

Накратко за „На Оня Свят...“

„На Оня Свят...“ е настолна ролева игра. Играе се в група от 3 до 7 човека. Един от участниците поема ролята на разказвач, а останалите – на главните действащи лица в неговия или нейния разказ. За да се играе са необходими поне две десетстенни зарчета, молив, гумичка за триене, хартия и, най-вече, въображение. Препоръчително е да се ползват специално предназначени за целта игрови дневници за персонажите на играчите. По желание могат да се ползват карти на местности и помещения, както и фигурки, но допълнителните материали в никакъв случай не са задължителни.

◆ Игрова вселена

Правилата на „На Оня Свят...“ може да се адаптират за всякакви игрови вселени. По подразбиране играта се развива в псевдо-исторически свят, съчетаващ Античността, Тъмните векове, Средновековието и Ренесанса от миналото на Земята. Шестте му континента са обитавани от различни цивилизации, вдъхновени от:

- **Футарк** – Северна и Западна Европа, Викингската епоха, Ханзейската лига и скандинавската митология;
- **Огам** – Британските острови, келтската митология и легендата за крал Артур;
- **Сирильско краище** – източна Европа и Балканския полуостров, приказките за Крали Марко, Тримата братя и златната ябълка, Баба Яга, Кошчей Безсмъртни, Василиса Прекрасна и други славянски митове и легенди;
- **Латинейски архипелаг** – Северното Средиземноморие, Западната и Източната Римска империя, Латинската империя, древногръцките митове и легенди;
- **Орхонг** – средна и Югоизточна Азия, Японските острови, Монголската империя и Златната Орда, индийската и китайската митология;
- **Хабилеа** – Вавилон и Персия, Арабския полуостров и Африка, древноегипетска и африканската митология, Книгата на Енох, Стария и Новия завет.

Освен тях, отвъд хоризонтите на познатия свят може да се крият и други, непознати земи, очакващи откривателите си.

◆ Създаване на герои

Всеки играч се нуждае от **игрови дневник**. На него се записват наративните характеристики и механичните измерения на героите. Наративните характеристики включват **името, произхода, пола, възрастта, облика, отличителните белези, нравът и призиванието, целите и опасенията, средата и положението** на персонажа, а механичните измерения са неговите или нейните показатели (**крепкост, увереност, способност и възприятие**), **специалности** (свободноизбираеми или според списъка в основната книга) и **недостатъци** (съчиняват се от другите играчи и разказвача, или се падат случайно според списъка в основната книга с хвърляне на d100). Специалностите се делят на практически и теоретични, а недостатъците – на физически и психически.

- **Крепкост**

Определя основния шанс за успех на действията, зависещи от сила или издръжливост. Определя и прага на пораженията, които персонажът може да понесе, преди да попадне в опасност.

- **Увереност**

Определя основния шанс за успех на действията, зависещи от обаяние или воля. Определя и прага на тревогите, които персонажът може да понесе, преди съзнанието му да се пренесе на Оня Свят.

- **Способност**

Определя основния шанс за успех на действията, зависещи от сръчност или бързина. От нея зависи и колко бързо се трупва практически опит.

- **Възприятие**

Определя основния шанс за успех на действията, зависещи от разум или сетива. От него зависи и колко бързо се трупва теоретичен опит.

- **Специалности**

Практическите включват бягане, плуване, катерене, боравене с различни инструменти и оръжия, а теоретичните – грамотност, сладкодумие, вяра в определена религия и други познания в различни сфери.

- **Недостатъци**

Физическите включват накуцване, непохватност, болнавост и други подобни, а психическите – различни страхове (от височини, диви зверове, тъмнина) и непоносимости (към определени обществени кръгове, произходи и т.н.)

- ◆ **Развитие**

Когато изпълняват ключови за наратива цели, разказвачът награждава персонажите с толкова **практически опит**, колкото е способността им, и толкова **теоретичен** – колкото е възприятието им. При добра ролева игра или изпълняване на особено предизвикателни цели, персонажите могат да бъдат наградени с опит и двукратно или трикратно по преценка на разказвача.

Повишаването на нивото на която и да е практическа специалност струва с 1 повече от текущото ниво практически опит. Повишаването на нивото на която и да е теоретична специалност струва с 1 повече от текущото ниво теоретичен опит.

С „Апокрифи“, персонажите могат да овладяват и специални умения (виж *Умения и постижения*). Те представляват специфични приложения на специалностите с по-особени игрови механики.

- ◆ **Поражения и тревоги**

Персонажите получават поражения от наранявания, изгаряния, отравяне, болести и всякакви други вредни за физическото състояние влияния, а тревоги – от страх, гняв, мъка, умора и лишения.

Пораженията могат да се премахват с лечебни мехлеми, отвари (според качеството им) и превързване на наранявания (според степента на успех на учителя), а тревогите – с качествен отдых (според качеството на успех на който стъкмя лагера, или срещу разходи за нощувки в странноприемници).

Ако персонаж има повече поражения, отколкото крепкост, попада **в опасност**. Играчите измислят начин за персонажа да се спаси, а разказвачът поставя някакво условие или определя някакви неблагоприятни последици. При съгласие персонажът оживява, а при несъгласие – загива.

Ако персонаж има повече тревоги, отколкото увереност, попада **на Оня Свят**.

Тогава всички следващи понесени тревоги се превръщат в поражения. На Оня Свят се попада и при опиянение, и при внезапно умопомрачение в следствие на панически уплах или буйна ярост, и при крайно изтощение от умора и лишения, или при дълбока заблуда. Докато е на Оня Свят, персонажът може да вижда привидения, временно да губи самоконтрол, да постига истински магически ефекти като пренебрегване на физичните закони, владеене на природните стихии, разговоряне с животни, повеляване на духове и демони, преобразяване и прочее.

Пораженията, причинени с изключителен резултат, предизвикват **контузии**. Те се подчертават в игровия дневник и степента им се вади от шанса за успех на определени действия: степента на контузиите на торса се приспада от шанса за успех на всички физически действия, а на тези на главата – от всички ментални. Контузиите на крайници пречат само при действия, в които участват те. Щом контузия на крайник или уязвимо място постави нечий живот в опасност, се превръща в **травма**, която не може да бъде излекувана.

Тревоги от страх и гняв могат се причиняват съответно със заплахи и обиди, а в оригиналния свят на играта – и с уроки и проповеди. Ако някой получи тревоги от **страх** в съревнование, не може да извършва действия до края на рунда. Ако го засегнат тревоги, причинени с изключителен успех, или попадне на Оня Свят от уплаха, трябва да се отдалечи максимално от причинителя на страха си възможно най-бързо. Ако някой получи тревоги от **гняв** в съревнование, трябва да нападне причинителя на гнева си словесно и може да реагира само срещу негови действия до края на рунда. Ако го засегнат тревоги от гняв, причинени с изключителен успех, или попадне на Оня Свят от ярост, го напада и физически.

В напрегнати моменти, когато героите изневеряват на мирогледите си, целите им се провалят и ги застигат опасенията им, изпитват самообладанието си, и при провал получават тревоги от страх, гняв или мъка според степента му и случката в наратива.

◆ Придвижване

За придвижването не се налага изпитание, освен когато персонажът бяга от някого или се надпреварват, и когато се катери, скача, плува, или се промъква. В съревнования придвижването е позволено само преди извършване на действие. Скачането е изпитание за акробатичните умения. Падането причинява d10 поражения за всеки 5м височина и причинява контузия. С успешно изпитание на акробатиката си, персонажът може да намали понесените при падане поражения според степента си на успех. Изключителният успех предотвратява контузията.

◆ Изпитания и съревнования

Изпитание се нарича всяко хвърляне на d100 за проверка на успешността на обявено действие. d100 се получава като се хвърлят два десетстени зара. Единият означава единиците на резултата, а другият – десетиците. Ако резултатът от заровете е в рамките на шанса за успех на действието, то е успешно, а ако е извън тях – неуспешно. Степента на успех се определя от същия резултат, но разгледан като 2d10. Шансът за успех на всяко действие се определя от най-подходящия за него показател и всички промени към него от специалности, недостатъци, свойства на предмети, наративни обстоятелства, бреме, влияния и състояния. Физическите действия се наричат и конкретни изпитания, а менталните – абстрактни. Заровете за абстрактните се хвърлят от разказвача и резултатът им не се съобщава на играчите – само какво се случва.

Съревнования се наричат действията, засягащи други персонажи или създания. Реакциите срещу тях се уточняват преди проверката на предизвикалите ги действия, след което се проверяват и разрешават едновременно. Например, промъкването се разрешава чрез съревнование на способността и промъкването на единия персонаж срещу възприятието и наблюдателността или ослушването на другия.

Продължителните съревнования се делят на **рундове**. Всеки участник в тях има право на едно действие и една реакция на рунд, които сам решава кога и как да използва. Едновременно обявените действия се разрешават от това с най-високия шанс за успех до онова с най-ниския. При равенство се хвърля ези-тура. **Създаде ли определено действие обстоятелства, възпрепятстващи следващи действия, обявени заедно с него, те автоматично се провалят.**

Успехите побеждават срещу провали, а изключителните резултати превъзхождат обикновените. В оспорвани съревнования (когато и действието, и реакцията са успешни или изкл. успешни, или неуспешни или изкл. неуспешни) надделява резултатът с **по-голямата степен при успех**, или съответно **по-малката** – при провал. Ако и степените са равни, съревнованието се повтаря.

Чифтовете са **изключителни резултати**. Ако не са по-високи от шанса за успех, са **изключителни успехи**, а ако са – **изключителни провали**. При изключителен резултат заровете се хвърлят отново (вече само като 2d10) и сборът им се добавя към степента на успеха или провала. Ако отново се падне чифт, се хвърлят пак.

Независимо от шанса за успех, резултат 1 винаги е изключителен успех, а 100 – изключителен провал!

Ако някакви обстоятелства **улесняват** извършването на дадено действие, десетиците и единиците на резултата от заровете се разменят и важи по-благоприятният резултат. Ако пък **пречат**, се взима предвид по-неблагоприятният. В такива случаи може да се каже и, че действието има съответно **предимство** или **пречка**.

◆ **Нападение и самоотбрана**

В битки, както е и във всички други съревнования, действията се проверяват щом се обявят. Едновременните действия се разрешават подред от това с най-високия шанс за успех към онова с най-ниския. Сраженията обикновено са продължителни съревнования.

Въоръжаването не се брои за отделно действие само в първия рунд на битката.

При придвижване в битка ездачите използват показателите на животните си вместо своите собствени. Ако се засилят към някого от разстояние преди да го атакуват, могат да изпитат уменията си по езда преди атаката. При успех, степента му се добавя към тази на атаката, в случай, че и тя е успешна, и прави реакцията срещу нея трудна.

Стрелбата по време на езда се счита за трудна, освен за персонажи със специализация и в двете!

Боравенето с далекобойни и леки ръкопашни оръжия е изпитание за способността на персонажите, а с тежки – за крепкостта им. Балансираните оръжия могат да се ползват с който и да е от двата показателя. Боравенето с оръжие по начин, различен от предназначения (ако например някой държи ръкопашно оръжие за две ръце в една, за да може да носи и щит) прави ползването му **трудно!**

- **Обикновени атаки**

Успешната атака причинява толкова поражения, колкото е **степената** ѝ на успех (или провал в някои оспорвани съревнования) плюс **щетите** на оръжието, минус противниковата **броня**, покриваща засегнатата част от врага. При изключителен успех заровете се хвърлят отново и сборът им се добавя към степента на успех (без отново да се добавят щетите на оръжието или да се вади бронята). Ако отново се падне чифт, заровете се хвърлят пак.

- **Точни атаки**

Героите могат да пропуснат действие, за да се прицелят за точна атака. Тя се извършва в следващия рунд, има предимство и шансът ѝ за успех се увеличава с точността на атакуващия.

- **Бързи атаки**

Като едно действие могат да се извършат няколко бързи атаки, но само с леки или балансираны оръжия – **не и с тежки!** В такива случаи пъргавината на атакуващия се добавя към общия му шанс за успех, но той се разделя поравно между всички извършени атаки. **Ако са обявени едновременно с други действия, бързите атаки винаги се проверяват първи!**

- **Изненадващи атаки**

При изненадващо нападение от прикритие или засада атакуващият изпитва способността и уменията си да се спотайва преди атаката. Ако промъкването е успешно, степента му на успех се добавя към тази на атаката, която се брои за част от същото действие и не позволява на врага да реагира.

- **Зашеметяване и поваляване на земята**

Зашеметяването прави действията и реакциите на засегнатия персонаж трудни. Действието му трае няколко секунди, а в съревнования – до края на рунда. При зашеметяване с изключителен успех нападателят поваля врага си на земята. **Изправянето от повалено състояние се счита за отделно действие.** Освен, че действията и реакциите им се считат за трудни, повалените персонажи могат да се придвижват само с лазене и търкаляне.

Зашеметяващи удари могат да се извършат с голи ръце, ръкохватки на оръжия, щитове и други тежки предмети. За целта трябва само да се обявят и проверят като обикновени атаки. **Ако се провалят обаче, реакцията срещу тях се счита за лесна!**

- **Бойни изкуства, уличен бой и борба**

Уличният бой е изпитание за крепкостта и калеността, а **бойните изкуства** – за способността и пъргавината на персонажите. **Борбата** също се разрешава чрез съревнование и успехът в нея зависи от крепкостта и калеността на героите. Победителят поваля противника си на земята и го притиска на място. За да се изправи, поваленият трябва преди това успешно да пребори врага, за да му се измъкне.

- **Уязвими места и бой срещу групи**

Атаките, насочени към брадичката, шията, подмишниците и други уязвими места, се считат за трудни, но при успех пренебрегват бронята на врага и се считат за изкл. успехи (степената им се увеличава с 2d10, при чифт – с още 2d10, и т.н.).

На цената на реакцията за хода с ръкопашни оръжия за две ръце могат да се засегнат всички врагове в непосредствена близост като едно действие.

- **Сражаване с две оръжия**

Боравенето с две оръжия едновременно дава избор между двете при всеки удар. Позволява и париране по веднъж с всяко в един и същи рунд, **но не и** нападение с двете едновременно (освен чрез бързи удари).

- **Обезоръжаване**

Нападателят може да избие оръжието от ръцете на противника си вместо да му нанася поражения, ако успее да го надвие в съревнование на крепкостта или способността и бойните им умения. При изключителен успех направо му го отнема. **При провал обаче реакцията на врага се счита за лесна!**

- **Защитни реакции**

Героите могат да отбягват атаки, да ги блокират с щит или да ги парират с оръжие. Отбягването зависи от способността и пъргавината на защитаващия се. Блокирането зависи от щита му. Парирането зависи от крепкостта или способността му в зависимост от оръжието, с което борави, и бойната му специалност.

Парирането и блокирането срещу оръжия от по-тежък вид се счита за трудно (леки оръжия и щитове < балансирани оръжия и средни щитове < тежки оръжия и щитове)!

Ако играчите не уточнят къде насочват атаките си, или разказвачът решава къде попадат, или се определя с хвърляне на d10:

9 – 10 – глава

7 / 8 – лява / дясна ръка

3 - 6 – тяло

1 / 2 – ляв / десен крак

- **Брони и надеждност**

Броните определят колко от степента на всяко понесено поражение се отнема. Ако понесат атака с поражения, надхвърлящи **надеждността** им, се повреждат, ставайки неефективни докато не се поправят. Същото правило важи и за надеждността на оръжията при париране на атаки, и за щитовете при блокиране.

Броните осигуряват защита само срещу удари по частите на тялото, които покриват! Могат да се наслагват една върху друга, но само върху такива от по-лек вид (лека < средна < тежка).

- **Отбранителна позиция**

Героите могат да използват действието си, за да застанат в отбранителна позиция. Тя им дава право на по още една реакция за всяка успешна реакция до края на рунда и прави първата им реакция в него лесна.

- **Контраатаки**

Успешните защитни реакции срещу неуспешни атаки се считат за **контраатаки**.

С успешно **париране** срещу неуспешна атака защитаващият се **отвърща на удара**, поразявайки противника както с обикновена атака.

Контраатаката с **блокиране** **зашеметява** врага с удар с щит, а при изключителен успех направо го поваля на земята.

Контраатаката с **отбягване** прави действието на защитаващия се персонаж за рунда лесно (стига все още да не го е извършил). При изключителен успех му дава право на допълнително действие с предимство.

- **Видимост и прикритие**

Ако застанат зад някакво частично прикритие, героите стават трудни за уцелване с далекобойни, метателни и огнестрелни оръжия. Ако напълно са се скрили зад нещо, не могат да бъдат уцелени, но и самите те не могат да атакуват от разстояние.

- **Устойчивости**

Физическата устойчивост (или **издръжливостта**) на героя се определя от крепкостта му, специалност „каленост“ или друга сходна и съответните недостатъци. Определя колко е устойчив на умора, лишения, жегата, студ, отрови и зарази. Устойчивостите на топлинен удар и измръзване могат да се подобряват с подходящо облекло, а на отрови и болести – с алхимични еликсири и билкови отвари (макар и само временно). **Ако издръжливостта на персонажа му изневери срещу някое от изброените влияния, те му причиняват поражения според степента на провала. Изключение правят лишенията и умората, които първоначално причиняват тревоги, а поражения – само когато героят е на Оня Свят.**

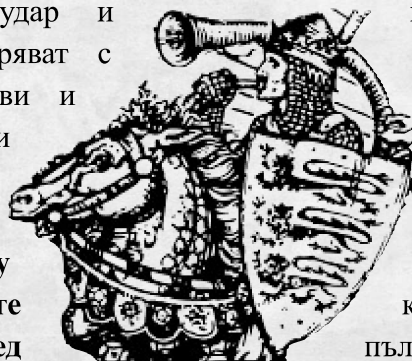
Психическата устойчивост (или **волята**) на героя се определя от увереността му, специалност „самообладание“ или друга сходна и съответните недостатъци. Определя колко е устойчив на тревоги от страх и гняв. **Не успее ли да запази самообладание, персонажът получава тревоги според степента на противниковия успех** (или провал в някои оспорвани съревнования), подобно на понасянето на поражения в битка.

- ◆ **Масови битки**

В „На Оня Свят...“ могат да се разиграват и сблъсъци между цели армии. Подробни правила за целта има в основната книга и в раздел „Тактики и стратегии“ в тази книга.

Разказвачът може да възлага на игровите персонажи мисии, които да спомагат за победата на тяхната страна при успех, или да накланят везните в полза на противника при провал. Те могат да са свързани с откриване на вражески следи и подпалване на противникови лагери; прекъсване на снабдителни линии или отравяне на вражеските водоизточници, саботиране на обсадни машини, отвличане на противникови пълководци и прочее.

„Апокрифи“ съдържа специални механики за някои от тези действия като бойни маневри, достъпни за персонажите, които помат ролята на пълководци.



- ◆ **Общуване**

Когато е с цел измама, спазаряване, убеждаване или манипулиране, общуването с други персонажи е съревнование на увереността и съответната специалност срещу възприятието и подходящите специалности на засегнатия персонаж. По сходен начин могат да бъдат опитомявани и дресирани и животни, и дори да се повелява на разни привидения.

„Апокрифи“ съдържа по-подробни правила за общуване с прости механики за репутации, приятелства и вражди, любов и омраза.

◆ **Превозни средства**

Персонажите в играта могат да ползват различни превозни средства като каруци, каляски, салове, кораби и т.н. Те имат следните характеристики:

• **Здравина**

Означава колко поражения може да понесе превозното средство, преди да се повреди и да стане неизползваемо.

• **Маневреност**

Изпитва се при надпревари с други превозни средства и извършване на маневри в движение.

• **Вместимост**

Определя колко души и товар може да побере превозното средство.

◆ **Занаяти и изкуства**

Специалностите в играта позволяват изработване на изделия, като например:

• **Култура**

Всеки нов персонаж получава толкова точки за разпределяне в култури, колкото е неговото или нейното възприятие. Героите познават обичаите и говорят езиците само на културите, които познават.

• **Грамотност**

Писането не бива да бъде подценявано. В средновековната реалност грамотността съвсем не е даденост, а чрез кореспонденция може да бъде манипулиран персонаж, да се сподели ценна информация и да се координират планове отдалеч.

• **Печалби**

Занаяти като бижутерство, грънчарство, дърводелство, строителство, изобразителни и приложни изкуства могат да се ползват за печелене на пари и приятели.

• **Изработка и подобряване**

Чрез алхимия, знахарство, готварство, ковачество, инженерство, шивачество и други занаяти, персонажите могат да създават еликсири с най-различни действия, да осигуряват качествена храна на спътниците си, да поправят въоръжението и облеклото им и дори да изобретяват разни джаджи.

• **Представления**

Чрез драматургия, актьорско майсторство, музика, пеене и танци персонажите могат да забавляват публики и да печелят симпатиите им, да прославят името си и да влияят над емоциите на масите.

◆ **Чудеса и вълшебства**

Макар и в оригиналния свят на играта да не присъства видима, осезаема магия, могат да се постигат вълшебни ефекти по различни начини:

• **Вяра и ритуали**

С успешни молитви и ритуали персонажите могат да направляват игровия наратив. Първо казват на разказвача какво събитие искат да предизвикат, след което изпитват вярата или магическите си умения. При успех разказвачът трябва да вплете в разказа си желаната случка така, че да изглежда като съвпадение или невероятна случайност. Разликата между молитвите и ритуалите е, че молитвите имат различни условия, начини на проявление и ограничения в зависимост от религията на молещия се, а ритуалите – не. За сметка на това, при провал ритуалите водят до противоположния на желания ефект и усложнения, а молитвите – не. Персонажите не могат да имат повече от една религия едновременно.

- **Заклинания и проповедничество**

Чрез заклинания и проповеди персонажите могат да причиняват и премахват тревоги от страх или гняв. При успех се причиняват или премахват тревоги според степента му. При изключителен провал важи обратният ефект.

- **Ясновидство**

Персонажите с ясновидски дарби могат да получават символични видения, чрез които разказвачът да им разкрива полезна информация, щом ги изпитат успешно. При изключителен провал може видението да е заблуждаващо.

- **Фокусничество**

Вълшебни ефекти могат да се постигат и с фокуси – персонажите с необходимия опит могат да карат предмети да изчезват или да се появяват на други места, да отвличат вниманието с трикове с карти и монети, и да правят най-различни оптични илюзии.

- ◆ **Религии**

- **Пантеонът на Древните**

За да отправи молитва към Древните езически богове, персонажът трябва да има тревоги от гняв. Успешните молитви се проявяват възможно най-скоро чрез нечии емоции.

- **Култът на Ефирния Дух**

Молитвите към Ефирния Дух са възможни само сред природата, проявяват се чрез нея и не могат да ѝ вредят.

- **Суеверията на Съдбата**

Съдбата не търпи молитви. Може единствено да бъде предизвиквана да се намеси чрез нарушаване на някакво суеверие. Намесата ѝ винаги е непредсказуема и води до неочаквани обрати.

- **Кредото на Единството**

Молитвите към Единството се правят само от двама или повече души. Недопустими са молитви против всеобщото благо и за лични, корисни облаги.

- **Апотеоз на владетели**

Молитвите, отправени към обожествени владетели, трябва да бъдат предадени в устен или писмен вид на техен жрец. Може да отнемат значително време, за да се изпълнят. Проявяват се като помощ от високопоставено лице с голяма власт и много възможности.

- ◆ **Влияния и състояния**

В хода на играта персонажите могат да бъдат афектирани от различни влияния и състояния:

- **Умора, лишения и изтощение**

Всички персонажи се нуждаят от храна и отдых поне веднъж на денонощие. Ако ги пропуснат, разказвачът може да ги накара да изпитат калеността си, и при провал да понесат тревоги от умора и лишения. Те могат да се премахват с почивка и гощавка.

- **Болести и отрови**

Персонажите не са неуязвими срещу различни заболявания и отрови. Те могат да бъдат най-разнообразни и обикновено засягат физическото им състояние.

- **Заситеност**

Добрата гощавка е повод за разказвача временно да увеличи крепкостта и/или способността на подкрепилите се персонажи.

- **Опиянение**

При консумиране на алкохол или психотропни вещества, персонажите изпитват калеността или самообладанието си, и при провал попадат на Оня Свят докато не си отдъхнат качествено и продължително.

- **Безсъзнание**

Изпадналите в безсъзнание персонажи не могат да извършват действия и реакции. Могат да бъдат свестени с алхимични вещества като нишадър.

- **Богато облекло и неугледен вид**

Богато облечените персонажи се приемат по-радушно сред благороднически среди, но и могат да привлекат вниманието на дръзки обирджии. Скромно облечените персонажи пък са по-приветствани сред простолудието, но презряни сред дворянството.

- **Бодрост**

Качествената почивка е повод за разказвача временно да увеличи увереността и/или възприятието на отдъхналите си персонажи.

- **В плен**

Завързаните, омотани или притиснати персонажи не могат да се придвижват свободно, докато не се освободят.

- **Възторг**

Персонажите, на които са им въздействали прочувствени песни, речи или други произведения на изкуството, могат лесно да бъдат убеждавани или манипулирани от предизвикалия възторг у тях персонаж.

- **Глухота, слепота и нямост**

Оглушените персонажи не могат да извършват действия и реакции, зависещи от слуха. Заслепените персонажи не могат да извършват действия и реакции, зависещи от зрението. Онемелите персонажи не могат да комуникират вербално.

- **Гняв, страх и умопомрачение**

Тревоги от гняв могат да бъдат причинявани с обиди, а от страх – със заплахи. И едните, и другите могат да бъдат причинявани от заклинания и проповеди. Щом получат повече тревоги, отколкото е увереността им, персонажите изпадат в умопомрачение и съзнанията им се пренасят на Оня Свят докато всичките им тревоги не бъдат премахнати.

- **Мръсотия и чистота**

Общуването се счита за трудно за окаляните, окървавени и мръсни персонажи. За току-що изкърпаните и парфюмирани персонажи пък се счита за лесно.

- **Мъка**

Натрупва се като тревоги и сборът ѝ се вади от шанса за успех на всички изпитания. Увеличава се с 1d10 щом персонажът изневери на себе си и действа в разрез с мирогледа, нрава или призванието си. Увеличава се с 2d10 при раздяли и трагични събития. Изчезва при опиянение.

- **Зашеметяване и поваляне**

Зашеметените персонажи не могат да извършват действия до края на рунда, а повалените на земята – да се придвижват, освен с лазене или търкаляне. Изправянето се брои за отделно действие.

- **Подпалване**

Пламъците причиняват по 2d10 поражения от изгаряния на рунд. Могат да бъдат потушени с вода или с падане на земята като действие и успешно изпитание на способността за изгасянето им.

- ◆ **Принадлежности и услуги**

В оригиналната игрова вселена на играта разменът на стоки и услуги е по-разпространен от използването на пари, но такива все пак съществуват – медници, сребърници и златици. 100 медника се равняват на 100 сребърника, а 100 сребърника се равняват на 1 жълтица.

Персонажите могат да имат най-различни принадлежности, включително въоръжение, облекло и аксесоари, пътни провизии и лични вещи, суровини и материали, и необикновени артефакти. Могат да носят до толкова предмети, колкото реалистично биха могли да поберат в чанти, колани, джобове и т.н. За по-големи товари е нужна каруца или товарно животно.

Въоръжението включва оръжия и брони – копия и брадви, мечове, саби, боздугани, лъкове и арбалети, прашки и рудиментарни огнестрелни оръжия. Те имат следните статистики:

- **Щети** – добавят се към степента на всяка успешна атака, увеличавайки пораженията, които нанася;
- **Броня** – приспада се от понесените поражения, насочени към частите от тялото, които покрива бронята.
- **Категория** – въоръжението се дели на леко, средно (или балансирано) и тежко. Парирането с оръжие и блокирането с щит срещу въоръжение от по-тежка категория се счита за трудно (има пречка).

- **Бреме** – означава колко тежък е предметът. Общото бреме на персонажа се приспада от шанса за успех на всички физически действия.

- **Надеждност** – представлява прага на пораженията, които оръжията и броните могат да спрат без да се повредят. Ако оръжие парира, щит блокира или броня посрещне атака с повече поражения, отколкото е надеждността им, се повреждат и се нуждаят от поправка, за да бъдат ефективни пак.

- **Други свойства** – оръжията имат разнообразни характерни свойства, като например: ножовете увеличават шанса за успех в изненадващи атаки; фехтовалните оръжия увеличават пораженията от точни атаки; дългите оръжия имат предимство срещу конници и при париране срещу врагове, дошли в непосредствена близост в същия рунд; брадвите повреждат щитовете при изключителни успехи и т.н.

Облеклото и аксесоарите на персонажите включват дрехи, колани и чанти, ръкавици, шалове, наметала и накити. При създаване на нови персонажи, то се счита за един предмет. Определя колко радушно ще бъде посрещан персонажът в различни среди.

Талисманите, подобно на въоръжението, имат статистики с механично значение:

- **Религия** – някои талисмани може да са ефективни само за персонажи, вярващи в определена религия (езически амулети за последователи на пантеона на Древните и Ефирния

Дух, икони на Съдбата за нейните послушници, символи на Кредото на Единството или обожествен владетел)



- **Мистично влияние** – увеличава нанесените тревоги при успешно заклинаване или проповядване.
- **Духовна закрила** – приспада се от понесените тревоги от заклинания и проповеди.

Пътните провизии и личните вещи включват палатки, преносими постели, посуда, гребени и огледала, факли, професионални пособия и други сродни предмети.

Суровините и материалите са необходимите компоненти за приготвянето на билкови цярове, алхимични отвари и всякакви занаятчийски изделия.

Необикновените артефакти са уникални предмети със специални свойства – въоръжение, принадлежало на велики воители,

особено ценни реликви, редки материали и други подобни.

В хода на играта персонажите могат да бъдат глобени или осъдени заради нарушаване на законите в определено населено място. Често може да им се налагат и разходи за подслон и гощаване по странноприемници, или за превоз и поправки на въоръжение и други предмети.

◆ **Водене на играта**

Водещият на играта в „На Оня Свят...“ се нарича разказвач. Той или тя описва обстановката, в която се намират персонажите на играчите, и събитията, които ги сполетяват в хода на играта. Поема и ролята на всички не-игрови персонажи в сюжета.

Задачата на разказвача е да потопи играчите в своя разказ чрез живописни, но не твърде изчерпателни описания, задаване на ясни цели, към които героите да се стремят, и опасности, които да избягват. Трябва да

ги изправя пред вълнуващи изпитания, да не ограничава свободата им на избор как да се справят с тях, и да се старее играта да бъде приятна и интересна за всички участници. Разказвачът трябва да насърчава вживяването в ролите, бързо да потушава назряващи конфликти между играчите, ако се наложи, и добре да познава правилата на играта, за да може да помага на играчите с тях.

