

ДАМЯН ХРИСТОВ
ПИОНКИ НА СЪДБАТА
СТРАТЕГИЧЕСКА НАСТОЛНА
ИГРА С РОЛЕВИ ЕЛЕМЕНТИ
ЗА 1–7
ИГРАЧА\N(РЪКОВОДСТВО НА
ИГРАЧА)

chitanka.info

ПРЕДГОВОР

Настолната игра „Пионки на съдбата“ (2004) е създадена от Дамян „Yann Gamgee“ Христов въз основа на стратегията „Лорд и Магьосник“ (1997) на Георги „Джордж М. Джордж“ Миндизов. За да изпитате пълно удоволствие от „Пионки на съдбата“ и да създадете и развиете герой, който успешно да се справи с предизвикателствата на играта, добре е да сте прочели внимателно цялото ръководство и да сте запознати с по-голямата част от правилата. За да играете, не е нужно да учите никое от правилата наизуст, но трябва да разберете как да направите връзката между общите и специалните правила. Препоръчваме ви да започнете с индивидуалния вариант на играта. Колективната игра е построена върху неговата основа. Желаяем ви много забавни мигове с „Пионки на съдбата“!

ПРОЛОГ

Старият бард погали струните на вълшебната си арфа и запя омайна песен, която отекна из цялата кръчма. Абсолютно всички в хана наостриха уши, а в очите на по-чувствителните блесна издайна сълза. В песента се пееше за древна магия, за вярно приятелство, за един могъщ дракон и едно огромно съкровище. Един по един всички посетители на страноприемницата млъкнаха и гласът на барда се извиси и до най-закътаните места на кръчмата. Когато трубадурът свърши представлението си, той се поклони весело и мина с шапката да събере по някоя жълтица от публиката. След това седна на една маса, поръча си кана вино и започна да си брой печалбата.

— Можем ли да седнем при вас? — прекъсна го нежен елфически глас и менестрелът ахна от изненада.

Пред него беше застанала най-странната банда герои, която някой можеше да си представи — строен елф, тромаво джудже, нисък хобит, рицар в блестящи доспехи, магьосник в черна роба и загърнат в бяло духовник — всички те го гледаха в очите, а елфът дори беше сложил ръка на рамото му.

— Тъъ... Да? С какво мога да ви помогна? — все още стреснат, бардът се чудеше с какво е заслужил подобна чест и посещение.

— Ние сме банда герои, които дирят приключения — започна напевно елфът. — С голямо удоволствие чухме вашата песен и искаме да ви попитаме дали в нея има нещо вярно...

— Може да се каже, че някои от нас се интересуват от древни легенди и митове — прекъсна го магьосникът. — Така че ще ви бъдем благодарни, ако ни кажете къде можем да намерим този дракон и неговото съкровище?

Весела усмивка трепна на лицето на барда. Той започна да се смее на глас от сърце дълго време и когато най-накрая свърши, гласът му беше дълбок и изпълнен с носталгия:

— Да, този дракон наистина съществуваше! — каза той замислено. — И ако сте така добри да ми платите една вечеря, мисля,

че мога да разкажа какво стана с него...

Ако вие също искате да научите какво е станало с дракона, то тогава трябва да изиграте тази игра. Но имайте още малко търпение и първо започнете със...

ПРЕДВАРИТЕЛНА ПОДГОТОВКА

Трите най-важни условия, на които трябва да отговаряте, за да играете тази игра, е да имате въображение, неколцина приятели... и поне няколко часа свободно време на ден. Последното е просто задължително, защото „Пионки на съдбата“, като всяка уважаваща себе си игра с ролеви елементи, гълта ужасно много време. Ако не смятате да играете по няколко пъти на седмица, по-добре изобщо не започвайте да четете това и си намерете някое по-свободно занимание като гледане на телевизия, или четене на книги. Ако все пак желаете да опитате, имате верни приятели, с които да играете и притежавате склонност към фантазия, то тогава добре дошли в света на „Пионки на съдбата“!

Тази игра представлява настолна стратегия с ролеви елементи, което означава, че за да успеете в нея ще ви е нужно много стратегическо мислене, но също така и редица актьорски умения, с които да изиграете персонажа, с който ще обикаляте по игралното табло. Все пак за разлика от обичайните ролеви игри, тук ролята на играча е по-малка и той няма за задача точно да се държи като героя си през цялото време, а по-скоро да изпълнява различните мисии, които играта му възлага, да печели от тях, да развива и просперира с персонажа си, който е създал в началото. Ако играчът не играе сам, а в група, съществува Водещ на играта, който разиграва всички срещнати противници, случайни герои и държи сценария на приключението.

„Пионки на съдбата“ описва фентъзи приключения в един вълшебен, приказен свят, населен с елфи, джуджета, хобити, дракони и други митични същества. Освен да движите пионката си по картата, вие можете да:

— Да срещате други персонажи, които се управляват от други играчи и да комуникирате с тях.

— Да срещате други персонажи, които се управляват от Водещия и които могат да станат ваши наемници или съюзници в играта.

— Да срещате чудовища, с които да се биете.

— Да намирате пари, оръжия, предмети и магии.

— Да изпълнявате най-различни мисии, които да правят вашия персонаж по-силен и по-опитен.

— Да се изправяте срещу опасности като ями, засади на врагове, капани и др.

За да играете тази игра са ви нужни:

— Игрално табло, по което се местят пионките на героите.

— Копие от тези ръководства.

— Комплект зарове с 20 страни.

— Бойна карта, по която се провеждат битките.

— Копие от Персонажния лист, който можете да преснимате от края на книгата.

— Няколко празни листи, молив, гума... и може би калкулатор, ако не обичате да смятате.

— Няколко часа свободно време на ден.

Ако разполагате с всичко това, значи сте готови да започнете. Извикайте неколцина приятели, с които да споделите приключенията и си направете персонаж по правилата, дадени в ръководството. Разбира се, добре е да познавате следващите страници, за да знаете КАК се играе. Дори и в началото всичко да ви се стори малко сложно и объркано, не се безпокойте, когато започне играта, всичко ще си дойде на мястото. От вас се иска само желание за игра... и много въображение!

РЕЖИМ И ЦЕЛ НА ИГРА

Съществуват три режима на игра, всеки от тях с различна цел и бройка на играчите.

Режим I: „Пионка“

Играчи: 1

Описание: Играчът играе сам срещу опасностите на играта и неговата крайна цел е да победи в приключенията (примерно приключение е дадено в края на книгата).

Режим II: „Офицер“

Играчи: 1–6 (+ Водещ)

Описание: Играчите играят в екип и тяхната крайна цел е да победят в приключенията, който им предлага Водещият.

Режим III: „Цар“

Играчи: 1–6 (+ Водещ)

Описание: Играчите играят самостоятелно срещу опасностите на играта и същевременно едни срещу друг. Целта на играта е персонажът на един играч да унищожи (или подчини) останалите персонажи на другите играчи.

И трите режима имат своите тънкости и различни стратегии за победа. Разбира се, играчите още в самото начало решават какъв режим ще играят и не го променят до края на играта. Всеки един от режимите има своите предимства и е подходящ за различни ситуации в зависимост от това колко са играчите и какъв тип игра искат да се получи.

НИВО НА ТРУДНОСТ

За да бъде интересна на участници с различна възраст, умения и предпочитания, играта е разделена на три нива на трудност.

Ниво: Пътешественик

Критерий: Лесно

Описание: Персонажите могат да носят колкото товар искат. Придвижването става с *1 зарб + Ход на персонажа* (1 тур). Маркерите „Опасност“ не важат и винаги е ден. По време на битка противниците нападат най-близкия от персонажите. Всички чудовища са със занижена издръжливост.

Ниво: Воин

Критерий: Нормално

Описание: В това ниво персонажите се съобразяват с точките си за тегло, но раницата им побира неограничен брой предмети, стига те да влизат в общия размер на товара. Придвижването е равно на *Ход на персонажа* (брой на ходовете = 1 тур). Денят и нощта имат значение, но нощта започва от 0:00 часа и завършва в 5:00 часа. Всички маркери са в сила. По време на битка противниците нападат най-слабо бронирания персонаж. Всички чудовища са с нормална издръжливост.

Ниво: Лорд

Критерий: Трудно

Описание: В това ниво персонажите се съобразяват с точките си за тегло, но раницата им побира до 10 предмета. Придвижването е равно на *Ход на персонажа — 1* (минимум 1 поле/ход, брой на ходовете — 1 = 1 Тур). Денят и нощта имат значение, но нощта започва в 20:00 часа и завършва в 6:00 часа. Всички маркери са в сила, но шансът се хвърля без право на отлагане (т.е. невъзможно е да се падне „Нищо не се случва“). По време на битка противниците нападат най-

слабо бронирания и изтощен персонаж. Всички чудовища са с повишена издръжливост.

Съветваме ви да изберете такова ниво на трудност, което най-много ще ви подхожда на стила на игра. Например, ако искате трудни битки и не си падате по-лесна победа, изберете последното ниво, но да не кажете после, че не сме ви предупредили...

ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ И ОСНОВНИ ПРАВИЛА

Тази игра дава възможност на участниците да изберат своя личен герой, с който да преминат през опасностите на приключенията и битките. Съществуват 12 различни класи персонажи (Елф, Джудже, Хобит, Рицар, Крадец, Магьосник и др.), всеки от които разполага с определени умения и способности, които го отличават от останалите герои. Отделно от класата, всеки персонаж се персонифицира със специфични черти (очи, коса, височина, тегло и др.), което още повече го разграничава от другите и прави този персонаж уникален.

Преди да продължим, трябва да си изясним пет понятия, които са основни за тази игра.

ПЕРСОНАЖ — Всички лични герои, герои, наемници и съюзници в играта се наричат просто персонажи.

ЛИЧЕН ГЕРОЙ — Това е персонаж (избран в началото) който се разиграва от играча и задължително има своя фигурка и персонажен лист.

ГЕРОЙ — Това е персонаж, който се разиграва от Водещия на играта, но може да няма фигурка и персонажен лист (например Кръчмар, Търговец). Освен това всички персонажи също се водят герои по подразбиране.

НАЕМНИК — Това е персонаж (нает от личен герой, който му плаща), който се разиграва от играча и задължително има своя фигурка и персонажен лист.

СЪЮЗНИК — Това е персонаж, който помага по някакъв начин на личния герой (с който имат някакво споразумение), но който се разиграва от Водещия на играта и задължително има своя фигурка и персонажен лист.

Всеки път, когато в играта се появи нов герой, наемник или съюзник, личните герои ще разберат това. Изключения има само,

когато мисията на даден герой, наемник или съюзник е тайна и преждевременното му разкриването само ще развали играта.

Също така в тази игра много неща са оставени в ръцете на съдбата (и от там — „Пионки на съдбата“!) и доста пъти ще ви се наложи да хвърляте заровете, за да уточнявате някои детайли, както и за да разберете дали нещо се случва/не се случва. В текста винаги ще бъде указано дали да се хвърля шанс и колко (и какви!) зарове да се използват за това.

СЪЗДАВАНЕ НА ПЕРСОНАЖ

Най-важното в тази игра, че в нея всеки участник е приказен персонаж от един измислен свят. По-долу са дадени правила, с които лесно и бързо можете да създадете **ЛИЧЕН ГЕРОЙ**, но със същото ръководство можете да генерирате и **НАЕМНИК** и/или **СЪЮЗНИК**. Имайте предвид, че когато създавате последните, нямате влияние върху получения резултат и всичко остава в ръцете на съдбата.

За да ви бъде по-лесно в създаването на персонаж, стъпките следват позициите в персонажния лист, като се започне с „*Лични данни*“ и се стигне до „*Научени магии*“. Не ви трябва да знаете нищо! Просто почнете да попълвате дневника и правилата на играта ще се оформят в главата ви, а на белия лист ще видите вашия нов персонаж. Успех!

1. ЛИЧНИ ДАННИ

1.1. ИМЕ

Всеки персонаж има своето име, но не сте длъжни да го пишете веднага. Можете да продължите с пола, възрастта и класа на персонажа, а след това отново да се върнете тук. В случай, че не сте сигурни в името, или генерирате наемник/съюзник, хвърлете 1зар20.

(име за мъж)

1. Алмарик
2. Алвиан
3. Бруно
4. Ватан
5. Григорий
6. Даиен
7. Естрел
8. Золтан
9. Исаак
10. Йохан
11. Калан
12. Лазар
13. Мао
14. Навор
15. Осиан
16. Преторий
17. Рикардо
18. Снори
19. Томас
20. Хектор

(име за жена)

1. Акира
2. Браун
3. Валенсия
4. Глорина
5. Даная
6. Есмeралда
7. Зара
8. Илая
9. Йована
10. Кая
11. Луция
12. Мадлена
13. Николет
14. Оля
15. Петуния
16. Рилка
17. Соня
18. Таня
19. Фатима
20. Явана

1.2. ПОЛ И ВЪЗРАСТ

Избери или хвърли 136

1. **Момче** (години = 12 + 1312) — всеки, който реши да играе младеж в приключението има бонус към следните показатели: + 134 Сила, Точност, Интелект, Ловкост, Обаяние, + 136 Издръжливост, + 1 Ход, Молитва (засега просто запиши тези стойности, а какво значат, ще разбереш след малко)

2. **Момиче** (години = 12 + 1312): + 234 Обаяние, Ловкост, + 134 Магия, + 136 Мана, + 1 Ход, Молитва

3. **Мъж** (години = 24 + 1320): + 234 Сила, Точност, + 236 Издръжливост, + 134 Интелект, + 50 Жълтици

4. **Жена** (години = 24 + 1з20): + 1з4 Обаяние, Ловкост, Сила, Точност, Магия, + 1з6 Издръжливост, + 1з6 Мана, + 50 Жълтици
5. **Старец** (години 43 + 2з20): + 1з4 Сила, Точност, Магия, + 2з4 Интелект, + 1з6 Издръжливост, + 1з6 Мана, + 1 Вълшебен предмет
6. **Старица** (години 43 + 2з20): + 1з4 Обаяние, Ловкост, Интелект, + 2з4 Магия, + 2з6 Мана, + 1 Вълшебен предмет

1.3. КЛАС

Това е типът персонаж, чийто контрол се поема от играча по време на приключението. Съществуват общо 12 различни типа приключенци и те се генерират с 1з12.

1. **Елф**[°] (със следните бонуси): + 1з4 Точност, + 1з10 Лекуване, Свирене, + 1 Ход
 2. **Джудже**: + 1з4 Сила, + 1з6 Издръжливост, + 1з10 Пазарене, Оценка
 3. **Хобит**: + 1з4 Ловкост, + 1з10 Дипломация, Лъжа, + 1 Ход
 4. **Трол**: + 1з4 Сила, + 2з6 Издръжливост, + 1з10 Заплаха
 5. **Рицар**: + 1з4 Сила, + 1з6 Издръжливост, + 1з10 Дипломация, Лекуване
 6. **Варварин**: + 2з4 Сила, + 1з10 Оцеляване, Заплаха
 7. **Магьосник**[°]: + 1з4 Магия, + 1з6 Мана, + 1з10 Оценка, Пазарене
 8. **Фея/Горски дух**[°]: + 1з4 Магия, + 1з6 Мана, + 1з10 Лекуване, Дипломация
 9. **Духовник**[°]: + 1з4 Обаяние, + 1з10 Лекуване, Дипломация, +1 Молитва
 10. **Крадец**: + 2з4 Ловкост, + 1з10 Капани, Кражби
 11. **Търговец**: + 1з4 Интелект, + 1з10 Пазарене, Оценка, + 20 Позволен товар
 12. **Бард**[°]: + 1з4 Обаяние, + 1з6 Късмет, или Настроение, + 1з10 Свирене, Дипломация
- Персонажите със [°] могат да казват магии.

1.4. РЕЛИГИЯ

Както в нашия свят, така и в играта всеки от персонажите ще има свое божество, на което ще се моли и от което ще очаква помощ. Боговете са девет и се делят на три основни типа — неутрални, добри и зли. По-нататък в играта, в зависимост от това какъв бог има героят, шансът при битките се променя, а отношенията на персонажите към останалите се влияе от това на кого се кланят. Избери или хвърли 1з10.

1. **Атеист (неутрален):** Персонажът не се влияе нито от зло, нито от добро, но и не вярва, че има нещо по средата. В битка не получава нито бонуси, нито наказания.

2. **Безименния (Бог на Равновесието — неутрален):** С молитвите си към този бог персонажът налага решение в групата без да се съобразява с мнението на останалите (става моментално).

3. **Рам (Бог на Хаоса — неутрален):** налага шанс по картата без значение каква е плочката в момента (чака се 1з4 часа).

4. **Дън (Бог на Покоя — неутрален):** отменя шанс по картата, без значение какво се е паднало, но персонажът трябва да каже предварително, че се моли (моментално).

5. **Брет (Бог на Живота — добър):** Възкресява загинал персонаж (чака се 1з4 часа).

6. **Ли (Бог на Светлината — добър):** Налага светлина по картата и всички добри персонажи получават предимство (моментално).

7. **Арал (Бог на Благоденствието — добър):** Удвоява шанса на персонажа (и неговите спътници) по време на една битка (моментално).

8. **Трау (Бог на смъртта — зъл):** Дезинтегрира един противник (или друг персонаж) по картата (моментално).

9. **Фо (Бог на мрака — зъл):** Налага тъмнина по картата и всички зли персонажи (и противници!) получават предимство (моментално).

10. **Зинкт (Бог на Разрухата — зъл):** Намалява шанса на две за противника по време на битка (моментално).

Всеки път, когато молитвата се каже се хвърля 1з100 и ако се падне 50 или по-малко, богът се включва в играта, но трябва да се изчака указаното време за да подейства молитвата. Изключение прави, ако тя става „моментално“ — в този случай не се чака и действието

проявява веднага. Персонажът, казал успешно молитва, получава автоматично 134 Опыт за нея.

1.5. РАНГ

Рангът е мерило за силата на персонажа. Колкото по-висок е рангът му, толкова по-мощни са атаките му, а заклинанията и стрелите му поразяват по-точно врага.

Всички начални персонажи започват с ранг = 1, а за случаен персонаж хвърляй 1320 и полученото число е равно на ранга му.

Всеки път, когато личен герой, съюзник или наемник премине в нов ранг, променете следните показатели в дневника:

- ЕДНО от Основните качества на персонажа се покачва с 134 и играчът е напълно свободен в избора си кое да покачи.
- Издръжливостта на персонажа се покачва с 136.
- Маната на персонажа се покачва с 136 (Само за магически персонажи!)
- На 10-ти и 20-ти ранг персонажът получава + 1 Ход.
- ДВЕ от Уменията на персонажа се покачват с 1310 и играчът е напълно свободен в избора си кои точно умения да покачи.
- Персонажът получава + 1 на Настроение, а от там се покачва умението „Свирене“.
- Персонажът получава + 1 на Късмет, а от там се покачват всички защитни стойности.
- На всеки 5 ранга (5, 10, 15, 20) персонажът получава по една допълнителна молитва.
- Точките на всички магии, които персонажът е научил до момента, се покачват с 1310.

1.6. ОПИТ

Опитът е мерило за ранга на персонажа. Колкото повече точки опит има персонажът, толкова рангът му е по-голям, а от там атаката и защитата му са по-мощни. Ето таблица за различните стойности на

опита според ранга, в който е в момента персонажът. В скоби са дадени точките на опит на случайните персонажи, които се срещат в приключението.

1. 0–11 (1+1з10)
2. 12–35 (12+1з20)
3. 36–71 (36+1з20)
4. 72–119 (72+2з20)
5. 120–179 (120+2з20)
6. 180–251 (180+3з20)
7. 252–335 (252+4з20)
8. 336–431 (336+4з20)
9. 432–539 (432+1з100)
10. 540–659 (540+1з100)
11. 660–791 (660+1з100)
12. 792–935 (792+1з100)
13. 936–1091 (936+1з100)
14. 1092–1259 (1092+1з100)
15. 1260–1439 (1260+1з100)
16. 1440–1631 (1440+1з100)
17. 1632–1835 (1632+2з100)
18. 1836–2051 (1836+2з100)
19. 2052–2278 (2052+2з100)
20. 2279–2518^[1] (2279+2з100)

1.7. ВИСОЧИНА

В играта има голямо значение колко е висок персонажа, но няма нужда да го измервате в метри. Просто трябва да знаете по принцип дали е много нисък, нисък, среден на ръст, или висок. Изберете сами или хвърлете 1з4.

1. Персонажът е лилипут: получава бонус +1 Ход.
2. Персонажът е нисък: + 1з10 Дипломация.
3. Персонажът е среден на ръст: + 1з4 Обаяние.
4. Персонажът е висок: + 1з4 Точност.

1.8. ТЕГЛЮ

В играта има голямо значение колко тежи персонажът, но няма нужда да го измервате в килограми. Просто трябва да знаете по принцип дали е много дебел, пълен, с нормално тегло или хърбел. Изберете сами или хвърлете 1з4.

1. Персонажът е разплут: получава бонус + 1з6 Издръжливост.
2. Персонажът е дебел: + 1з6 Настроение.
3. Персонажът е с нормално тегло: + 1з4 Сила.
4. Персонажът е хърбел: + 1з4 Ловкост.

1.9. ОЧИ

Цветът на очите също е от значение. Избери или хвърли 1з8.

1. Зелени: персонажът получава бонус + 1з4 на Обаяние.
2. Сини: + 1з10 Дипломация.
3. Черни: + 1з4 Ловкост.
4. Кафяви: + 1з4 Точност.
5. Пъстри: + 1з6 Късмет
6. Сиви: + 1з4 Сила
7. Червени: + 1з4 Магия
8. Персонажът е сляп (само в колективно приключения!): + 1з4

Интелект

1.10. КОСА

Избери или хвърли 1з6 за цвят на косата.

1. Черна: персонажът получава бонус + 1з4 Сила.
2. Руса: + 1з4 Обаяние.
3. Кафява: + 1з4 Ловкост.
4. Червенокоса: + 1з4 Магия.
5. Бяла: + 1з4 Интелект.
6. Персонажът е плешив: + 1з4 Точност.

1.11. ЛЮБИМА ФРАЗА

Фразата, за която се предполага, че описва манталитета на персонажа и неговите вътрешно присъщи качества. Избери или хвърли 1з20.

1. „На моя бог се уповавам!“: персонажът получава една допълнителна молитва.
2. „Силен съм за трима!“: + 1з4 Сила.
3. „Скачам като маймуна!“: + 1з4 Ловкост.
4. „Засичам муха от сто крачки!“: + 1з4 Точност.
5. „Аз съм най-красивият!“: + 1з4 Обаяние.
6. „Умът ми сече като бръснач!“: + 1з4 Интелект.
7. „Да виждаш пламъче в очите ми?“: + 1з4 Магия.
8. „Луд умора няма!“: + 1з6 Издръжливост.
9. „Ще те уморя от моите магии!“: + 1з6 Мана.
10. „Бърз съм като стрела!“: + 1 Ход.
11. „Ще те купя и ще те продам!“: + 1з10 Пазарене.
12. „Съгласен съм!“: + 1з10 Дипломация.
13. „Тази рана от какво ти е?“: + 1з10 Лекуване.
14. „Внимавай капан!“: + 1з10 Капани.
15. „Цена нямаш!“: + 1з10 Оценка на предмети.
16. „Вярвай ми!“: + 1з10 Лъжа.
17. „Ти отваряш ли ми се?“: + 1з10 Заплаха.
18. „Природата е моя втори дом!“: + 1з10 Оцеляване.
19. „Време е за шоу!“: + 1з6 Настроение
20. „Стискай ми палци!“: + 1з6 Късмет.

2. ОСНОВНИ КАЧЕСТВА

В тази игра всеки от персонажите е описан с шест основни качества, които са свързани помежду си и влияят на останалите му умения, както и оформят бойния му профил, познанията по магия и влизат в някои защитни стойности.

2.1. СИЛА

„Сила“ е мярка за физическата мощ на персонажа и всеки първоначален персонаж в играта започва с 134 Сила. От силата зависят: Позволен товар $\times 5$; Отрова $\times 3$; Агресивен, Нормален стил-атака; Защитен стил-защита.

2.2. ЛОВКОСТ

„Ловкост“ е мярка за бързината и сръчността на персонажа и всеки първоначален персонаж в играта започва с 134 Ловкост. От ловкостта зависят: Парализа $\times 3$; Агресивен-а; Нормален, Защитен-з.

2.3. ТОЧНОСТ

„Точност“ е мярка за точното око и познания по стрелба на персонажа и всеки първоначален персонаж в играта започва с 134 Точност. От точността зависи Нормален-а.

2.4. ОБАЯНИЕ

„Обаяние“ е мярка за красотата и физическата атрактивност на персонажа и всеки първоначален персонаж в играта започва с 134

Обаяние. От обаянието зависят: Дипломация; Лъжа; Заплаха.

2.5. ИНТЕЛЕКТ

„Интелект“ е мярка за мъдростта на персонажа и всеки първоначален персонаж в играта започва с 134 Мъдрост. От Интелекта зависят: Воля \times 3; Пазарене; Лекуване; Капани; Оценка; Оцеляване; Знания за магии.

2.6. МАГИЯ

„Магия“ е мярка за познанието на магията на персонажа и всеки първоначален персонаж в играта започва с 134 Магия. От магията зависят: Дезинтеграция \times 3; Знания за магия; Успеваемост на заклинанията.

3. ИГРОВИ СТАТИСТИКИ

Съществуват четири игрови статистики, които определят някои важни възможности на персонажа.

3.1. ИЗДРЪЖЛИВОСТ

„Издържливост“ е мерило за „кръвта“ на персонажа. Те обикновено се губят в битка и могат да се възстановяват със спане, хранене, магия, лекуване и лечебни отвари. Когато тези точки станат равни на 0, персонажът изпада в безсъзнание. Ако станат отрицателни, персонажът е мъртъв, но може да бъде възкресен с подходяща молитва, казана от друг герой или персонаж. Всеки първоначален персонаж в играта започва най-малко с 136 Издържливост и на всяко следващо ниво тази стойност се увеличава с още 136.

3.2. МАНА

„Мана“ е мерило за „магическата енергия“ на персонажа. Всяко заклинание, което той казва отнема от тези точки и ако те станат 0, персонажът повече не може да си служи с магия, докато не намери начин да си ги увеличи, като медитира, или пие магически отвари. Всеки първоначален персонаж в играта, който може да казва магии, започва най-малко с 136 Мана и на всяко следващо ниво тази стойност се увеличава с още 136.

3.3. ХОД НА ДВИЖЕНИЕ

„Ходът“ е основно мерило на персонажа в играта „Пионки на съдбата“. От този ход зависи колко действия има персонажът и на колко полета може да се движи. По-нататък в текстът ще бъде указано

какво може да прави персонажът и как точно да се мести по картата спрямо ходовете, с които разполага. Всеки първоначален персонаж в играта започва + 1 Ход, като може да го увеличи с магия, отвари, вълшебни предмети, или като премине в по-горен ранг.

3.4. ПОЗВОЛЕН ТОВАР

Тази игрова статистика важи само за второ и трето ниво на трудност. Означава точки тегло, които персонажът може да носи със себе си. Всеки предмет в играта е описан с такива точки (например едно въже тежи 5 точки товар). Точките на всички предмети по героя се сумират и не бива да превишават позволения товар в тази графа. Първоначалния брой точки на позволения товар, който един персонаж може да носи е равен на „Сила \times 5“ (например един персонаж, който има показател 10 за Сила, може да поеме товар в размер на 50 тегло, което означава до 10 въжета от горния пример). Всички предмети в играта са описани в *Приложение I: Инвентарна книга*.

4. ЗАЩИТНИ СТОЙНОСТИ

Съществуват пет защитни показателя, чиято стойност се измерва в проценти. Защитата на персонажа е успешна тогава, когато играчът успее да хвърли с 1з100 по-малко или равно на числото на съответния показател. Те зависят от някои умения и късмета на персонажа.

4.1. ВОЛЯ

„Воля“ е мерило за психическата устойчивост на персонажа и защитата му от омайващи магии (приспиване, уплаха и др.). Тя е равна на „Интелект \times 3 + Късмет“. Така например, ако персонажът има Интелект = 5 и Късмет = 5, волята му ще бъде равна на $(5 \times 3) + 5 = 20$.

4.2. ОТРОВА

„Отрова“ е мерило за физическата устойчивост на организма на персонажа към отрови. Тя е равна на „Сила \times 3 + Късмет“.

4.3. ПАРАЛИЗА

„Парализа“ е мерило за физическата устойчивост на организма на персонажа към парализиращи и вкаменяващи атаки. Тя е равна на „Ловкост \times 3 + Късмет“.

4.4. ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ

„Дезинтеграция“ е мерило на физическата устойчивост на организма на персонажа към дезинтеграция и подобни магии. Тя е равна на „Магия \times 3 + Късмет“.

4.5. ДРАКОНОВ ДЪХ

„Драконов дъх“ е мерило на физическата устойчивост на организма на персонажа към атаки на дракона, когато последният издиша огън. Той е равен на „Защита на доспехите + Късмет“

5. УМЕНИЯ

В „Пионки на съдбата“ на помощ на персонажите идват 10 уникални умения, които в една или друга степен улесняват приключенците и правят техния живот по-интересен. Всяко от уменията има за ключов атрибут едно основно качество и стойността му се измерва в проценти. Умението е използвано успешно тогава, когато играчът успее да хвърли с 1з100 по-малко или равно на числото на съответния показател. В противен случай, умениято не проработва. Всеки път, когато персонаж успешно използва дадено умение, играчът получава +1з4 Опит.

5.1. ПАЗАРЕНЕ

С това умение всеки път, когато купува или продава предмети, персонажът може да се пазари за цената, но не повече от веднъж за дадена стока. В началото на играта това умение е равно на 1з10 + Интелект. Всеки път, когато хвърляш за това умения, прибавяй нивото на персонажа отсреща + 20, ако сте с диаметрално противоположни религии (добър/зъл), или + 10, ако единият е добър или зъл, а другият неутрален.

5.2. ДИПЛОМАЦИЯ

С това умения персонажа може да се опита да вербува за съюзници другите персонажи или герои в играта. В началото на играта това умение е равно на 1з10 + Обаяние. Всеки път, когато хвърляш за това умения, прибавяй нивото на персонажа отсреща + 20, ако сте с диаметрално противоположни религии (добър/зъл), или + 10, ако единият е добър или зъл, а другият неутрален. Ако умениято проработи, героят е длъжен си да спазва това, което е обещал на другите персонажи.

5.3. ЛЕКУВАНЕ

С това умение персонажът знае как да превърже раните си, или как да превърже раните на своите съотборници (по веднъж на ден). В началото на играта това умение е равно на $1310 + \text{Интелект}$. Ако умението е направено успешно, играчът възстановява $1/3$ от изгубената издръжливост (например, ако лекуваш персонаж, който по принцип има 18 Издръжливост, но в момента е на 0, възстанови му 6 точки „кръв“). В изчисленията си винаги закръгляй към по-малкото. Ако се прави по време на битка, персонажът, който го прави, трябва да е в квадрат, съседен на болния.

5.4. КАПАНИ

С това умения персонажът може да открива и обезврежда капани. В началото на играта това умение е равно на $1310 + \text{Интелект}$.

5.5. СВИРЕНЕ

С това умения персонажът може да свири в кръчмата и да получава пари за изпълнението си. Ако имаш инструмент и хвърлиш зара успешно, посочи едно число от ситуация „Скъпоценности“. Може да свириш веднъж на 6 часа. В началото на играта това умение е равно на $1310 + \text{Настроение}$.

5.6. ОЦЕНКА НА ПРЕДМЕТИ

С това умение персонажът може да предположи колко струва даден предмет и колко пари ще му вземе в магазина. Може да се прави само по ВЕДНЪЖ за даден предмет. В началото на играта това умение е равно на $1310 + \text{Интелект}$.

5.7. ЛЪЖА

С това умения персонажът може да лъжи останалите персонажи и да ги заблуждава с приказки. В началото на играта това умение е равно на $1310 + \text{Обаяние}$. Всеки път, когато хвърляш за това умения, прибавяй нивото на героя отсреща + 20, ако сте с диаметрално противоположни религии (добър/зъл), или + 10, ако единият е добър или зъл, а другият неутрален. Ако умениято проработи, персонажът не е длъжен си да спазва това, което е обещал на другите персонажи.

5.8. КРАЖБА

С това умение персонажът може да се опита да преджоби друг герой, без той да се усети. Ако успее, половината му пари отиват в кесията на крадеца. В началото на играта това умение е равно на $1310 + \text{Ловкост}$. Всеки път, когато хвърляш за това умения, прибавяй нивото на героя отсреща + 20, ако сте с диаметрално противоположни религии (добър/зъл), или + 10, ако единият е добър или зъл, а другия неутрален. Ако те хванат в кражба, има 50% шанс да се проведе битка. Не може да се прави по време на битка.

5.9. ЗАПЛАХА

С това умения персонажът може да заплашва противниците си, които в пристъп на уплаха да се откажат от атака. В началото на играта това умение е равно на $1310 + \text{Обаяние}$. Всеки път, когато хвърляш за това умения, прибавяй нивото на героя отсреща + 20, ако сте с диаметрално противоположни религии (добър/зъл), или + 10, ако единият е добър или зъл, а другият неутрален. Ако умениято се прави по време на битка, персонажът трябва да е в квадрат, съседен на квадрата на този, който се заплашва.

5.10. ОЦЕЛЯВАНЕ

С това умение персонажът може да утолява глада и жаждата си без да губи провизии, или точки за Глад и Жажда (виж нататък). Всеки път, когато един персонаж трябва да се храни и пие, хвърля зар за това умение и ако успее, нуждите му са задоволени и не губи нищо. В началото на играта това умение е равно на $1310 + \text{Интелект}$.

6. БОЕН ПРОФИЛ

Едно от най-важните неща в играта са битките, които са обяснени в детайли малко по-нататък в тази книга (виж глава „Битка“). Това, което засега ви трябва да знаете в създаването на персонаж, че съществуват три различни стила на водене на сражение и всеки играч трябва да избере в началото към кой стил се води в момента. По време на битката стиловете могат да се сменят (това отнема 1 Ход). По подразбиране, всички наемници и съюзници в играта се бият на Нормален стил.

6.1. АГРЕСИВЕН СТИЛ

Това е боен стил, в който персонажът пренебрегва изцяло защита си, но за сметка на това засилва неимоверно атака си. Не е подходящ за стрелба и слаби персонажи.

- Атака = Атака на доспехите + Атака на оръжието + Сила + Ловкост
- Защита = Защита на доспехите

6.2. НОРМАЛЕН СТИЛ

Това е боен стил, в който персонажът еднакво се грижи за защитата и атаката си. Подходящ стил за стрелба.

- Атака = Атака на оръжието + Сила/Точност (ако се стреля)
- Защита = Защита на доспехите + Ловкост

6.3. ЗАЩИТЕН СТИЛ

Това е боен стил, в който персонажът загърбва атаката си, но за сметка на това става почти непробиваем в защита. Не е подходящ за

стрелба и силни персонажи.

- Атака = Атака на оръжието

- Защита = Защита на оръжието + Защита на доспехите + Сила + Ловкост

7. ТОЧКИ НА СНАРЯЖЕНИЕТО

Оръжието и доспехите, които носите имат строго определени характеристики, които влизат в атаката и защитата по избрания боен стил. Внимавайте кое къде влиза, за да бъдете сигурен в сметките си.

7.1. АТАКА НА ОРЪЖИЕТО

Всяко оръжие, което използва персонажът, има точки на атака, които влизат във формулите на бойните стилове. Когато по-късно си изберете оръжие, с което ще се биете, запишете точките му за атака в тази графа. Атаката на оръжието влиза в сбора на Агресивен, Нормален, Защитен-а.

7.2. ЗАЩИТА НА ОРЪЖИЕТО

Всяко оръжие, което използва персонажът, има точки на защита, които влизат във формула на боен стил. Когато по-късно си изберете оръжие, с което ще се биете, запишете точките му за защита в тази графа. Защитата на оръжието влиза в сбора на Защитен-з.

7.3. АТАКА НА ДОСПЕХИТЕ

Всички доспехи, с които е екипиран в момента персонажът, имат точки за атака, които влизат във формула на боен стил (точките се сумират). Когато по-късно си изберете доспехи, с които да се екипирате, запишете точките им за атака в тази графа. Атаката на доспехите влиза в сбора на Агресивен-а.

7.4. ЗАЩИТА НА ДОСПЕХИТЕ

Всички доспехи, с които е екипиран в момента персонажът, имат точки за защита, които влизат във формулите на стиловете (точките се сумират). Когато по-късно си изберете доспехи, с които да се екипирате, запишете точките им за защита в тази графа. Защитата на доспехите влизат в сбора на Агресивен, Нормален, Защитен-з.

8. МОМЕНТНИ СЪСТОЯНИЯ

Всеки персонаж е описан с няколко моментни състояния, които се менят по време на приключението и донякъде му помагат/ограничават в действията.

8.1. ЖАЖДА

Персонажът трябва да пие вода поне по веднъж на ден, ако иска винаги да бъде във форма. Всеки ден, когато пропусне да пие вода, той губи — 1 Жажда и ако сборът му стане отрицателен, той започва да губи — 1 Издръжливост на ден, докато не намери вода. Започва с + 5 Жажда и не може да има по-голям показател от този. Всеки път когато пие, той печели + 1 Жажда.

8.2. ГЛАД

Персонажът трябва да се храни поне по веднъж на ден, ако иска винаги да бъде във форма. Всеки ден, когато пропусне да се нахрани, той губи — 1 Глад и ако сборът му стане отрицателен, той започва да губи — 5 Издръжливост на ден, докато не намери храна. Започва с + 3 Глад и не може да има по-голям показател от този. Всеки път когато се храни, той печели + 1 Глад.

8.3. УМОРА

Персонажът трябва да спи поне 6 часа на ден, ако иска винаги да бъде във форма. Всеки ден, когато пропусне да се наспи 6 часа, той губи — 1 Умора и ако сборът му стане отрицателен, той започва да губи — 10 Издръжливост на ден, докато не се наспи. Започва с +1

Умора и не може да има по-голям показател от този. Всеки път когато спи 6 часа, той печели + 1 Умора.

8.4. КЪСМЕТ

Късметът е част от играта и той влиза в защитните стойности, които пазят персонажа от специални атаки. Неговата стойност в началото е + 136 и се увеличава с + 1 с всяко следващо ниво. Той влиза в сбора на Воля, Отрова, Парализа, Дезинтеграция, Драконов дъх.

8.5. НАСТРОЕНИЕ

Настроението също има значение за играта и то влиза в умението за Свирене. Неговата стойност в началото е + 136 и се увеличава с + 1 с всяко следващо ниво.

8.6. ПОЗВОЛЕНИ МОЛИТВИ

Броят на молитвите, с които персонажът разполага по време на приключението. Една „изразходена“ молитва се „зарежда“, ако персонажът не прави нищо и се моли в размер на 4 часа (4 Тура). За да разбереш действието на различните молитви, виж описанието на боговете по-горе.

9. ПРЕДМЕТИ В РЪЦЕТЕ

Тези две графи указват какво носи персонажът в ръцете си. Ако той иска да извади нещо от инвентара си, за да го използва в ръцете си, персонажът трябва да изгуби 1 *Ход*. Обикновено в дясната ръка се носи оръжие, а в лявата щит или отвара за Издръжливост. Някои от оръжията в играта обаче са за две ръце (например Дълъг меч, Дълъг лък, Прашка). Ако персонажът вземе две оръжия (по едно във всяка ръка), точките им за атака и защита се сумират.

9.1. ДЯСНА РЪКА

Избери какво да носи персонажът в дясната си ръка или хвърли 1з20, за да генерираш случайно оръжие. Ако се падне непотребно оръжие, героят не носи нищо в дясната си ръка. Ако се падне оръжие за две ръце, игнорирай лява ръка. Всички оръжия са дадени в края на книгата.

9.2. ЛЯВА РЪКА

Избери какво да носи персонажът в лявата си ръка или хвърли 1з6, за да генерираш случаен предмет. Ако се падне непотребен предмет, героя не носи нищо в лявата си ръка. Всички предмети са дадени в края на книгата.

1. Кожен щит
2. Дървен щит
3. Стоманен щит
4. Стоманен щит с шипове
5. Отвара за Издръжливост.
6. Нищо не носи

10. СНАРЯЖЕНИЕ

Всеки от персонажите носи по себе си различно снаряжение, което му дава предимства в битка и други облаги. С парите, с които разполага (виж по-долу), персонажът може да си накупи подходящо снаряжение, или да използва стандартното за всеки отделен клас, дадено по-долу. Всички предмети са дадени в края на книгата.

10.1. СНАРЯЖЕНИЕ ЗА ЕЛФ, ДЖУДЖЕ, ХОБИТ, ТРОЛ, ВАРВАРИН И РИЦАР

- 1-ви до 5-ти ранг: Нагръдник
- 6-ти до 10-ти ранг: Кожена ризница
- 11-ти до 15-ти ранг: Ризница от халки
- 16-ти до 20-ти ранг: Ризница от плочки

10.2. СНАРЯЖЕНИЕ ЗА МАГЪОСНИК И ФЕЯ

Магъосникът и Феята носят само Наметало.

10.3. СНАРЯЖЕНИЕ ЗА СВЕЩЕНИК, ТЪРГОВЕЦ, БАРД И КРАДЕЦ

- 1-ви до 5-ти ранг: Наметало
- 6-ти до 10-ти ранг: Нагръдник
- 11-ти до 15-ти ранг: Кожена ризница
- 16-ти до 20-ти ранг: Ризница от халки

11. ДРУГИ ПРЕДМЕТИ

Освен нормалното снаряжение, всеки персонаж има и багаж, в който си носи различни предмети и артефакти, но за да ги извади от раницата и да ги ползва, трябва да изгуби 1 *Ход*. С парите, които има персонажът (виж по-долу), той може да си накупи подходящи предмети, или да използва стандартните за всеки отделен клас, дадено по-долу. Всички предмети са дадени в приложението в края на книгата.

- 1-ви до 5-ти ранг: Раница, Предмет
- 6-ти до 10-ти ранг: Раница, Предмет × 2, Скъпоценност
- 11-ти до 15-ти ранг: Раница, Предмет × 3, Скъпоценност × 2
- 16-ти до 20-ти ранг: Раница, Предмет × 4, Скъпоценност × 3,

Вълшебен предмет

12. ПАРИ В КЕСИЯТА

Освен задължителната раница, всеки персонаж има и кесия за пари, която може да побира монети от всякакъв вид (1 Жълтица = 10 Сребърника = 100 Гроша). Виж ранга на героя, за да разбереш колко пари получава в играта. С тях можеш да накупиш на персонажа оръжия, доспехи и предмети (виж по-горе).

- 1-ви до 5-ти ранг: 1з100 Гроша, 1з20 Сребърника, 1з12 Жълтици

- 6-ти до 10-ти ранг: 2з100 Гроша, 1з100 Сребърника, 1з20 Жълтици

- 11-ти до 15-ти ранг: 3з100 Гроша, 2з100 Сребърника, 1з100 Жълтици

- 16-ти до 20-ти ранг: 4з100 Гроша, 3з100 Сребърника, 2з100 Жълтици

13. НАУЧЕНИ МАГИИ

Всички магически персонажи (Елф, Магьосник, Духовник, Фея и Бард) имат възможност да научат различни магии, които да използват по време на приключението. Всички магии и магически школи са описани в края на книгата. За да се научи едно заклинание, персонажът губи 4 часа, но трябва да има сбор от Интелект + Магия = Трудността на магията. Броят на възможните заклинания зависи от ранга на героя в момента (виж по-долу). Всяко ново научено заклинание автоматично получава 1310 Успеваемост, като тази успеваемост се покачва + 1310 за всяко следващо ниво. За да научи още нови заклинания, персонажът трябва да види магията в действие, да намери/закупи магически свитък с новото заклинание, или да бъде обучен от друг герой/персонаж. За да бъде казаната магия успешна, персонажът трябва да хвърли 13100 и да получи стойност по-малка или равна на успеваемостта си на магията, но добавя към сбора точките си за Магия. Виж колко магии може да научи персонажът ти и ги избери от списъка. Ако генерираш наемник или съюзник, хвърли 138 за школа и 136 за заклинание. Ако във втория случай се падне 6, или заклинанието е за друг клас, персонажът пропуска тази магия. При казване на магията персонажът губи определен зар (описан в приложението) Мана и ако няма толкова мана, магията автоматично се проваля.

13.1. БРОЙ НА МАГИИ ЗА ЕЛФ

- 1-ви до 5-ти ранг: 2
- 6-ти до 10-ти ранг: 4
- 11-ти до 15-ти ранг: 6
- 16-ти до 20-ти ранг: 8

13.2. БРОЙ НА МАГИИ ЗА МАГЬОСНИК

- 1-ви до 5-ти ранг: 4
- 6-ти до 10-ти ранг: 6
- 11-ти до 15-ти ранг: 8
- 16-ти до 20-ти ранг: 10

13.3. БРОЙ НА МАГИИ ЗА ДУХОВНИК

- 1-ви до 5-ти ранг: 1
- 6-ти до 10-ти ранг: 3
- 11-ти до 15-ти ранг: 5
- 16-ти до 20-ти ранг: 7

13.4. БРОЙ НА МАГИИ ЗА ФЕЯ

- 1-ви до 5-ти ранг: 3
- 6-ти до 10-ти ранг: 5
- 11-ти до 15-ти ранг: 7
- 16-ти до 20-ти ранг: 9

13.1. БРОЙ НА МАГИИ ЗА БАРД

- 1-ви до 5-ти ранг: няма
- 6-ти до 10-ти ранг: 1
- 11-ти до 15-ти ранг: 3
- 16-ти до 20-ти ранг: 5

14. БЪДИ ГОТОВ ЗА ИГРА!

Поздравления! Ако си изпълнил всички стъпки до тук, значи вече имаш персонаж, с който да играеш. Все пак преди да започнеш игра е хубаво да разучиш и останалата част от това ръководство, за да си наясно как се играе. Бъди много внимателен, когато четеш правилата за движение по игралното табло и най-вече това как се провежда битката.

[1] Когато някой персонаж успее да мине 20 ранг, той може да прави до 10 молитви на ден, а Ходът му се удвоява. Освен това Успеваемостта на всички негови магии, ако знае такива, се повишава с 50%. ↑

ИГРАЛНОТО ТАБЛО

Стратегическата карта представлява цветна рисунка на двете зони — „Човешкото кралство“ и „Приказния свят“. В средата на картата се намират „Непроходимите планини“, където Лудия крал си е направил замък, от където властва над двете зони.

Древният и неразрушим „Драконов път“ преминава през цялата карта. Представлява поредица от тъмни и светли полета-плочки, по които се движат пионките на персонажите.

Във вътрешността на „Приказния свят“ се намира един участък от „Драконовия път“, който е отделен от останалата част на пътя. Цветът му е различен, а предназначението му е много специално. Нарича се „Чудовищния кръг“ и за него се влиза през двете „Ями“ (черните полета). За какво служи той ще разберете по време на игра.



Приказния свят



Човешкото кралство

ПРАВИЛА ЗА ДВИЖЕНИЕ НА ФИГУРИТЕ

Фигурките на персонажите могат да се движат само по „Драконовия път“!

Играта преминава в поредица от Турове, всеки от които е равен на 1 час. Всеки „Тур“ протича по следния начин:

1. Всеки играч мести пионката на личния си герой по картата^[1], като разполага с 136 полета + позволения си Ход на движение (лесно ниво), полета = Ход на движение (нормално ниво), или полета = Ход на движение — 1, но най-малко 1 поле (трудно ниво).

2. Всеки играч мести пионките на наемниците си (ако има такива) по картата, като разполага с 136 полета + позволения си Ход на движение (лесно ниво), полета = Ход на движение (нормално ниво), или полета = Ход на движение — 1, но най-малко 1 поле (трудно ниво).

3. Водещият (или играча, ако играе сам) мести пионките на всички съюзници (ако има такива) по картата, като разполага с 136 полета + позволения си Ход на движение (лесно ниво), полета = Ход на движение (нормално ниво), или полета = Ход на движение — 1, но най-малко 1 поле (трудно ниво).

4. При всеки ход, тези фигурки могат да се движат само НАПРЕД и могат да сменят посоката си на движение само на кръстопът, или специален маркер (чети нататък).

5. Всеки от персонажите по картата трябва да загуби един тур на ден (1 час), за да се нахрани и пие вода и още 6 Тура на ден (6 часа), за да спи. Ако не го стори, има санкции, описани при създаването на персонажа.

6. Всяко казано заклинание, или молитва (извън битка, без значение дали магията/молитвата е успешна) също отнема един тур (1 час).

7. Ако персонажът реши да спре, за да се моли, той губи 4 тура (4 часа) и се „зарежда“ с една молитва.

8. Ако персонажът реши да спре, за да медитира, той губи 4 тура (4 часа), но си възстановява половината от изгубената мана.

9. Ако персонажът реши да спре и да приложи умения, той губи 1 тур (1 час) без значение дали умението е използвано успешно или не.

10. Молитви към бог Рам (Хаос) и бог Брет (Живот) се изпълняват за 134 часа (134 тура), но за тях персонажът не е длъжен да стои на едно място.

Всички действия, които се провеждат извън игралното табло (например в кръчмата, магазина, или замъка) също протичат на турове от по 1 час. Всички битки, които се провеждат са с времетраене също от 1 тур (1 час).

Следете за времето в играта и синхронизирайте всички персонажи по картата — всеки от тях трябва да има възможност да действа!

[1] Ако един или повече персонажа се движат в отряд, то тогава техният Ход е равен на най-ниският Ход в групата (например, ако групата се състои от Хобит с 2 Хода, Елф с 3 Хода и Търговец с 1 Ход, Ходът на групата е равен на Хода на Търговеца т.е. $\text{Ход} = 1$). ↑

ПЪРВИ ХОД И НАЧАЛНО ПОЛЕ

Ако играчите играят със сценарий (I и II режим), то тяхното първоначално местоположение е описано в приключението, което им предстои. Преди да започнат играта, те могат да се разделят на различни отряди и да се движат поотделно, или да се местят в група. Ако се разделят, за всеки персонаж се хвърля 1з100 и героят с най-голям сбор действа пръв. Ако останат заедно, започват нормално.

Ако играчите воюват помежду си (III режим), то тогава за всеки от играчите (най-много 6) има по едно специално поле, от където той може да започне.

- Страноприемница
- Магьосническа кула
- Магазин
- Замък
- Златна мина
- Медна мина

Играчите сами решават кой от къде ще поеме, а първи действа играчът с най-голям сбор от 1з100. Героите са в правото си да се сбият още на първата среща, или да се съюзяват един срещу друг.

СТРАТЕГИЧЕСКИ МАРКЕРИ И СИТУАЦИИ ПО КАРТАТА

Всеки път, когато някой персонаж (или група персонажи) попадне на маркер, изпълнявай съответната ситуация. За „попадане на маркер“ се счита, когато Ходът на персонажа завърши върху тази плочка, или дори когато влезе вътре (например замък, хан, кула). Ако героят само е минал върху даден маркер, ситуацията не се разиграва. Стратегическите маркери са следните:

АРКА НА ГЕРОИТЕ (ПРИКАЗНИЯ СВЯТ)

Всеки път, когато някой стъпи на този сектор, се разиграва ситуация „Среща“.

БИТКА (КРЪСТОСАНИ БРАДВИ)

Всеки път, когато попаднеш на този маркер, виж дали е ден или нощ.

Ако е ден, хвърли 1з6 и виж с кого се биеш:

1	Хуманоиди (1з6)
2	Хора (1з6)
3	Зверове (1з6)
4	Инсекти (1з4)
5	Нищо
6	(Хвърляй пак!)

Ако е нощ, хвърли 1з6:

1	Не-мъртви (1з8)
2	Хуманоиди (1з6)
3	Хора (1з6)
4	Зверове (1з6)
5	Нищо
6	(Хвърляй пак!)

ДЖУДЖЕШКА ВРАТА (ПРИКАЗНИЯ СВЯТ)

Всеки път когато един персонаж иска да влезе в Приказния свят, той трябва да заплати такса от 50 Жълтици и тогава джуджетата, които пазят вратите, го пуснат да минат. За влизане в Човешкия свят пари не се искат.

ЗАМЪК

В замъка на Лудия крал (**Рицар 20-ти ранг, Дън**) всяка неделя в 12 часа се провежда смъртоносен турнир и наградата в него е вход за Приказния свят. Всеки персонаж трябва да се изправи срещу един друг персонаж, който е случайно генериран. При всяко минаване през замъка се генерира нов противник. Ако героите са в група, срещу тях се изправя друга група със същия брой членове.

ЗЛАТНА МИНА (ЧОВЕШКОТО КРАЛСТВО)

Всеки път, когато персонаж (или група персонажи) премине от там, той получава 1312 жълтици, ако загуби 134 тура (134 часа), за да я претърси. Ако героите са в група, парите се хвърлят за всеки поотделно.

КЪРВАВА ПЛОЧКА (ЧУДОВИЩНИЯ КРЪГ)

Тук се намира ключа за пещерата на Дракона, но персонажите трябва да съберат всичките 12 магически руни, преди да открият тази плочка.

МАГАЗИН ЗА ОБИКНОВЕНИ ПРЕДМЕТИ, ДОСПЕХИ, ОРЪЖИЯ, СКЪПОЦЕННОСТИ И СНАРЯЖЕНИЕ (СИНЯ СГРАДА)

Тук персонажите могат да купуват и продават обикновени предмети, оръжия, доспехи, скъпоценности и снаряжение на цените посочени в инвентарната книга. Стоките, които се продават в момента, се генерират случайно, а предмети могат да се поръчват на тройна цена и тогава се чака 136 дни. Персонажите продават предмети на половин цена от обявената. Магазинът не работи през нощта и в неделя целия ден (отваря в 8:00 и затваря в 18:00 часа през останалото време). Стоките му са различни през всеки ден от седмицата. Собственикът му се казва Саид (**Търговец 20-ти ранг, Безименния**) и живее сам с кучето си — един огромен доберман.

За да генерираш обикновен предмет, първо виж колко са наличните предмети в момента (138), след това хвърли за всеки поотделно от инвентарната книга (1320).

За да генерираш обикновено оръжие, първо виж колко са наличните оръжията в момента (136), след това хвърли за всяко поотделно от инвентарната книга (1320).

За да генерираш обикновени доспехи, първо виж колко са наличните доспехи в момента (136), след това хвърли за всеки предмет по отделно от инвентарната книга (1320).

За да генерираш скъпоценност, първо виж колко са наличните в момента (136), след това хвърли за всяко поотделно от инвентарната книга (1312).

За да купиш снаряжение, няма нужда да хвърляш — просто погледни в инвентарната книга и си избери точния тип на въоръжението. Отделно един колчан струва 2 Сребърник и има 3 тегло.

За да поправиш оръжие или доспехи, се заплаща половината от цената на предмета, посочена в Инвентарната книга.

МАГЪОСНИЧЕСКА КУЛА ЗА ВЪЛШЕБНИ ПРЕДМЕТИ, ВЪЛШЕБНИ ОРЪЖИЯ И ДОСПЕХИ, ОТВАРИ И БИЛКИ, И СВИТЪЦИ С МАГИЯ (БЯЛА СГРАДА)

Тук персонажите могат да купуват и продават вълшебни предмети, вълшебни оръжия и доспехи, отвари и билки, и свитъци с магия на цените посочени в инвентарната книга. Стоките, които се продават в момента, се генерират случайно, а предмети могат да се поръчват на тройна цена и тогава се чака 136 дни. Персонажите продават предмети на половин цена от обявената. Кулата не работи през нощта и в неделя целия ден (отваря в 8:00 и затваря в 18:00 часа през останалото време). Стоките и са различни през всеки ден от седмицата. Собственикът и се казва Амброзий (**Магъосник 20-ти ранг, Арал**) и живее с чирака си Йозеф (**Магъосник 1-ви ранг, Брет**).

За да генерираш вълшебен предмет, първо виж колко са наличните в момента (134), след това хвърли за всяко поотделно от инвентарната книга (1320).

За да генерираш оръжие вълшебно оръжие, просто хвърли 138 и погледни в инвентарната книга.

За да генерираш генерираш вълшебни доспехи, просто хвърли 134 и погледни в инвентарната книга.

За да генерираш отвари или билка, първо виж колко са наличните в момента (136), след това хвърли за всяка поотделно от инвентарната книга (1320).

За да генерираш свитъци, първо виж какъв ден е днес — ако е четен, има два пергамент, ако е нечетен, има само един. Генерирай по школа (138) и заклинание (136) и ако се падне 6, свитъкът е негоден за употреба.

За да индефицираш вълшебен предмет, оръжие или доспехи, се плаща половината от цената на предмета, посочена в Инвентарната книга

МЕДНА МИНА (ЧОВЕШКОТО КРАЛСТВО)

Всеки път, когато персонаж (или група персонажи) премине от там, той получава 13100 медни гроша, ако загуби 134 тура (134 часа), за да я претърси. Ако героите са в група, парите се хвърлят за всеки поотделно.

ОПАСНОСТ (ЧОВЕШКИ ЧЕРЕП)

Всеки път, когато персонаж (или група персонажи) стъпи на този маркер, хвърли 2з6 и разиграй ситуацията:

2	Един съюзник (ако има такъв) отказва помощта си
3	Един герой губи всичките си пари
4	Един герой губи оръжието си
5	Капан (персонажът с най-голяма точност в групата да хвърля за капан и ако се провали, всеки, който е стъпил на плочката, губи 1з20 Издръжливост)
6	Малка засада (хвърли зар за „Битка“, но имай предвид, че този път противниците действат първи).
7	Нищо не се случва
8	Голяма засада (хвърли зар за „Битка“ и удвои броя на противниците — те действат първи).
9	На един герой му ръждясват доспехите
10	Един герой губи раницата си
11	Един наемник (ако има такъв) иска двойно заплащане, или отказва помощта си
12	Разиграй ситуация „Чудовище“

ПЕЩЕРАТА НА ДРАКОНА (ПРИКАЗНИЯ СВЯТ)

За да влязат в пещерата на Дракона, персонажите трябва да намерят 12 магически руни, които се пазят от чудовищата. Те ще им покажат къде е заровен ключа, който отключва пещерата. Когато героите влязат вътре, разиграй битка с дракона.

СКЪПОЦЕННОСТИ

Всеки път, когато някой спре на този маркер, хвърли 2з12:

2	Намираш Скъпоценност (1з12)
3	Намираш 1з20 Жълтици
4	Намираш 1з10 Жълтици
5	Намираш 1з8 Жълтици
6	Намираш 1з4 Жълтици
7	Намираш 1з12 Сребърника
8	Намираш 1з100 Гроша
9	Намираш 1з6 Сребърника
10	Намираш 1з20 Гроша
11	Намираш 1з10 Гроша
12	Намираш 1з6 Гроша
13	Намираш 1з4 Гроша
14	Намираш 1з8 Гроша
15	Намираш 1з12 Гроша
16	Намираш 1з4 Сребърника
17	Намираш 1з8 Сребърника
18	Намираш 1з10 Сребърника
19	Намираш 1з20 Сребърника
20	Намираш 1з6 Жълтици
21	Намираш 1з100 Сребърника
22	Намираш 1з12 Жълтици
23	Намираш 1з100 Жълтици
24	Намираш Камък (1з6)

СРЕБЪРНА МИНА (ЧОВЕШКОТО КРАЛСТВО)

Всеки път, когато персонаж (или група от персонажи) премине от там, той получава 1320 Сребърника, ако загуби 134 тура (134 часа), за да я претърси. Ако героите са в група, парите се хвърлят за всеки поотделно.

СРЕЩА

Всеки път, когато разиграваш „Среща“, първо хвърли за броя на срещнатите герои (13б). След това уточни класа на всеки от персонажите с 1312 по долната таблица:

1	Елф
2	Джудже
3	Хобит
4	Трол
5	Рицар
6	Варварин
7	Маг
8	Фея
9	Свещеник
10	Търговец
11	Крадец
12	Бард

СТРАНОПРИЕМНИЦА (ЧЕРВЕНИКАВА КЪЩА)

Тук персонажите могат да се хранят и пият (5 гроша + 2 Издръжливост), спят (1 сребърник + всичката издръжливост) през приключението. Собственик на хана е Хаят (**Търговец 20 ранг, Безименния**), който живее заедно с дъщеря си Мери (**Търговец 1-ви ранг, Рам**).

Всеки път когато дойдеш в хана, минаваш на ситуация „Среща“. Страноприемницата работи непрекъснато.

ЧУДОВИЩЕ (ЧЕРЕП НА ЧУДОВИЩЕ)

Всеки път когато някой попадне тук, виж дали е ден или нощ.
Ако е ден, хвърли 1з6, за да видиш кого срещаш:

1	Кентавър
2	Грифон
3	Ръждиво чудовище
4	Базилиск
5	Минотавър
6	Саламандър

Ако е нощ, хвърли 1з6:

1	Върколак
2	Хидра
3	Огнен елементал.
4	Въздушен елементал
5	Воден елементал
6	Земен елементал

ШАНС (КОВЧЕЖЕ)

Всеки път когато персонажите стъпят тук, хвърли 2з6:

2	Намираш вълшебно оръжие (1з8)
3	Намираш свитък (1з8 за школа, 1з5-6 за магия)
4	Намираш оръжие (1з20)
5	Намираш предмет (1з20)
6	Разиграй „Среща“
7	Нищо не се случва
8	Разиграй „Скъпоценности“
9	Намираш доспехи (1з20)
10	Намираш отвара или билка (1з20)
11	Намираш вълшебен предмет (1з20)
12	Намираш вълшебен доспехи (1з4)

ЯМА (ЧЕРЕН МАРКЕР)

Когато персонажите стигнат до ямата, те задължително спират пред нея. Следващия ход могат да обърнат, да слязат в ямата (ако имат въже!) и да продължат в Чудовищния кръг, или да се опитат да я прескочат с шанс 25% + Ловкост. Излизането от там става само с въже!

Ако героите искат да скочат (или паднат!) в ямата, всеки от тях ще изгуби 1320 Издръжливост от удара на дъното.

БИТКА

Схватките се провеждат на шахматно поле с размер 6×6 черни и бели полета, което представлява плочка от Драконовия път („Бойна карта“). В долната дясна половина в квадратчетата са изписани числа от 4 до 24 (4зб), а в горната лява половина — числа от 2 до 12 (2зб). В първата се поставят персонажите на случаен принцип, а във втората противниците — отново на случаен принцип (до заемане на полето). На едно поле не може да има повече от една пионка. Ако някой (без значение персонаж или противник) умре или изпадне в безсъзнание, фигурата му се отстранява от бойната карта.

Белите полета са позиции на добрите и в тях те печелят 1310 бонус към действията си.

Черните полета са позиции на злите и в тях те печелят 1310 бонус към действията си.

Ако добър персонаж/зъл противник се намира на черно/бяло поле той има 1310 наказание към действията си.

Неутралните персонажи и противници не се влияят от черните и белите полета, но те всеки ход хвърлят 1зб и при 1–3 (четно) печелят 1310 бонус, а при 4–6 (нечетно) губят 1310 наказание към действията си.

Първия ход винаги действат персонажите, освен в случаите, когато има засада — в този случай действат противниците — всеки по колкото хода има.

Редът, по който действат персонажите, е добре да бъде предварително уточнен от участниците, за да няма спорове и кавги. Най-добре е те да действат според точките си за ловкост, или друг показател.

Редът, по който действат противниците, е следния:

1. Бяла пешка
2. Черна пешка
3. Бял топ
4. Черен топ

5. Бял кон
6. Черен кон
7. Бял офицер
8. Черен офицер
9. Бяла царица
10. Черна царица
11. Бял цар
12. Черен цар

На бойната карта не може да има повече от 12 противника, или повече от 20 персонажа. Ако магически персонаж призовава същества със заклинание, техният брой не може да бъде повече от 5.

Битката се провежда на рундове, във всеки от които всеки персонаж по бойната карта трябва да може да действа. Самата битка е с времетраене 1 тур (1 час) без значение колко рунда е продължила.

Когато действа персонажът, той може да направи за 1 ход следните действия:

1. Да се премести по картата на едно поле.
2. Да атакува противник с оръжие или ръка, ако се е доближил до него, но не по диагонал^[1].
3. Да стреля по противник с лък, арбалет, прашка, или да метне копие, ако има открита видимост (права линия или открит диагонал), в нормален боен стил е и се намира поне през едно поле от противника^[2] (Отбележи му една загубена стрела или топче)
4. Да смени стила до близък стил в реда Самозащита → Нормален → Агресивен и обратното. Персонажът няма право да сменя стилът си от Агресивен директно на Защитен (и обратното) без преди това да го смени на Нормален.
5. Да ползва умение.
6. Да каже моментална молитва. Персонажът няма право да казва не-моментална молитва.
7. Да използва предмет, който му е в ръката.
8. Да бръкне в раницата си и да сложи предмет в ръката.
9. Да се екипира с нови доспехи.
10. Да каже магия.

11. Да претърси паднал герой или враг.
12. Да смени оръжието си с друго от инвентара си.
13. Да изхвърли нещо от инвентара си.
14. Да се престори на умрял (шансът да не го разберат е 1з100 +25 по-малко, или равно на обаянието).
15. Да вземеш предмет от ръката на друг персонаж, ако той го дава (но не и да рови в багажа му!).
16. Да не правиш нищо (Гард).
17. Да избяга от битката, ако се е доближил до двете полета, маркиращи изхода.

Точките опит, които персонажът получава са спрямо щетите, които е нанесъл:

0	Нищо
1–10	+1 Опит
11–20	+2 Опит
21–30	+3 Опит
31–40	+4 Опит
41+	+5 Опит

Отделно за всеки убит противник, персонажът получава точки опит, които са дадени в описанието на чудовищата в края на книгата.

Ако резултатът е повече от + 25, тогава персонажът е нанесъл критичен удар и хвърля 1з6, за да види какво ще се случи:

1	Атаквания противникът не атакува този рунд.
2	Персонажът атакува пак.
3	Нанася допълнителни щети 1з10 Издръжливост на чудовището.
4	Прави красив удар и печели 1з20 Опит.
5	Чудовището панически побягва.
6	Нищо.

Ако резултатът е под — 25, тогава персонажът прави критически пропуск и хвърля 1з6, за да видиш какво ще се случи:

1	Персонажът си чупи си оръжието (ако има).
2	Пропуска следващия ход.
3	Наранява се и губи 1з10.
4	Грозен удар и губи 1з20 Опит.
5	Паника обзема персонажа и той бяга от битката.
6	Нищо.

Когато действа противникът, той може да направи за 1 ход следните действия:

1. Да се премести по картата на едно поле (всички противници се прегрупират според нивото на трудност на играта).

2. Да атакува персонаж с оръжие или ръка, ако се е доближил до него, но не по диагонал^[3].

3. Да ползва специфично умение, което е описано в Книгата на чудовищата.

4. Да каже магия.

5. Да претърси паднал герой или другар.

6. Да не прави нищо (Гард).

7. Да избяга от битката, ако се е доближил до двете полета, маркиращи изхода.

Ако резултатът е повече от + 25, тогава чудовището е нанесло критичен удар и Водещият хвърля 1з6, за да види какво ще се случи:

1	Нищо.
2	Атакувания персонаж няма да действа.
3	Нанася допълнителни щети 1з10 Издръжливост на героя.
4	Атакува пак.
5	Паника обзема персонажа и той бяга от битката.
6	Чудовището (ако може да говори) предлага на персонажа да се предаде.

Ако резултатът е под — 25, тогава чудовището прави критически пропуск и тогава се хвърля 1з6, за да се види какво ще се случи:

1	Нищо.
---	-------

2	Чудовището си чупи оръжието (ако има).
3	Пропуска следващия ход.
4	Наранява се и губи 1310 Издръжливост.
5	Чудовището решава да избяга.
6	Чудовището (ако може да говори) се предава.

Понякога чудовищата правят по две атаки на ход, но всички такива случаи са специално упоменати в *Книгата на чудовищата*.

Битката приключва, когато всички персонажи/противници са избити, или избягали. Ако персонажите са избягали, всеки един от тях губи 1320 Опит и правото да съживяват умрели герои (тъй като трупът на мъртвите са останали на бойното поле). Освен това персонажите сменят посоката на движение по игралното табло след бягство, тъй като бягат в обратна посока от тази, в която са дошли. Ако персонажите са избягали с помощта на магия, опит не се губи, но умрелите не могат да се възкресят.

[1] За целта извади от атаката си в избрания стил защитата на противника и с разликата (ако е положителна!), намали точките му за издръжливост. ↑

[2] За целта извади от атаката си в избрания стил защитата на противника и с разликата (ако е положителна!), намали точките му за издръжливост. ↑

[3] За целта извади от атаката му защитата на персонажа и с разликата (ако е положителна!), намали точките за издръжливост на героя. ↑

ПРАВИЛА ЗА СЪЮЗНИЦИ И НАЕМНИЦИ

Всеки един от персонажите в играта може да се съюзява със случайни персонажи. За целта първо трябва да ги срещне, което обикновено става на ситуация „Среща“. След това той може да им предложи сделка, която е длъжен да изпълни, освен ако не си е послужил с умението „Лъжа“ (вместо „Дипломация“). Сделките могат да бъдат от типа „Ела с мен и ти обещавам, че след една седмица ще ти дам един вълшебен предмет“, или „Отиди при магьосника и ми донеси неговия жезъл“. За всяко едно споразумение, което персонажите сключват, се хвърля зар за „Дипломация“ (или „Лъжа“, ако персонажът иска да си послужи с измама) от страна на този, който го предлага. Ако умението проработи, то двамата персонажа си помагат взаимно, но Водещият управлява и води дневника на съюзника. Ако сделката между персонажите не се изпълни, има шанс от 50% да се разиграе битка между тях.

Всеки един от персонажите в играта може да вербува всеки случаен персонаж за наемник, ако има пари да му заплати. За целта първо трябва да ги срещне, което обикновено става на ситуация „Среща“. Зар за „Дипломация“ не се хвърля, но цената на наемане на персонаж е равна на $\text{Ранг} \times 10 + 20$ Жълтици, ако наемащия персонаж е с диаметрално противоположна религия (добър — зъл) от наемника, или $+ 10$ Жълтици, ако единият е неутрален, а другия добър/зъл. Тази сума се заплаща еднократно, след което наемника получава още по 25% от нея всяка седмица и ако не му се заплати, има 50% шанс да влезе в битка с бившия си работодател. Веднъж когато един персонаж стане наемник на друг персонаж, вторият поема неговия дневник и решава какво да прави и къде да го движи. За увещания от рода на „Сега нямам парите, но другата седмица ще ти платя двойно!“ се хвърля зар за „Дипломация“ (или „Лъжа“), но ако след това наемащият персонаж отново няма пари, то тогава със сигурност се провежда битка.

ПРАВИЛА ПРИ ПРИКЛЮЧЕНСТВАНЕ

Следващите правила описват някои по-конкретни случаи в приключението и трябва да се знаят добре от играчите, ако последните искат да се получи хубава и приятна игра.

Преди всичко в играта времето има голямо значение. През различните части от денонощието могат да се срещнат различни чудовища. Ако играчите искат да пътуват нощем, то те трябва предварително да са се запасили с фенер и/или факли с мазнина, както и кремък и огниво, за да ги запалят. Един фенер (или факла) са достатъчно на една група от персонажи, но трябва да се следи за времето, през което те светят. Магазините отварят всеки ден (без неделя) в 8:00 и затварят в 18:00 часа. Страноприемницата обаче работи непрекъснато.

Играчите могат да гледат инвентарната книга само в началото на играта. След това тя отива при Водещия и ако някой персонаж иска да научи колко струва даден предмет, или какво дава/прави, то той трябва да пробва с уменията „Оценка на предмети“, или магията „Индификация“ (същото важи за точките и уменията на чудовищата, но там магията е „Персонификация“). Дори да намерят случайно даден предмет, той не действа, докато не се индифицира. За това си има отделна магия, но ако героите могат да си платят, това ще им струва половината от цената, посочена в Инвентарната книга (прави се в кулата от Амброзий). Това важи за абсолютно всички предмети в приключението (освен обикновените и снаряжението). Всеки път, когато персонаж намери вълшебно украшение, оръжие, или доспехи, се хвърлят 13б и ако се падне 6, предметът е прокълнат и остава завинаги у героя, ако си го сложи.

Ако персонажът стане невидим, то той може да действа скрито от всички, но като спазва правилата на играта (т.е. дори и да не се вижда на бойната карта, той реално трябва да може да бъде намерен

някъде по нея!). Ако противникът стане невидим (например се биете със призрак), то тогава никой от персонажите няма да знае къде е той, но битката се провежда нормално (налучкване при атаките). Всеки невидим герой е в правото си да се държи подло, но това не значи да нарушава правилата (например да не губи Издръжливост при успешна атака, или да завишава уменията си при хвърляне!).

Битките с летящи противници и персонажи се провеждат нормално, но всеки, който е във въздуха, може да бъде ударен единствено от този под него на земята. Този, който лети, може да атакува нормално в четирите посоки, но ходът му остава същия.

Ако някой е отровен, то той губи по 134 всеки час, докато не намери начин да бъде излекуван с магия или от друг персонаж, или от магьосникът Амброзий, който ще иска за услугата такса, равна на половината от ранга на отровения персонаж + 10 Жълтици.

Ако персонажите легнат да спят на открито, има 50% опасност случайни чудовища да им направят голяма засада (25%, ако се постави страж). В този случай, се удвоява бройката на чудовищата по бойната карта и те действат първи. Ако някой персонаж (или противник) е приспан с магия, то той ще спи, докато някой не изгуби 1 ход, за да се опита да го събуди с шанс 50%. Ако не успее, вторият ход вече е 25% и ако пак не стане, на третия персонажът се събужда вече със сигурност. Събуденият персонаж губи още 1 ход, през който се разсънва.

Магиите „Магическа стрела“ и „Огнена топка“ действат, като при стрелбата и за тях трябва видимост под права линия или диагонал с тази разлика, че могат да се пуснат от съседни квадрати. Магията „Мълния“ е по-различна, тя поражява противникът, дори той да е заобиколен изцяло от персонажи (тъй като идва от небето), но не може да се прави в закрити помещения като магазин, или кръчма. Щетата при тези магии е равна на маната, която е изразходена, за да бъдат направени.

Ако оръжието на персонажа/противника ръждяса, то тогава то се чупи в 134 хода и става непотребно. Ако доспехите на персонажа ръждясат, защитата им пада наполовина. Поправка на ръждясали

оръжия и доспехи, както и на счупени оръжия се правят при търговеца Саид на цена половината от тази в Инвентарната книга. Вълшебни оръжия и доспехи не ръждясват и не се чупят.

Всички защитни стойности на противниците (воля, парализа, отрова) са равни на 50%. Освен Дракона, никой противник не може да устои на дезинтеграция на персонажа, ако последния каже молитвата си успешно.

Всички призовани чудовища, елементали и демони могат да се обърнат против заклинателя, ако последния изгуби контрол над тях (50% + Магия в края на всеки рунд).

Парализирания персонаж (или противник) няма право да прави каквото и да е по картата, докато някой не му направи магията „Отвкаменияване“. Ако това е магьосникът Амброзий, той ще иска за услугата такса, равна на половината от ранга на парализирания персонаж + 10 Жълтици.

Драконът (чиято фигурка заема 4 полета) издиша огън, който помита всичко пред него до края на бойната карта. Всичките персонажи, които са в обсега, трябва да хвърлят успешно за Драконов дъх, или да загубят 136 Издръжливост.

Всеки персонаж (или противник), който е заплашен по някакъв начин (или от мумия, или от магията „Уплаха“), хвърля за Воля и ако не успее да се защити, той трябва по най-бързия начин да се придвижи към изхода на бойната карта (т.е. всичкият му ход отива за местене!). За Воля не се хвърля, ако това е вторичен резултат от атака, или от неуспешен опит за такава.

Възкресяването в играта е възможно, ако трупът е налице и молитвата или магията е казана успешно. Ако последната е направена от Амброзий, той ще иска за услугата такса, равна на ранга на умрелия персонаж $\times 10 + 20$ Жълтици. Възкръсналият персонаж е със същите си умения и качества, но точките му за Издръжливост и Мана са равни на 1 и могат да бъдат възстановени до нормалното.

Всички умения и магии в играта могат да имат стойности над 100%.

КРАЙ НА ИГРАТА

Краят на играта настъпва, когато сценарият на приключението е изигран успешно (I и II режим), или когато персонажът на един играч унищожи, или подчини под свой контрол персонажите на останалите играчи (III режим).

ПРИЛОЖЕНИЕ I: ИНВЕНТАРНА КНИГА

ПРЕДМЕТИ (ТЕГЛО/ЦЕНА) 1320

- **Спален чувал (П1)** — спането с него възстановява половината от изгубената издръжливост. 7/5 Сребърника
- **Мех за вода (П2)** — 7 дажби. 3/6 Гроша
- **Въже (П3)** — с него можеш да вържеш противника с шанс 25% + Ловкост. 5/5 Сребърника
- **Фенер (П4)** — с него можеш да си светиш по пътя за 6 часа. 5/5 Сребърника
- **Факла (П5)** — свети за 1 час/тур. 3/6 Гроша
- **Кремък и огниво (П6)** — без тях не могат да се палят фенера и факлата. 1/4 Гроша
- **Празна бутилка (П7)** 1/2 грош
- **Бутилка мазнина (за фенера) (П8)** 1/3 гроша
- **Кесия за пари (П9)** 3/5 гроша
- **Сандъче за скъпоценни камъни (П10)** 1/3 Сребърника
- **Раница (П11)** 5/5 Сребърника
- **Колчан (П12)** 3/2 Сребърника. (непотребно за Маг)
- **Флейта (П13)** 1/2 Сребърника (+1 Свирене)
- **Арфа (П14)** 7/18 Жълтици (+10 Свирене).
- **Лютня (П15)** 5/4 Жълтици (+5 Свирене).
- **Провизии (П16)** — 7 дажби. 3/2 сребърник
- **Колан (П17)** 1/7 гроша
- **Панталон (П18)** 3/1 Сребърник
- **Наметало (П19)** 5/5 Сребърника
- **Ботуши (П20)** 3/1 Сребърник

ОТВАРИ И БИЛКИ (ЦЕНА/ТЕГЛО) 1320

- **Отвара за Сила (ОБ1)** — Увеличава силата за 136 часа с 1312. 3/30 Жълтици
- **Отвара за Ловкост (ОБ2)** — Увеличава ловкостта за 136 часа с 1312 3/30 Жълтици
- **Отвара за Точност (ОБ3)** — Увеличава точността за 136 часа с 1312 3/30 Жълтици
- **Отвара за Интелект (ОБ4)** — Увеличава Интелекта за 136 часа с 1312 3/30 Жълтици
- **Отвара за Магия (ОБ5)** — Увеличава Магията за 136 часа с 1312 3/30 Жълтици
- **Отвара на гиганта (ОБ6)** — Увеличава ръста и правиш двойни щети за 136 часа. 3/38 жълтици
- **Отвара за издръжливост (ОБ7)** — Възстановява издръжливостта с 1320. 3/25 жълтици.
- **Отвара за Мана (ОБ8)** — Възстановява маната с 1320. 3/25 Жълтици
- **Невидима отвара (ОБ9)** — Прави те невидим за 136 часа. 3/38 жълтици
- **Жива вода (ОБ10)** — Възкресява или възвръща всичката издръжливост. 3/120 жълтици
- **Мъртва вода (ОБ11)** — Дезинтегрира. 3/60 жълтици
- **Отрова (ОБ12)** — Ако си намажеш оръжието с нея, имаш 50% шанс да отровиш противника. 3/15 жълтици.
- **Отвара за Обаяние (ОБ13)** — Увеличава Обаянието за 136 часа с 1312 3/30 Жълтици
- **Противоотрова (ОБ14)** 3/24 жълтици
- **Зелена билка (ОБ15)** — Възстановява издръжливостта с 1312 1/16 Жълтици
- **Червена билка (ОБ16)** — Възстановява маната с 1312 1/16 Жълтици
- **Лековито питие (ОБ17)** — Възстановява издръжливостта с 136. 3/8 Жълтици

- **Астрално питие (ОБ18)** — Възстановява маната с 136. 3/8 Жълтици
- **Демонско цвете (ОБ19)** — Прогонва демони. 1/30 Жълтици.
- **Отвара за рефлекс (ОБ20)** + 1 ход за 136 часа. 3/38 жълтици

ОРЪЖИЯ (АТАКА/ЗАЩИТА) 1320 (ЦЕНА/ТЕГЛО)

- **Тояга (O1)** 1/1 (универсално оръжие) 3/6 гроша (за две ръце)
- **Прашка (O2)** 2/0 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник) 1/5 гроша
- **Кама (O3)** 2/1 (непотребно за Свещеник) 3/2 Сребърник
- **Дървено копие (O4)** 3/1 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник, Бард, Търговец, Крадец) 3/7 сребърника
- **Желязно копие (O5)** 4/2 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник, Бард, Търговец, Крадец) 5/2 Жълтици
- **Брадвичка (O6)** 3/0 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник, Бард, Търговец, Елф) 3/4 сребърника
- **Сабя (O7)** 5/2 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник) 5/1 Жълтица
- **Къс меч (O8)** 6/2 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник) 5/3 жълтици
- **Дълъг меч (O9)** 8/3 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник, Бард, Търговец, Крадец, Хобит) 7/6 Жълтици (за две ръце)
- **Брадва (O10)** 10/4 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник, Търговец, Крадец, Елф, Бард) 7/13 Жълтици
- **Двуостра брадва (O11)** 12/5 (непотребно за Маг, Фея, Търговец, Бард, Свещеник, Крадец, Елф) 7/21 Жълтици
- **Къс лък (O12)** 4/0 (непотребно за Маг, Свещеник) 5/3 Жълтици (за две ръце)
- **Дълъг Лък (O13)** 9/0 (непотребно за Маг, Свещеник) 7/6 Жълтици (за две ръце)
- **Боздуган (O14)** 7/3 (непотребно за Маг, Фея, Бард, Търговец, Крадец, Елф) 5/5 Жълтици
- **Боздуган с шипове (O15)** 9/4 (непотребно за Маг, Фея, Бард, Търговец, Крадец, Елф) 7/9 Жълтици
- **Боен чук (O16)** 7/2 (непотребно за Маг, Фея, Бард, Търговец, Крадец, Елф) 5/5 Жълтици
- **Алебарда (O17)** 8/5 (непотребно за Маг, Фея, Търговец, Бард, Свещеник, Крадец, Елф, Хобит) 9/19 Жълтици

- **Малък Арбалет (O18)** 8/0 (непотребно за Свещеник) 5/5 Жълтици (за две ръце)
- **Арбалет (O19)** 10/0 (непотребно за Свещеник) 7/9 Жълтици (за две ръце)
- **Рапира (O20)** 4/3 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник) 3/15 сребърника

ДОСПЕХИ (АТАКА/ЗАЩИТА) 1320 (ЦЕНА/ТЕГЛЮ)

- **Кожен щит (Д1)** 0/1 (непотребно за Маг, Фея, Крадец) 3/2 Сребърник
- **Дървен щит (Д2)** 0/2 (непотребно за Маг, Фея, Крадец) 5/4 Сребърника
- **Стоманен щит (Д3)** 1/3 (непотребно за Маг, Фея, Крадец, Търговец, Бард) 7/7 Сребърника
- **Стоманен щит с шипове (Д4)** 3/3 (непотребно за Маг, Фея, Крадец, Бард) 9/15 Сребърника
- **Кожени наколенки (Д5)** 0/1 (непотребно за Маг, Фея, Бард, Търговец, Свещеник) 1/6 гроша
- **Дървени наколенки (Д6)** 0/2 (непотребно за Маг, Фея, Бард, Търговец, Свещеник) 3/8 гроша
- **Стоманени наколенки (Д7)** 0/3 (непотребно за Маг, Фея, Търговец, Свещеник, Бард) 5/2 сребърник
- **Кожен шлем (Д8)** 0/1 (непотребно за Маг, Фея) 3/2 сребърник
- **Дървен шлем (Д9)** 0/2 (непотребно за Маг, Фея) 5/4 сребърника
- **Стоманен шлем (Д10)** 0/3 (непотребно за Маг, Фея, Търговец, Бард) 7/7 сребърника
- **Стоманен шлем с забрало (Д11)** 1/3 (непотребно за Маг, Фея, Крадец, Елф, Свещеник, Бард) 7/18 Сребърника
- **Кожена ризница (Д12)** 0/2 (непотребно за Маг, Фея) 5/3 жълтици
- **Ризница от халки (Д13)** 0/4 (непотребно за Маг, Фея) 5/6 жълтици
- **Ризница от плочки (Д14)** 1/6 (непотребно за Маг, Фея, Крадец, Свещеник, Търговец, Бард) 7/15 Жълтици
- **Стоманена броня (Д15)** 2/8 (непотребно за Маг, Фея, Крадец, Елф, Свещеник, Търговец, Бард) 9/30 жълтици
- **Кожени налакътници (Д16)** 0/1 (непотребно за Маг, Фея, Бард, Търговец, Свещеник) 1/6 гроша

- **Дървени налакътници (Д17)** 0/2 (непотребно за Маг, Фея, Бард, Търговец, Свещеник) 3/8 гроша
- **Стоманени налакътници (Д18)** 0/3 (непотребно за Маг, Фея, Търговец, Свещеник, Бард) 5/2 сребърника
- **Стоманена броня с шипове (Д19)** 5/8 (непотребно за Маг, Фея, Крадец, Елф, Свещеник, Търговец, Бард) 9/42 жълтици
- **Нагръдник (Д20)** 0/1 (непотребно за Маг, Фея) 3/2 жълтица

ВЪЛШЕБНИ ПРЕДМЕТИ 1320 (ЦЕНА/ТЕГЛО)

- **Пръстен на защита от Огън (ВП1)** — Предпазва от драконов дъх (+1310). 1/62 Жълтици.
- **Пръстен със заклинание (ВП2)** — Вътре има едно заключено заклинание за 1/ден (умение 50%). 1/62 Жълтици (хвърли за магическа школа и заклинание)
- **Анти-магичен пръстен (ВП3)** — Който го носи, не му действат чужди магии. 1/124 Жълтици
- **Пръстен за незабавно действие (ВП4)** — Който го носи, може да действа преди всички 1/ден. 1/62 Жълтици
- **Вълшебни ботуши (ВП5)** + 1 ход 3/112 Жълтици
- **Кристално кълбо (ВП6)** — Предсказва бъдещето 1/ден. 3/52 жълтици
- **Маг. амулет** — ако персонажът умре, автоматично се възкресява (веднъж). 1/124 Жълтици
- **Маг. пръчка за светлина (ВП8)** — Налага светлина 1/ден 3/62 жълтици
- **Маг. пръчка за мрак (ВП9)** — Налага мрак 1/ден 3/62 жълтици
- **Магическа пръчка за парализиране (ВП10)** — Парализира 1/ден. 3/62 Жълтици
- **Косъм на джудже (ВП11)** + 138 Пазарене 1/42 Жълтици
- **Амулет за молитва (ВП12)** + 1 молитва 3/72 Жълтици
- **Амулет против дезинтеграция (ВП13)** — Предпазва от дезинтеграция (+ 1310) 1/52 Жълтици
- **Преносима дупка (ВП14)** — Скрива за 1/ден. 1/62 Жълтици
- **Вълшебна арфа (ВП15)** + 138 Свирене 7/54 Жълтици
- **Подкова за късмет (ВП16)** + 1310 Късмет 1/48 жълтици
- **Обици на убеждаването (ВП17)** — Дипломация + 138. 1/36 Жълтици
- **Прах за летене (ВП18)** — Летене без магия 1/ден. 1/58 Жълтици

• **Драконов прах (ВП19)** — Кара дракона да не издиша огън 1/68
Жълтици

• **Невидим пръстен (ВП20)** — Прави невидим 1/ден 1/82
Жълтици

ВЪЛШЕБНИ ОРЪЖИЯ (АТАКА/ЗАЩИТА) 138 (ЦЕНА/ТЕГЛО)

- **Вълшебна брадва (ВО1)** 15/8 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник, Търговец, Крадец, Елф, Бард) 7/218 Жълтици (Заклинание с 50%)
- **Вълшебен лък (ВО2)** 14/0 (непотребно за Маг, Свещеник) 5/132 Жълтици (двойни щети на не-мъртви)
- **Маг. боен чук (ВО3)** 10/4 (непотребно за Маг, Фея, Бард, Търговец, Крадец, Елф) 3/112 Жълтици (атака от разстояние и пак се връща в ръката)
- **Маг. кинжал (ВО4)** 5/2 (непотребно за Свещеник) 1/92 Жълтици (отровен)
- **Маг. Жезъл за страх (ВО5)** 3/3 (непотребно за Варварин) 3/72 Жълтици (магия за уплаха с 50% за 1/ден)
- **Драконово копие (ВО6)** 8/4 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник, Бард, Търговец, Крадец) 3/145 Жълтица (двойни щети на дракон)
- **Вълшебен меч (ВО7)** 12/5 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник) 5/182 Жълтици (Заклинание с 50%)
- **Вълшебна прашка (ВП8)** 3/1 (непотребно за Маг, Фея, Свещеник) 1/62 гроша (две атаки)

ВЪЛШЕБНИ ДОСПЕХИ (АТАКА/ЗАЩИТА) 134 (ЦЕНА/ ТЕГЛО)

- **Вълшебна ризница (ВД1)** 2/10 (Универсална) 5/142 Жълтици
- **Вълшебна шлем (ВД2)** 2/6 (Универсален) 5/98 Жълтици
- **Вълшебна броня (ВД3)** 8/16 (Универсална) 7/282 Жълтици
- **Маг. щит (ВД4)** 5/6 (непотребно за Крадец) 7/112 Жълтици

**МАГИЧЕСКИ СВИТЪЦИ (ТЕГЛО = 1/ЦЕНА =
ТРУДНОСТ × 5) 138 ЗА ШКОЛА + 136 ЗА ЗАКЛИНАНИЕ
(АКО СЕ ПАДНЕ 6, СВИТЪКЪТ СЕ РАЗПАДА)**

- Бойни магии (С1)
- Движение (С2)
- Доминиране (С3)
- Контра-магии (С4)
- Лековити маги (С5)
- Окултизъм (С6)
- Предсказващи магии (С7)
- Трансформация (С8)

СНАРЯЖЕНИЕ (ТЕГЛО НА 100/ЦЕНА ЗА 1) 134

- **Стрели за лък (СН1)** 3/2 грош (непотребно за Маг, Свещеник)
- **Стрели за Арбалет (СН2)** 3/4 гроша (непотребно за Свещеник)
- **Стоманени топчета (СН3)** 3/1 грош (непотребно за Маг, Фея, Свещеник)
- **Сребърни стрели за лък (СН4)** 3/1 сребърник (непотребно за Маг, Свещеник)

СКЪПОЦЕННОСТИ (ТЕГЛО/ЦЕНА) 1312

- Железен пръстен (СК1) 1/2 грош
- Сребърен пръстен (СК2) 1/2 сребърник
- Златен пръстен (СК3) 1/2 жълтица
- Пръстен с камък (СК4) 1/2 жълтици + Камък
- Железна гривна (СК5) 1/3 гроша
- Сребърна гривна (СК6) 1/3 сребърника
- Златна гривна (СК7) 1/4 жълтици
- Железен медальон (СК8) 1/3 гроша
- Сребърен медальон (СК9) 1/3 сребърника
- Златен медальон (СК10) 1/4 жълтици
- Медальон с камък (СК11) 1/2 жълтица+ Камък
- Златни обици (СК12) 1/2жълтица

КАМЪНИ (ТЕГЛО = 1/ЦЕНА = 13100 ЖЪЛТИЦИ) 136

- Ахат (К1)
- Опал (К2)
- Нефрит (К3)
- Смарагд (К4)
- Рубин (К5)
- Диамант (К6)

МАГИЧЕСКИ РУНИ (ТЕГЛО/ЦЕНА) 1312

- Руна „Камък“ (P1) 1/25
- Руна „Кон“ (P2) 1/25
- Руна „Вълк“ (P3) 1/36
- Руна „Криле“ (P4) 1/50
- Руна „Глава на змия“ (P5) 1/62
- Руна „Метал“ (P6) 1/22
- Руна „Топлина“ (P7) 1/36
- Руна „Бик“ (P8) 1/36
- Руна „Огън“ (P9) 1/36
- Руна „Въздух“ (P10) 1/36
- Руна „Земя“ (P11) 1/36
- Руна „Вода“ (P12) 1/36

ПРИЛОЖЕНИЕ II: МАГИЧЕСКА КНИГА

Всички заклинания в нея са описани по следния начин:

- **Име на магията** (*Ниво на трудност/Колко мана отнема — Кои класи я владеят*): Ефект на магията (Опит, който дава, ако се направи успешно^[1]).

Всички заклинания, които са със ° се изричат от близко разстояние и за да ги каже, заклинателят трябва да бъде в квадрат, съседен на обекта на магията (ако призовава, магическата енергия на заклинанието се насочва в празно поле, което също трябва да бъде съседен квадрат).

ШКОЛА „БОЙНИ МАГИИ“

- **Магическа стрела** (12/136 — *Маг и Фея*): Създава магическа енергия, която поражява противника за 136 Издръжливост (1).
- **Мълния** (40/1320 — *Маг*): Създава огромна светкавица, която поражява противника за 1320 Издръжливост (нормален опит).
- **Огнена топка** (24/1312 — *Маг*): Създава огнено кълбо, което поражява противника за 1312 Издръжливост (нормален опит).
- **Парализа°** (12/136 — *Елф, Маг, Фея и Свещеник*): Изважда от строя противника, който се вкаменява, ако не устои на парализата (2).
- **Ръжда°** (12/136 — *Маг и Фея*): Една магия покрива с ръжда оръжието (или доспехите, но не и двете) на противника (2).

ШКОЛА „МАГИИ ЗА ДВИЖЕНИЕ“

- **Забавяне**^o (12/1з6 — *Елф, Маг и Фея*): Прави противника побавен и той действа през ход (2).
- **Забързване**^o (16/1з8 — *Елф, Маг и Фея*): Прави героя по-бърз и той печели 1 ход за битката (1).
- **Криле** (24/1з12 — *Маг и Фея*): С нейна помощ персонажите (един или повече) бягат от битка(2).
- **Левитация** (20/1з10 — *Маг и Фея*): Издига персонажа във въздуха и той става труден за наземни атаки (2).
- **Телепорт** (40/1з20 — *Маг*): Телепортира се на друго поле от таблото, но трябва да е бил вече там (2).

ШКОЛА „ДОМИНИРАЩИ МАГИИ“

- **Зъл поглед**[°] (24/1312 — *Маг и Фея*): Кара противника да се бие за заклинателя (2).
- **Приспиване**[°] (12/136 — *Елф, Маг и Фея*): Приспива противника (2).
- **Робско омайване**[°] (24/1312 — *Маг и Фея*): Омаяния персонаж един ден прави това, което му каже заклинателя (3).
- **Уплаха**[°] (12/136 — *Маг, Фея и Свещеник*): Кара противника да избяга панически от битката, ако не устои с волята си (2).
- **Четене на мисли**[°] (24/1312 — *Маг и Фея*): чете мисли на други персонажи и противници, ако те не устоят с волята си (3).

ШКОЛА „КОНТРА-МАГИИ“

- **Анти-омайване**[°] (12/136 — Маг и Фея): Неутрализира омайването (2).
- **Отвкаменияване**[°] (16/138 — Елф, Маг, Фея и Свещеник): Неутрализира парализата (2).
- **Премахване на проклятие**[°] (20/1310 — Маг, Фея и Свещеник): Неутрализира проклятия (2).
- **Прогонване на страх**[°] (12/136 — Универсална): Връща куража на персонажа (2).
- **Събуждане**[°] (8/134 — Универсална): Събужда заспал персонаж веднага (2).

ШКОЛА „ЛЕКОВИТИ МАГИИ“

- **Лекуване на отровен**[°] (12/136 — *Елф, Маг, Фея и Свещеник*): Изцерява отровения персонаж (2).
- **Лечение на големи рани**[°] (40/1320 — *Маг, Фея и Свещеник*): Възстановява всичката изгубена Издръжливост на персонажа (3).
- **Лечение на много малки рани**[°] (16/138 — *Елф, Маг, Фея и Свещеник*): Възстановява 1/3 изгубена Издръжливост (1).
- **Лечение на рани**[°] (24/1312 — *Елф, Маг, Фея и Свещеник*): Възстановява 1/2 изгубена Издръжливост (2).
- **Сън**[°] (12/136 — *Универсална*): Възстановява всичката издръжливост, ако персонажът е спал на открито (1).

ШКОЛА „ОКУЛТИЗЪМ“

- **Възкресение**[°] (40/1320 — *Свещеник*): Възкресява персонаж (4).
- **Пентаграма**[°] (24/1312 — *Маг*): Викане на демон, който се бие на страната на заклинателя (3).
- **Призовавана на дух**[°] (16/138 — *Маг и Фея*): Викане на призрак, който се бие на страната на заклинателя (2).
- **Призоваване на елемент**[°] (24/1312 — *Маг и Фея*): Викане на случаен елемент, който се бие на страната на заклинателя (3).
- **Призоваване на чудовище**[°] (24/1312 — *Маг*): Викане на случайно чудовище, който се бие на страната на заклинателя (3).

ШКОЛА „ПРЕДСКАЗВАЩИ МАГИИ“

- **Долавяне на добро** (8/134 — *Свещеник*): Усещане за добро (1).
- **Долавяне на зло** (8/134 — *Свещеник*): Усещане за зло (1).
- **Гадаене** (12/136 — *Маг и Фея*): Предсказание (1).
- **Индефикация** (12/136 — *Маг, Фея и Бард*): Индифициране на предмет (1).
- **Персонификация**^o (16/138 — *Маг, Фея и Бард*): Разкрива данните на едно чудовище (1).

ШКОЛА „ТРАНСФОРМАЦИИ“

- **Вълшебна броня** (16/138 — *Маг, Фея и Свещеник*): Създава магическа броня, която да ползва заклинателя, но само за една битка (2).
- **Невидимост** (24/1312 — *Маг и Фея*): Прави заклинателя невидим за една битка (2).
- **Проклятие/Благословия**^o (16/138 — *Свещеник*): Това заклинание намалява или удвоява шанса при хвърляне (1).
- **Светлина/Тъмнина** (16/138 — *Маг и Фея*): Налага светло или тъмно по картата (2).
- **Смелост** (16/138 — *Бард*): Повдига духа на персонажите, които могат да пропуснат един сън, без това да им се отрази по никакъв начин (1).

УНИВЕРСАЛНИ МАГИИ = 3

- Прогонване на страх (Степен на трудност = 12)
- Събуждане (8)
- Сън (12)

МАГИИ ЗА ЕЛФ = 8 + УНИВЕРСАЛНИТЕ

- Парализа (12)
- Забавяне (12)
- Забързване (16)
- Приспиване (12)
- Отвкаменияване (16)
- Лекуване на отровен (12)
- Лечение на много малки рани (16)
- Лечение на рани (24)

МАГИИ ЗА МАГЪОСНИК = 32 + УНИВЕРСАЛНИТЕ

- Магическа стрела (12)
- Мълния (40)
- Огнена топка (24)
- Парализа (12)
- Ръжда (12)
- Забавяне (12)
- Забързване (16)
- Криле (24)
- Левитация (20)
- Телепорт (40)
- Зъл поглед (24)
- Приспиване (12)
- Робско омайване (24)
- Уплаха (12)
- Четене на мисли (24)
- Анти-омайване (12)
- Отвкаменияване (16)
- Премахване на проклятие (20)
- Лекуване на отровен (12)
- Лечение на големи рани (40)
- Лечение на много малки рани (16)
- Лечение на рани (24)
- Пентаграма (24)
- Призовавана на дух (16)
- Призоваване на елемент (24)
- Призоваване на чудовище (24)
- Гадаене (12)
- Индефикация (12)
- Персонификация (16)
- Вълшебна броня (16)
- Невидимост (24)
- Светлина/Тъмнина (16)

МАГИИ ЗА ФЕЯ = 27 + УНИВЕРСАЛНИТЕ

- Магическа стрела (12)
- Парализа (12)
- Ръжда (12)
- Забавяне (12)
- Забързване (16)
- Криле (24)
- Левитация (20)
- Зъл поглед (24)
- Приспиване (12)
- Робско омайване (24)
- Уплаха (12)
- Четене на мисли (24)
- Анти-омайване (12)
- Отвкаменияване (16)
- Премахване на проклятие (20)
- Лекуване на отровен (12)
- Лечение на големи рани (40)
- Лечение на много малки рани (16)
- Лечение на рани (24)
- Призовавана на дух (16)
- Призоваване на елемент (24)
- Гадаене (12)
- Индефикация (12)
- Персонификация (16)
- Вълшебна броня (16)
- Невидимост (24)
- Светлина/Тъмнина (16)

МАГИИ ЗА СВЕЩЕНИК = 12 + УНИВЕРСАЛНИТЕ

- Парализа (12)
- Уплаха (12)
- Премахване на проклятие (20)
- Лекуване на отровен (12)
- Лечение на големи рани (40)
- Лечение на много малки рани (16)
- Лечение на рани (24)
- Възкресение (40)
- Долавяне на добро (8)
- Долавяне на зло (8)
- Вълшебна броня (16)
- Проклятие/Благословия (16)

МАГИИ ЗА БАРД = 3 + УНИВЕРСАЛНИТЕ

- Индефикация (12)
- Персонификация (16)
- Смелост (16)

[1] Ако там пише „нормален опит“, това означава, че опитът се изчислява както в битка. ↑

ПРИЛОЖЕНИЕ III: ЧУДОВИЩНА КНИГА

МИТИЧНИ СЪЩЕСТВА (1312)

Име:	Базилиск (Редува атаките си с парализиращ поглед с шанс 50%)
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	36 (18/72)
Опит:	25
Атака/Защита:	24/16
Ход:	2
Брой:	1
Съкровище:	Руна „Камък“

Име:	Кентавър (Хвърля копие и тогава атакува с другото)
Уклон:	Добър
Издръжливост:	28 (14/56)
Опит:	21
Атака/Защита:	24/16 (20/16)
Ход:	2
Брой:	136
Съкровище:	Руна „Кон“, Желязно копие × 2

Име:	Върколак (Може да бъде поразен само със сребърни стрели!)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	44 (22/88)
Опит:	34
Атака/Защита:	32/22

Ход:	3
Брой:	1
Съкровище:	Руна „Вълк“

Име:	Грифон (Владее магиите „Криле“, „Забързване“, „Лечение на рани“ с успеваемост 50%)
Уклон:	Добър
Издръжливост:	64 (Мана = 20) (32–10/128–40)
Опит:	44
Атака/Защита:	44/30
Ход:	2
Брой:	1
Съкровище:	Руна „Криле“, Вълшебен предмет

Име:	Хидра (Атакува с 4 глави по 4 различни персонажа!)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	72 (36/144)
Опит:	48
Атака/Защита:	52/34
Ход:	1
Брой:	1
Съкровище:	Руна „Змийска глава“

Име:	Ръждиво чудовище (Вместо да атакува, то през ход може да превръща метални предмети в ръжда с шанс 50% в реда оръжие, щит, шлем, доспехи)
Уклон:	Неутрално
Издръжливост:	28 (14/56)
Опит:	20

Атака/Защита:	22/16
Ход:	1
Брой:	1
Съкровище:	Руна „Метал“

Име:	Саламандър (Всеки, който се намира в полета, съседни на чудовището, получава изгаряния и губи по 134 всеки ход)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	52 (26/104)
Опит:	34
Атака/Защита:	38/26
Ход:	1
Брой:	1
Съкровище:	Руна „Топлина“

Име:	Минотавър (Прави по две атаки с рогата си)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	48 (24/96)
Опит:	32
Атака/Защита:	34/22
Ход:	1
Брой:	1
Съкровище:	Руна „Бик“

Име:	Въздушен елементал (Летящ)
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	52 (26/104)
Опит:	36

Атака/Защита:	36/24
Ход:	3
Брой:	1
Съкровище:	Руна „Въздух“

Име:	Огнен елементал (Всеки, който се намира в полета, съседни на елемента, получава изгаряния и губи по 134 всеки ход)
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	52 (26/104)
Опит:	36
Атака/Защита:	36/24
Ход:	1
Брой:	1
Съкровище:	Руна „Огън“

Име:	Земен елементал (Земята започва да се тресе и персонажите действат през ход)
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	52 (26/104)
Опит:	36
Атака/Защита:	36/24
Ход:	1
Брой:	1
Съкровище:	Руна „Земя“

Име:	Воден елементал (Всичко около вас става във вода и действате с 1 ход по-малко при минимум 1 ход)
Уклон:	Неутрален

Издръжливост:	52 (26/104)
Опит:	36
Атака/Защита:	36/24
Ход:	1
Брой:	1
Съкровище:	Руна „Вода“

НЕ-МЪРТВИ (138)

Име:	Призрак (Невидим)
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	32 (16/64)
Опит:	36
Атака/Защита:	24/16
Ход:	3
Брой:	1

Име:	Демон (Дезинтегрира през ход с шанс 50%)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	62 (31/124)
Опит:	44
Атака/Защита:	46/30
Ход:	3
Брой:	1

Име:	Вампир (Смуче издръжливост за себе си; владее магиите „Приспиване“, „Забавяне“ и „Зъл поглед“ с успеваемост 50% всяка)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	44 (Мана = 22) (22–11/88–44)
Опит:	32
Атака/Защита:	28/20
Ход:	3
Брой:	1

Съкровище:	Наметало
-------------------	----------

Име:	Мумия (Вместо да атакува, тя може да плаши през ход с шанс 50%)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	52 (26/104)
Опит:	34
Атака/Защита:	34/22
Ход:	1
Брой:	1
Съкровище:	Скъпоценност

Име:	Сянка (В началото на битката се опитва да наложи пълен мрак с шанс 50 %)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	24 (12/48)
Опит:	20
Атака/Защита:	16/10
Ход:	2
Брой:	1

Име:	Скелет
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	12 (6/24)
Опит:	12
Атака/Защита:	18/12 (12/12)
Ход:	3
Брой:	136
	Къс меч, Кожена ризница, 136 Жълт.

Съкровище:	
-------------------	--

Име:	Зомби
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	18 (9/36)
Опит:	8
Атака/Защита:	12/8
Ход:	1
Брой:	136
Съкровище:	Скъпоценност

Име:	Мъртъв рицар (Атакува два пъти; владее магиите „Пентаграма“ и „Призоваване на дух“ с успеваемост 50%)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	32 (Мана = 16) (16–8/64–32)
Опит:	28
Атака/Защита:	36/26 (28/26)
Ход:	1
Брой:	1
Съкровище:	Дълъг меч, Ризница от халки, Стоманен шлем, Наметало, Скъпоценност, 13100 Жълт.

ХУМАНОИДИ (136)

Име:	Гигант (Цели с камъни от разстояние с шанс 50% да уцели — всеки камък нанася 136 щети)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	82 (41/164)
Опит:	58
Атака/Защита:	63/42 (62/42)
Ход:	1
Брой:	1
Съкровище:	Тояга, Скъпоценност

Име:	Гоблин
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	8 (4/16)
Опит:	6
Атака/Защита:	14/8 (7/8)
Ход:	1
Брой:	136
Съкровище:	Боздуган, Кожен щит, Нагръдник, Скъпоценност, 136 Жълт.

Име:	Гном
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	4 (2/8)
Опит:	3
Атака/Защита:	4/2

Ход:	2
Брой:	136
Съкровище:	136 Жълтици

Име:	Орк
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	12 (6/24)
Опит:	8
Атака/Защита:	17/8 (10/8)
Ход:	1
Брой:	136
Съкровище:	Кожена ризница, Кожен шлем, Боздуган, 136 Жълт.

Име:	Коболд
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	4 (2/8)
Опит:	4
Атака/Защита:	8/3 (5/3)
Ход:	1
Брой:	136
Съкровище:	Дървено копие

Име:	Огре
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	36 (18/72)
Опит:	22
Атака/Защита:	32/22 (22/22)
Ход:	134

Съкровище: Кожена ризница, Брадва, 1320 Жълтици

ХОРА (136)

Име:	Разбойник
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	8 (4/16)
Опит:	6
Атака/Защита:	16/6 (10/6)
Ход:	1
Брой:	136
Съкровище:	Къс меч, 136 Грош.

Име:	Циганин
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	4 (2/8)
Опит:	4
Атака/Защита:	6/4 (5/4)
Ход:	1
Брой:	136
Съкровище:	Тояга, 134 Грош.

Име:	Просяк
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	3 (1/6)
Опит:	2
Атака/Защита:	4/2
Ход:	1

Брой:	136
Съкровище:	Наметало

Име:	Убиец (Камите им са намазани с отрова!)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	5 (2/10)
Опит:	4
Атака/Защита:	6/3 (4/3)
Ход:	2
Брой:	136
Съкровище:	Кама, Наметало

Име:	Мародер
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	5 (2/10)
Опит:	3
Атака/Защита:	5/2
Ход:	1
Брой:	136
Съкровище:	Наметало

Име:	Вещица (Владее магиите „Ръжда“, „Проклятие“, „Гадаене“ и „Приспиване“ с успеваемост 50 %)
Уклон:	Зла
Издръжливост:	4 (Мана = 12) (2–6/8–24)
Опит:	6
Атака/Защита:	4/4
Ход:	1

Брой:	134
Съкровище:	Кристално кълбо, Наметало, 136 Жълтици

ЗВЕРОВЕ (136)

Име:	Хрътка
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	4 (2/8)
Опит:	3
Атака/Защита:	3/2
Ход:	2
Брой:	136

Име:	Мечка
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	40 (20/80)
Опит:	20
Атака/Защита:	26/18
Ход:	1
Брой:	1

Име:	Вълк
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	18 (9/36)
Опит:	10
Атака/Защита:	12/8
Ход:	2
Брой:	136

--	--

Име:	Прилеп
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	1 (1/2)
Опит:	1
Атака/Защита:	1/0
Ход:	2
Брой:	136

Име:	Плъх
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	2 (1/4)
Опит:	1
Атака/Защита:	2/1
Ход:	2
Брой:	136

Име:	Змия (Ако ухапе, има 50% шанс да пусне отрова)
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	2 (1/4)
Опит:	3
Атака/Защита:	3/1
Ход:	1
Брой:	134

ИНСЕКТИ (134)

Име:	Гигантски паяк (Ако ухапе, има 50% шанс да пусне отрова)
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	1 (1/2)
Опит:	1
Атака/Защита:	1/1
Ход:	2
Брой:	136

Име:	Летящ гигантски паяк
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	1 (1/2)
Опит:	2
Атака/Защита:	1/1
Ход:	2
Брой:	136

Име:	Бръмбар-кръвопиец (Ако ухапе, има 50% шанс от парализа)
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	2 (1/4)
Опит:	2
Атака/Защита:	1/1
Ход:	2
Брой:	136

Име:	Гигантска стоножка (Ако ухапе има 50% шанс от парализа)
Уклон:	Неутрален
Издръжливост:	2 (1/4)
Опит:	2
Атака/Защита:	1/0
Ход:	1
Брой:	136

...И НАКРАЯ ЕДИН ОГРОМЕН ДРАКОН!

Име:	Дракон (През ход пуска драконов дъх, владее магиите „Приспиване“, „Зъл поглед“, „Уплаха“, „Робско омайване“ с успеваемост 50%, не му действа дезинтеграция)
Уклон:	Зъл
Издръжливост:	184 (Мана = 64) (92–32/368–128)
Опит:	124
Атака/Защита:	124/82
Ход:	2
Брой:	1
Съкровище:	Отвари и билки × 4, Вълшебни предмети × 4, Вълшебни оръжия × 2, Вълшебни доспехи, Свитъци × 8, Скъпоценности × 6, Камъни × 2, Пари 10 × 1з100 Жълтици

ПРИЛОЖЕНИЕ IV: ПРИМЕРНО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Предупреждение: Следващият сценарий е предназначен само за Водещия на играта. Ако играете сам в приключението, също можете да го прочетете. Във всеки друг случай четенето му само ще развали удоволствието ви от играта и ще разкрие тайни, които трябва да се научат в процеса на самото приключение с другите играчи. Бъдете честни!

Заглавие на сценария: „Пионки на съдбата“

Брой играчи: 4–6

Първоначално местоположение: Хана

Сюжет: Играта започва в странноприемницата „Дъхът на дракона“, където персонажите слушат песен на стар трубадур на име Бриън (**Бард 20-ти ранг, Ли**). В песента се пее за съкровище и огромен дракон, който го пази в пределите на Приказния свят.

Изведнъж кръчмата е нападната от разбойници (136), които отвличат дъщерята на кръчмаря — русокосата Мери (**Търговец 1-ви ранг, Рам**). Ханджията Хаят (**Търговец 20-ти ранг, Безименния**) моли героите за помощ и обещава голяма награда, ако я върнат жива и здрава. Персонажите тръгват на път и в близкия магазин ковачът Саид (**Търговец 20-ти ранг, Безименния**) обещава да им даде информация, ако му донесат стоте жълтици, които магьосникът Амброзий (**Магьосник 20-ти ранг, Арал**) му дължи. Трябва да му искат бележка с подпис и името му. Амброзий вижда бележката и се съгласява да им даде парите, но точно в момента няма толкова. Дава им само 50 жълтици, а за другите пари им казва, че имал едно познато джудже, което можела да донади сумата. Джуджето се казва Кирби (**Джудже 20-ти ранг, Безименния**) и копае в златните мини и Асторий праща чирака си Йозеф (**Магьосник 1-ви ранг, Брет**) да дойде с персонажите, който познава джуджето добре. Персонажите отиват в златните мини и намират Кирби, който ще им даде парите, но има едно

условие — да му донесат брадвата, която си бил забравил в странноприемницата. Когато героите се връщат при джуджето, мината е нападната от орки в голяма засада (236, действат първи). След като дадат парите на Саид, търговецът им казва, че може да ги свърже с негов човек от Гилдията на крадците, който ще им помогне да намерят Мери. Трябва да почакаат един ден и на следващия той им казва, че Базил (**Крадец 20-ти ранг, Рам**) ги чака на входа на замъка. Информацията на Базил струва 250 жълтици. Ако му героите му платят, той им казва, че не знае къде е Мери, но бандата на разбойниците се крие в сребърните мини. След като отидат там, персонажите се сбиват с бандитите (136) и от техния главатар (едно яко огре) научават, че девойката всъщност е продадена като прислуга в замъка на Лудия крал (**Рицар, 20-ти ранг, Дън**). Персонажите се връщат в замъка, от където разбират, че Мери ще бъде върната само, ако успеят да заловят дървен вампир, който се укрива в медните мини.

Когато връщат щерката, кръчмарят им дава карта на скритото съкровище от легендата. Древният пергамент указва пещера в Приказния свят, в която спи дракон, който пази огромно богатство. За да влязат в Приказния свят обаче героите трябва спечелят Турнира на героите, който се организира всяка седмица в замъка в неделя от 12 часа. Наградата в него е вход към Приказното царство, но за да я спечелят, приключенците трябва да победят други герои, които се определят случайно. Но дори и да победят, когато влязат трябва да платят 50 жълтици на джуджетата, които пазят вратите на вълшебния свят. Когато героите отидат в пещерата, на входа ги чака трубадурът от началото, който им казва, че за да победят дракона, първо трябва да открият магическите руни, които указват мястото, където е заровен ключа за пещерата на дракона. Те се пазят от митичните същества, които приключенците трябва да издирят (на случаен принцип). Когато ги намират, те побеждават дракона и стават новите властелини (край).

ПРИЛОЖЕНИЕ V: ПЕРСОНАЖЕН ЛИСТ

Персонажен лист „ПИОНКИ НА СЪДБАТА“

Лични данни на героя/наемника/съюзника (подчертай
вярното)

- Име:
- Пол:
- Възраст:
- Клас:
- Религия:
- Ранг^o:
- Опит^o:
- Височина:
- Тегло:
- Очи:
- Коса:
- Любима фраза:

Основни качества

- Сила (Товар (×5), Отрова (×3), Агресивен — а, Нормален — а, Самозащита — з)^o:
- Ловкост (Стрелба, Парализа (×3), Агресивен — а, Нормален — з, Самозащита — з)^o:
- Точност (Нормален — а)^o:
- Обаяние (Дипломация, Лъжение, Заплаха)^o:
- Интелект (Воля (×3), Пазарене, Лекуване, Капани, Оценка, Оцеляване и Знания за магии)^o:
- Магия (Дезинтеграция (×3), Знания за магия, Успеваемост на заклинанията)^o:

Игрови статистики

- Издържливост:

- Мана:
- Ход на движение:
- Позволен товар:

Защитни стойности

- Воля % (Интелект × 3 + Късмет):
- Отрова % (Сила × 3 + Късмет):
- Парализа % (Ловкост × 3 + Късмет):
- Дезинтеграция % (Магия × 3 + Късмет):
- Драконов дъх % (Защита на доспехите + Късмет):

Умения %

- Пазарене (Интелект):
- Дипломация (Обаяние):
- Лекуване (Интелект):
- Капани (Интелект):
- Свирене (Настроение):
- Оценка на предмети (Интелект):
- Лъжа (Обаяние):
- Кражби (Ловкост):
- Заплаха (Обаяние):
- Оцеляване (Интелект):

Стил на игра

	Агресивен	Нормален	Самозащита
Атака:			
Защита:			

Точки на снаряжението

- Атака на оръжието (Агресивен, Нормален, Самозащита — а)°:
- Защита на оръжието (Самозащита — з)°:
- Атака на доспехите (Агресивен — а)°:
- Защита на доспехите (Агресивен, Нормален, Самозащита — з)

°:

Моментно състояние

- Жажда (1): 5
- Глад (5): 3
- Умора (10): 1
- Късмет (Воля, Отрова, Парализа, Дезинтеграция, Драконов

дъх)°:

- Настроение (Свирене)°:
- Позволени молитви:

Предмети в ръцете (Инвентарен номер/Тегло)

- Лева ръка:
- Дясна ръка:

Снаряжение/Екипировка (Инвентарен номер/Тегло)

- Шлем:
- Медальон/Амулет:
- Ляв пръстен:
- Десен пръстен:
- Лева гривна:
- Дясна гривна:
- Налакътници:
- Наколенки:
- Нагръдник/Ризница/Броня:
- Наметало/Плащ:
- Панталони:
- Колан:
- Ботуши:

Други предмети (Инвентарен номер/Тегло)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

- 9.
- 10.

Пари в кесията (товар = 3)

- Грошове:
- Сребърници:
- Жълтици:

Научени магии

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.

Забележка: Уменията, указани със ° означават че промените в тях влияят на други умения.

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.