си наемеш прислужник, използвай следната процедура:

1. Намери НИПове, които биха се били поинтересували да работят като наемници.
2. Кажим им за работата, включително колко ще им заплатиш, какво очакваш от тях и колко дълго възнамеряваш да ги задържиш.
3. Някои НИПове ще отхвърлят предложението ти, но други вероятно ще приемат. Ако намериш НИП, който е съгласен, купи му снаряжение, от което той ще се нуждае.
4. Направи „лист на наемника“ и го пази с твоя дневник. Става въпрос за подобна на персонажа информация, включваща името на наемника, Клас, Ниво, раса, Клас на Доспехите, Жизнени Точки, оръжия и снаряжение, което той носи, Пари, Точки Опит и всякаква друга информация, за която се сещаш.

ИЗПОЛЗВАНЕ НА НАЕМНИЦИ

Когато проверяваш персонажът си, провери и дневника на наемника по същото време. Помни, че трябва да купиш цялото снаряжение, от което наемникът ти се нуждае.

По време на приключението, сподели с Разказвача какво искаш да кажеш на наемника; Разказвачът ще играе неговата роля. Наемникът няма просто да прави каквото му наредиш, при все че повечето неща ще бъдат изпълнявани. Наемникът може да избяга от опасността, въпреки твоите заповеди. Това се определя от хвърляне на зар от Разказвача.

Твоят наемник няма да получава нормална част от намереното съкровище в приключението. Когато наемаш прислужник, бъди сигурен, че си се разбрал с него относно това, което ще му заплатиш. Ако намериш достатъчно съкровище, за да му дадеш в повече, това може да направи наемника ти по-лоялен. С други думи, добре гледания наемник ще се изправи в лице с опасността без да избяга и ще изпълнява твоите заповеди още по-често.

Когато Разказвачът изчислява ТО в края на приключението, всички ТО се поделят на броя на персонажите. Наемник получава $\frac{1}{2}$ от нормалното и се брой за $\frac{1}{2}$ персонаж при разделянето.

Пример: С 550 ТО са наградени 5 персонажа и 1 наемник. Разделяш 550 на 5,5 (бройки наемника като половин персонаж) и резултатът е 100 ТО за всеки персонаж и 50 ТО (половината от нормалното) за наемника.

Трябва да водиш опис на ТО на наемника, използвайки дневник. Наемникът може да има предимство или наказание при ТО, което се изчислява по същия начин както при персонажа. В примера по-горе, ако Основното Изискване на наемника беше 8, той щеше да получи само 45 ТО (10% наказание).

Твоят наемник може да напусне работата, ако е ранен тежко. Във всеки друг случай, наемникът ще остане, докато не го освободиш от длъжност или не покачи Нива на Опит. Например, ако си наел наемник за 1 месец, прислужникът вероятно ще си тръгне в края на месеца. Но

ако наемникът е близо до покачване на Ниво, той може да поиска да остане още малко. Решението е оставено на теб.

Когато наемникът напусне, дай дневника му на Разказвача. Той може да използва този персонаж и ти можеш да срещнеш наемника си отново по-късно, в друга игра или в друг град!

РЕЧНИК

Тук са дефинициите на повечето от термините, които се използват в игрите П&Д.

Времетраене — мярка за измерване на времето, през което трае една магия.

Говорител — играчът, който казва на Разказвача какво прави групата, въз основа на това, което му казват играчите.

Ефект — площта и съществата, върху които се въздейства с магия.

Жизнен Зар — типът на хвърления зар за намирането на жизнените точки на персонаж или чудовище.

Жизнени точки (или **жт**) — мярката за щета, която персонаж или чудовище може да понесе преди да умре.

З# (з4, з6, з8, з10, з12, з20, з%) — символ, показващ типа на използвания зар.

ЗМ — златна монета. Основната парична единица в правилата на П&Д.

Играч персонаж — герой, който се води от играча.

Инициатива — зарът, който се хвърля, за да се определи кой действа пръв в битка.

Инфразрение — способност, която позволява на съществата да виждат в мрака.

Клас на Доспехи — бронята, която персонажът носи, или тази на чудовището.

Клас на Персонажа — типът на персонаж, с който се играе.

МЗС — монета от злато и сребро. 2МЗС са равни на 1 ЗМ.

Морал — Волята да се биеш или да избягаш.

ММ — медна монета. 10 ММ са равни на една сребърна монета.

Наемник — не-игров персонаж, който служи на персонажа.

Ниво на магия — мярка на сложността и мощността на дадено заклинание.

Ниво на Опит — указва мощта и способностите на персонажа.

Ниво на персонажа — виж опит

НИП (или не-игров персонаж) — всеки персонаж, който се води от Разказвача.

Обсег — максималното разстояние на което може да се атакува или да се изрича магия.

Основно Изискване — най-важната способност за даден персонажен клас.

ПМ — монети от платина. Една ПМ е равна на 5 златни монети.

Подземие — място, където персонажите приключенстват, обикновено руини или нещо подобно.

Полу-човек — подобно на човек същество, което също е персонаж.

Прогонване (на Немъртви) — способност на Свещениците да прогонват немъртви чудовища чрез силата на тяхната вяра.

Процентен зар (или 3%) — хвърли 310 два пъти, за да получиш число между 1 и 100; първото число се брои за десетици, а второто за единици.

Разказвач — този, който създава подземията и чудовищата.

СМ — сребърна монета. 10 такива са равни на 1 златна монета.

Спасителни Хвърляния — шансът на персонажа да избегне различните типове атаки.

Среща — ситуация между играчите персонажи и чудовища.

Точки Опит (или) ТО — награда, която се дава на персонажите в края на приключението.

Уклон — поведението на чудовища и персонажи.

Щета — зарът, който се хвърля, за да се определи колко жизнени точки са загубени.

Хвърляне за Удар — най-ниското число, което трябва да се хвърли, за да се удари противника.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Пълен списък: оръжия и снаряжение

ОРЪЖИЯ

Предмет — Цена (в ЗМ)

Брадви:

Бойна Бладва (за две ръце) — 7

Бладва (за една ръка) — 4

Лъкове и Арбалети:

Лек Арбалет — 30

Колчан със Стрели — 10

Дълъг Лък — 40

Къс Лък — 25

Колчан със стрели — 5

Стрела със Сребърен Врѝх — 5

Кинжали:

Обикновен Кинжал — 3

Сребърен Кинжал — 30

Мечове:

Къс Меч — 7

Обикновен Меч — 10

Меч за Две Ръце — 15

Други оръжия:

Боздуган[#]^[1] — 5

Тояга[#] — 3

Копие (за две ръце) — 7

Прашка с 30 камъка[#] — 2

Копие — 3

Боен Чук[#] — 5

БРОНЯ

Предмет — Цена (в ЗМ)

Кожена броня — 20

Ризница от Халки — 40
Ризница от Плочки — 60
Щит — 10

СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет — Цена (в ЗМ)

Раница — 5
Мазнина за Фенера — 2
Свещен Символ — 25
Светена Вода (1 литър) — 25
Фенер — 10
Огледало (голямо, стоманено) — 5
Прът (дървен, 3 метра) — 1
Провизии:
Храна (голяма дажба за 1 човек 1 седмица) — 15
Храна (малка дажба за 1 човек 1 седмица) — 5
Въже (дълго 15 метра) — 1
Торби:
Малка — 1
Голяма — 2
Колове (железни, 12) и малък Чук — 3
Инструменти на Крадец — 25
Кутийка с прахан (кремък, огниво, подпалки) — 3
Факли (6) — 1
Мех за Вода (или Вино) — 1
Вино (1 литър) — 1
Вълче Биле (1 китка) — 10

[1] [#] Тези оръжия могат да бъдат използвани от свещеник ↑

(Първо издание, преработено от Франк Менцер)

ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

МОЯТА БИБЛИОТЕКА



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.