

# ЕЛЕМЕНТАРИС



7 май 2018 г.

# Глава 1

## Игрови персонаж

### 1.1 Точки за герой

С 'точки за герой' се купуват раса, показатели и качества. Началните точки се определят според сценария - 20 за обикновен човек, 30 за 'герой', 50 за митично същество, 100 за езически бог.

### 1.2 Раса

Тук думата се ползва в значение 'биологичен вид'. Нека разгледаме човеците за пример.

#### Човек (0)

Сила: 1 - 10

Ловкост: 1 - 10

Ум: 1 - 10

Харизма: 1 - 10

Качества:

- няма

Расови умения:

- няма

(0) означава, че расата струва 0 точки за герой. Показателите означават, че играчът е длъжен да сложи поне 1 точка на всеки от тях (0 точки означава инвалид), но не повече от 10. Качествата са свръхестествени особености на расата, които всеки неин представител притежава. Расови умения: могат да бъдат избрани две от списъка - те започват на 5 точки без да е нужно да се покриват изисквания за това и без да се заплашват от ( $Ум^*5$ ). Човеците са една от малкото раси, които нямат расови (т.е. културно наложени) умения.

### 1.3 Показатели

Наричани още primary attributes, защото останалите характеристики се определят от тях. Ето някои примери:

- **Сила** – щети в ръкопашен бой, мъкнене на багаж, носене на тежка пушка, тичане, оцеляване след рана
- **Ловкост** – нападение, париране, отключване, промъкване, забелязване
- **Ум** – магия, компютри, брой умения
- **Чар** – първоначално впечатление

### 1.4 Умения

Точките за умения са ( $Ум * 5$ ) и се увеличават или намаляват ако Ум се промени. Всяко умение е базирано върху някой показател и не може да бъде повишавано на повече точки от него.

Глава Таблици дава някои примери за умения. Това са само примери и не бива да ограничават въображението!

## 1.5 Качества

Шапка за всичко останало. Искаш да започнеш с много пари? Качество 'богат'. Искаш да си извадиш бира от хлдилиника без да ставаш? Качество 'телекинеза'. Искаш 1 допълнителна точка за герой? Качество късоглед.

Полезните качества струват по 1 точка за герой, а вредящите(до три) по -1. Твърде "силни" дарби се разделят на няколко базови части, всяка от която струва по 1 точка за герой. Примерно телепортиране: визуализирне на дестинацията, пренасяне, активиране с мисъл. Или сакат: липсваща китка, липса на ръка.

Отново глава Таблици дава някои идеи.

## 1.6 Носене

Максимал товар, кг	Тичне, м/ход	Ходене, км/ден	Модификация
C	C+Л+Л	2C+10Л	-
2C	C+Л	3C+3Л	-
5C	C	5C	-5

Очевидно хвърлянето на раницата преди битка е добра идея, както и язденето на дълги разстояния.

## 1.7 Предмети

Героите започват с един среден, три евтини и колкото си пожелаят много евтини предмети. Прогресията е много скъп(замък) - скъп(имение) - среден(двуръчен меч) - евтин(меч) - много евтин(щит, брадва).

## 1.8 Биография

Ето някои идеи за историята на персонажа:

- Какво искаш от утрешния ден, от идните години, от живота?
- Какво най-много цениш в хората? А кое мразиш най-много?
- Опиши семейството си.
- Опиши мястото, където си израствнал.
- Опиши двама приятели или познати от миналото си.
- Защо в момента се занимаваш с това?
- Коя религия следваш? Защо?
- Имаш ли прякор? Как го получи?
- Отнемал ли си човешки живот? А животински? Хареса ли ти?

## Глава 2

### Зарове

Наричаме ' $d^*$ ' зар с числата -5,-3,-1,2,4,6.

За да се провери дали дадено действие успява, се изчислява (умение +  $d^*$  - трудност). Често 'трудност' е някое умение или показател на опонента.

Абстракция	ръкопашен бой	Стрелба	Магия	Общуване
повлияване някому	боравене(Л)	боравене(Л)	умение(У)	пазарене(цени, условия)(Х), молене(призоваване на съпричастност)(Х), принуждаване(сплашване, заповядване)
предпазване	боравене(Л)	Ловкост, броня(С)	показател	емпария(разгадаване на подбуди)(Х), дисциплина(виздуржане на импулсивни решения), Сила(телесни трансформации), Ловкост(отбягване на проектили), Ум(видения), Харизма(внушения)
ниво на успех	разлика(Л)	разлика(Л)	разлика(У)	отношения(Х)
ниво на неуспех	разлика(Л)	разлика(Л)	разлика(У)	отношения(Х)
обсег	по-дългото оръжие удря първо	от (Сила/2) до (Сила*2)	(Ум*2)	Ум * 2 метра
собствен ресурс	здраве(С)	здраве(С)	здраве(С), умение(У)	отношения(Х)
вражески ресурс	здраве(С)	здраве(С)	-	отношения(Х)

## Глава 3

# Бойна система

### 3.1 Детайлност

В зависимост от сюжетните нужди, една схватка може да бъде описана в единствено изречение или на десетки страници. За това настоящата глава е организирана както следва. Дефинирани са голям брой правила, всяко с уникално име. Следващите таблици описват кои правила се препоръчва да бъдат ползвани кога.

#### Петте нива на абстракция

Детайлно максимална реалистичност	Индивидуално a la DnD	Строево a la Total War	Стратегическо решава съдбата на армии с едно хвърляне на зар	Опростено изчислително леко и универсално
2-6 участници в схватката	2-20	20-10000	20-много	2-20
<b>Ръкопашен сблъсък</b>				
байдан	боравене			
боравене	боравене			
две оръжия				
дистанция				
джаб				
удар по крайник				
финт				
изисквана сила	изисквана сила			
свойства на оръжие	свойства на оръжие			
типове щети				
щети	щети	нападение	???	бонус
<b>Стрелба</b>				
автоматична стрелба	автоматична стрелба			
изстрел	изстрел			
лесни оръжия	лесни оръжия			
обсег	обсег	обсег		
прицелване				
стрелба по крайник		обстрел	???	
<b>Отбрана</b>				
покритие като лук	покритие - число			
пазене	пазене	отбрана		
<b>Ресурси</b>				
рана	ЖТ	здрави/ранени	хора	
<b>Придвижване</b>				
езда, шофиране			придвижене на армия	придвижене на армия
<b>Морал</b>		морал		

### 3.2 Списък с правила

### 3.2.1 Автоматична стрелба

Автоматичните оръжия са способни да произведат повече от един изстрел за ход. Хвърлянето за атака е едно и броят изстрели се заявява предварително. Всеки изстрел след първия има <откат> точки по-малко атака, натрупвайки се.

### 3.2.2 Байнд

Наместо атакуване с ръкопашно оръжие, войн може да опита да постигне доминантна позиция в байнд. Това изисква двамата войни да са на дистанция, в която поне единият може да удари другия. Следващия ход нападателят има +5 на боравене.

### 3.2.3 Боравене

Число, описващо колко вероятно е ръкопашна или далечна атака да достигне целта си. Равно е на умението с използвното оръжие.

Ръкопашна атака може да бъде парирана от врага с число, равно на тяхното боравене. Алтернативно, атаката може да бъде отбегната акробатично, с число (Ловкост-5), но ако следващия ход бъде извършена контраатака, тя има бонус +5 (нападателят се е открил).

Ако нападението е поне равно на отбраната, удар е плаширан, но може да бъде спрян от броня.

### 3.2.4 Две оръжия

Едното оръжие се ползва за да нанесат щети на врага, нека наречем него първо. Второто оръжие може да се ползва за създаване на откриване (което добавя половината боравене в това оръжие към боравенето с основното оръжие) или пък независимо, за пласиране на стопиращи удари (в който случай се ползва независимо, но с наказание -5 на атака). Ако се атакува само с едното оръжие няма наказания, разбира се. Щитовете не търсят -5 при



пазене.

### 3.2.5 Дистанция

1. директна (борба)
2. близка (нож, невъръжен, къс меч)
3. средна (меч 80 см, повечето оръжия за една ръка)
4. дълга (дълъг меч, копие, двуръчен меч)
5. отдалечена (пика)
6. извън ръкопашен обхват (стрелящи неща)

Инициатива за първия удар има този с по-дълго оръжие (очевидно). Извън оптималната си дистанция, оръжиета са на -5 атака и половин щети. Придвижване между дистанции се извършва след успешно хвърляне (независимо

нападение или защита). Придвижването е или една категория в произволна посока или произволен брой категории, без да се преминава през заплашвани от някой враг дистанции.

Пример: *Пешо, с копие и нож, напада Жоро, с меч. Пешо връхлита и напада с копието. Хвърля боравене + d6\* < боравене на Жоро. Жоро е отбягнал атаката и може да промени дистанцията. Пешо заплаща дълга (копие една ръка) и близка(нож) Жоро може да избере близка, средна, дълга, отдалечена или да побегне.*

### 3.2.6 Джаб

Това е бърза ръкопашна атака, която избягва откриване или дисбалансиране на себе си. Ползва (боравене+5), но причинява (Щ/2).

### 3.2.7 Езда, Шофиране

Ползване на умения от гърба на кон е ограничено до нивото на езда. Например при боравене с копие 6 и езда 4, нападението е  $4 + *d$ .

Ръкопашни атаки от и по галопиращ конник са с двойни щети. Цялото тяло на конник, изключва краката и коня, са на 1 категория дистанция по-далеч от пешаци. Съответно краката на пешаци са на една категория по-далеч от конник.

Стрелба от галопиращ кон, освен горното ограничение, търпи (модификация-10+езда), която модификация не може да е положителна.

Друго приложение на умела езда е бързо придвижване през труден терен или по улици със заливи.

### 3.2.8 ЖТ

Жизнените точки са равни на Сила. Ако бъдат бъдат редуцирани до или под 0, съществува опасност от безсъзнание или смърт. При всяка рана, която резултира в ЖТ  $<=0$ , се хвърля зар. 5 -> смърт, 3 -> безсъзнание и смъртоносна рана, 1 -> безсъзнание

### 3.2.9 Необходима сила

Това е обсегът на Сила на героят, в който оръжието е ефективно. Ако персонажът има по-малко от минималната сила, разликата става наказание върху боравенето с това оръжие. От друга страна, Сила, по-висока от максималната, не допринася за по-високи щети.

### 3.2.10 Изстрел

Тук спадат всички далечни оръжия без автоматичен режим на стрелба като лък, арбалет, пистолет и дори франциска или просто камък.

Ситуация	Трудност	Модификация	Бележки
неподвижен човек	0	-	
следящ оръжието	Ловкост	-	струва цял ход
тичане	-	+5	
в ръкопашен бой	-	+5	при пропуск се хвърля срещу останалите участници в клането

### 3.2.11 Лесни оръжия

Някои оръжия, като арбалетът или повечето огнестрелни оръжия, могат да бъдат ползвани след само ден тренировки. С тях може да бъде нападано ползвайки Ловкост, вместо боравене. Твоа важи само за нападение - боравене е нужно за Прицелена стрелба, ремонтиране, ползване ранен и така нататък други действия.

### 3.2.12 Многобой

Това е ситуация, в която един войн е в ръкопашен бой с няколко врага. Тогава той има право само на една отбрана на ход като париране или отбягване, и има трудност да бъде уцелен 0 срещу всички останали нападение. Алтернативно, той може да отдели някои точки от основната си отбрана за последващи такива. Примерно мечоносец с боравене 8 може да реши да се предпази от двамата си опоненти с  $(4 + d^*)$ , заместо от първия с  $(8 + d^*)$  и от втория с  $(d^*)$ .

### 3.2.13 Нападение на строй

нападение = (боравене + средни Щ (+ 5 за конник)) / 2

### 3.2.14 Обсег

За стрелящи оръжия. Най-голямото разстояние, на което стрелецът може да се прицели с лекота. През всеки инкремент метра, атаките търсят по -5 наказание.

### 3.2.15 Обстрел на строй

обстрел = (боравене + средни Щ (+5 за автоматични оръжия)) / 2

### 3.2.16 Пазене

Свойството на броня да абсорбира част от сериозността на удар.

### 3.2.17 Покритие(на броня)

Всяко парче броня има асоцирано число 'покритие', описващо колко пълно покрива тялото. Най-общо, хвърлянето за боравене на нападател трябва да надвие боравене + прикритие за да заобиколи бронята. Юно Парчета броня могат да бъдат носени заедно или едно под друго.

- на главата може да бъде носен шлем върху бронирана качулка
- на торса може да бъде носен нагръденник върху ризница и гамбезон; или плочи върху бронежилетка
- на ръцете могат да бъдат носени нараменници, налакътници и ръкавици върху бронирани ръкави
- на краката могат да бъдат носени бронирана пола, набедреници, наколенки, гривни върху бронирани крачоли

Колкото по-голяма е разликата при хвърлянето за уцелване, толкова по-вероятно е да е уцелено слабо място в бронята, заобикаляйки я частично или напълно. Брони една върху друга действат независимо една от друга.

Пример: *Нагръденник с покритие 5 върху ризница с покритие 10.*

боравене на нападателя + $d^*$ >= боравене на отбраняващият се + 10	всичката броня е заобиколена
боравене на нападателя + $d^*$ >= боравене на отбраняващият се + 5	нападението заобикаля нагръденника, но попада в ризницата
боравене на нападателя + $d^*$ >= боравене на отбраняващият се	нападението попада в нагръденника, и ако той не го спре- в ризницата

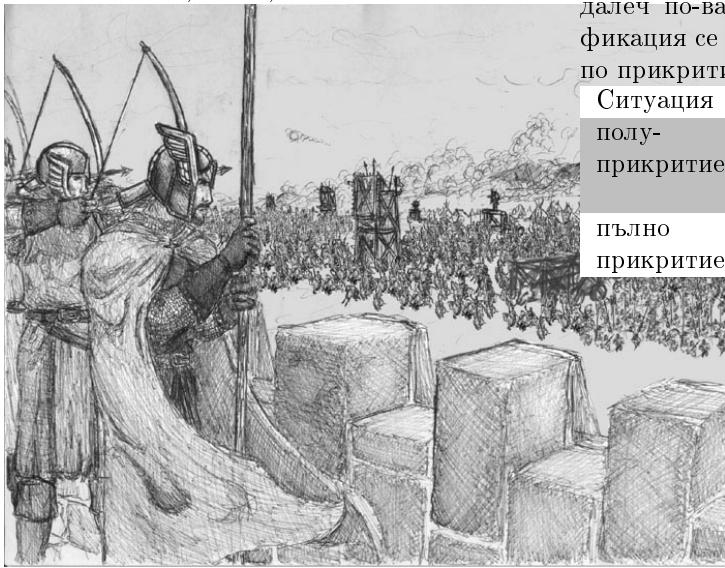
От друга страна, някои парчета броня се носят заедно.

Пример: *Ръкавици с покритие 4 и налакътници с покритие 3 представляват една броня за ръцете с покритие 7 и пазене средно аритметично от двете.*

### 3.2.18 Прицелване

Това действие е възможно, когато се ползва изцяло стрелящо оръжие като арбалет или пушка,

но не и лък или ръчна граната. То може да бъде извънено толкова пъти, колкото е (боравене) със съответното оръжие. Всеки ход, прекаран в прицелване, добавя +1 модификация. След това целта може да бъде следена, запазвайки модификацията, докато нещо съществено се промени: влезе в автомобил, легне, затича се.



### 3.2.19 Прикриване

Прикритие от ръкопашни атаки, като зад тезгях или зад ъгъла, дава (боравене+5) за целите на отбрана и на двамата опоненти.

Когато става дума за стрелба, концепцията е далеч по-важна и ефективна. Следната модификация се вади от боравенето на враг, стрелящ по прикрития персонаж.

Ситуация	Модиф	Бележки
полу- прикритие	-5	поне половината тяло е скрито, примерно зад крепостна стена или заложник
пълно прикритие	-10	примерно зад ъгъла; атаки търсят -5 наказание

### 3.2.20 Рана

След като нападение премине през бронята, делим оставащите точки щети на Сила на ранения:

Сериозн	ръка	крак	торс	глава
>=0	-	-	-	о: -5 заради кръв в очите т: следващи-ят ход се пропуска
>=0.5	о: кървене т: неиз- ползваема 10 мин	о: кървене т: пова- ляне	о: кървене т: следващият ход се пропуска	-5 и следващият ход се пропуска
>=1	о: кървене, сря- зани сухожилия, мускули и/или нерви т: кървене, открита фрактура	о: кървене, сря- зани сухожилия, мускули и/или нерви т: кървене, открита фрактура	о: обилно кърве- не(перфориран бял дроб или изсипан корем) т: натрошени ребра(каквото и да е движение води до перфориран бял дроб)	шок, обилно кър- вене(черепът е пробит)
>=2	о: отрязана т: от- късната	о: отрязан т: от- къснат	унищожено сърце и/или врат	о: отсечена т: уни- щожена

Кървене: натрупваща се модификация -1/ход. Дишането е проверка за сила с трудност -20.

Обилно кървене: -5/ход.

Остри щети се случват когато мушкаща или сечеща атака изцяло заобиколи бронята.

Шок се причинява от прекомерна кръвозагуба или хидравличен шок. Симптомите са незабавно безсъзнание докато причинителят не бъде отстранен.

### 3.2.21 Стрелба по крайник

глава	модификация -5
торс	-
ръка	модификация -5
крак	модификация -5

### 3.2.22 Свойства на оръжие

- *повратливост* - детайлно: покрива всички по-близки дистанции от максималната; индивидуално: +1 боравене
- *бронебойност* - пренебрегва половината пазене на целта
- *трудно за вадене* - не може да се извади от пробита броня, щит или плът; при вадене не лечите слтво с/у щетите; ако не успее се нанасят още толкова щети, колкото първоначално
- *поваляне* - заместо щети оръжието спъва и поваля опонента, дори конник; качествено бойно седло дава -5 на атака
- *обезоръжаващи куки* - ако париране със съответния щит или оръжие надхвърли с 5 нападението, вражеското оръжие е хвърлено на земята
- *закачане на щит* - заместо щети, обръща вражеския щит така че да не пази; продължава до следващата атака на врага; не пречи на офанзивата със щит

### 3.2.23 Удар по крайник

глава	-
торс	-
ръка	може да бъде извършена на една дистанция
крак	-

### 3.2.24 Типове щети

Мушакчи атаки (Щм) са бързи, но оставят нападателя открит за контраатака (боравене-5 следващия ход). Причиняват висока смъртност (Щ\*2).

Сечачи атаки (Щс) постигат баланс между офанзива и отбрана, защото арката на удара действа като париране/щит.

Трошачи атаки (Щт) преминават през броня (аб/2). Те обаче са бавни, същерно лесни за отбягване (боравене-5). Заради инертността на оръжието, атаките са трудни за париране (боравене-5 за париране с остро оръжие). Същото важи и в обратната ситуация (боравене-5 за париране на остро оръжие).

### 3.2.25 Финт

Финтът е хазарт. Сравнява се (боравене с вражеското оръжие + d\*) с/у (боравене на врага с нашето оръжие). Ако е поне равно, се получава (боравене+5) до началото на следващия ход. В настоящия ход може да се реализира и нормална атака. Иначе се получава (боравене-5).

### 3.2.26 Щети

Щети от попадение с ръкопано оръжие зависят от Сила на ползвателя му според следната таблица. Конкретното оръжие може да има модификации върху тази стойност.

Стрелящи оръжия нанасят щети спрямо някаква фиктивна "Сила" на оръжието.

	ниски	средни	високи
Сила	*1/2	*2/3	*1
1	d-3	d-3	d-2
2	d-3	d-2	d-1
3	d-2	d-1	d-1
4	d-2	d-1	d+1
5	d-1	d	d+2
6	d-1	d	d+3
7	d	d+1	2d
8	d+1	d+2	2d+1
9	d+1	2d-1	2d+2
10	d+2	2d	3d
11	d+2	2d	3d+1
12	2d-1	2d+1	3d+2
13	2d-1	2d+2	3d+3
14	2d	3d-1	4d
15	2d+1	3d	4d+1
16	2d+1	3d+1	4d+2
17	2d+2	3d+1	5d
18	2d+2	3d+2	5d+1
19	3d-1	4d-1	5d+2
20	3d-1	4d	5d+3
21	3d	4d	6d
22	3d+1	4d+1	6d+1
23	3d+1	4d+2	6d+2
24	3d+2	5d-1	7d
25	3d+2	6d	7d+1
26	4d-1	5d	7d+2
27	4d-1	5d+1	7d+3
28	4d	5d+2	8d
29	4d+1	6d-1	8d+1
30	4d+1	6d	8d+2

## Глава 4

### Раси

#### Homo Sapiens (0)

Доплавали на Ендивал от юг преди 4 века и провъзгласили Каланор и обширната Луседум Теряя.

Сила: 1 - 10  
Ловкост: 1 - 10  
Ум: 1 - 10  
Харизма: 1 - 10

Качества:

- няма

Расови умения:

- няма

- няма

Расови умения:

- Каменоделство(C)
- Лов(L)
- Тичане(L)
- Копие(L)
- Промъкване(L)
- Билкарство(Y)



#### Неандерталец (1)

Сила: 1 - 12  
Ловкост: 1 - 11  
Ум: 1 - 10  
Харизма: 1 - 10

Качества:

- Виждане в тъмнина
- Джуджешки език(Y)
- Каменоделство(L)
- Боравене с брадва/чук(L)
- Металургия(Y)
- Ковачество(C)

### **Елф (4)**

Първите жители на Ендивал, сега са изтласкани до най-западните гори на континента.

Сила: 1-8  
Ловкост: 6-15  
Ум: 1-15  
Харизма: 1-12

Качества:

- Неспящ
- Нестареещ

Расови умения:

- Елфичеки език(Y)
- Лък(L)
- Катерене()
- Магия - по избор(Y)
- Оцеляване в дивото(Y)

### **Върколак (3)**

Създадени от Хазерот като по-съръщена раса от елфите.

Сила: 6-16  
Ловкост: 1-10  
Ум: 1-10  
Харизма: 1-10

Качества:

- Силна имунна система

Расови умения:

- Оцеляване в дивото(Y)
- Вълчи език(Y)
- Човешки език(Y)
- Магия-огън(Y)
- Спринт(C)

### **Здравчник (4)**

Пришълци броени години преди човеците. Изтласкани да владеят горите от желязно дърво и търговията в Ендивал.

Сила: 1-8

Ловкост: 1-15

Ум: 1-10

Харизма: 6-16

Качества:

- Изчезване в сянка

Расови умения:

- Катерене(L)
- Оцеляване в дивото()
- Търговия(X)
- Акробатика(L)
- Здравнически език(Y)

### **Немъртв (2)**

Когато немъртвите слуги станали често срещани, достатъчно от тях успяли да заменят връзката за управление от господаря си с връзка за управление към друг немъртв. Така те били способни да действат по собствена воля и да завладеят малко краство в северен Ендивал.

Сила: 1-14

Ловкост: 1-9

Ум: 1-10

Харизма: 1-4

Качества:

- Усещане на живот (30 метра)
- Телепатия
- Нестареещ
- Уязвими в ярко слънце (всички хвърляния -10)

Расови умения:

- Магия-некромантия(Y)
- Поклонничество-Смърт(X)
- Строителство(Y)
- Тактика(Y)
- Език на немъртвите(Y)

### **Ниог (3)**

Тези антропоморфни птици владеят сръчно телекинеза. Живеят в технологични планински градове. Са поколението на експедиция до Ендивал, която не успяла да се завърне.

Сила: 1-6

Ловкост: 1-10

Ум: 1-14

Харизма: 1-10

Качества:

- Реене (може да планира по вятъра или да се издига от топли течения)
- Отлитане (може да отлита и каца верикално)
- Телекинеза (може да манипулира предмети до (Ум) метра със силата на една ръка и Ловкост 1)
- Телекинетична сръчност (хаптична обратна връзка, както и фин контрол върху движенията)
- Липса на лява ръка
- Липса на дясна ръка

Расови умения:

- Староендибалски език(У)
- Астрономия(У)
- Архитектура(У)
- Употреба на обсадни оръжия(У)
- Тактика(У)

### **Орк (-2)**

Еди, раздразнителни и тъкмо зелени на цвят. Живеят в планински села и се препитават от лов и бандитлък.

Сила: 1-16

Ловкост: 1-8

Ум: 1-6

Харизма: 1-4

Качества:

- Жажда за кръв

Расови умения:

- Език на гоблините(У)

- Боравене с брадва(Л)
- Оцеляване в дивото(У)
- Строеж на лагер(У)
- Проследяване в дивото(Л)

### **Гоблин (-3)**

Една от малкото раси, която успешно съживителства с орките. Пристигнали заедно на Ендивал преди 12 века през подземен тунел.

Сила: 1-6

Ловкост: 1-8

Ум: 1-8

Харизма: 1-9

Качества:

- Ранна старост

Расови умения:

- Език на гоблините(У)
- Скриване от поглед(Л)
- Капани(Л)
- Плуване(С)
- Катерене(Л)

### **Драконит (4)**

Човек с драконова кръв във вените си. Драконитите живеят в малки, но строго регулирани племена, по склоновете на вулкани но и навсякъде, където е горещо. Манито им включва малки количества сяра и фосфор (няколко щипки на ден).

Сила: 5-13

Ловкост: 1-10

Ум: 2-13

Харизма: 1-10

Качества:

- Неуязвимост от огън
- Нестареещ

Расови умения:

- Език-драконски(У)
- Магия-огън(У)

- Магия-пазене(У)
- Двуръчен меч(Л)
- Древни легенди(У)

Ум: 1-10  
Харизма: 1-8

Качества:

- Виждане в тъмнина
- Водни крила
- Дишане под вода
- Нужда от много вода - няколко пъти повече от човек на ден

Расови умения:

- Плаване(С)
- Ориентирне по небето(У)
- Копие(У)
- Арбалет(Харпун)(Л)
- Древни легенди(У)

### **Ламонт (1)**

Ламонти са човекоподобни амфибии с хилядолетна култура. Бидейки миролюбиви и предпазливи по характер, не пречи ловни дружини от ламонти понякога да преценят крайбрежни селища като 'плячка' и да нападнат преди изгрев. На външен вид са високи и стройни със синкова кожа, ципести очи и плешиви. Имат подобни на крила израстъци, които им позволяват да плуват с голяма скорост и маневреност, запазвайки ръцете си свободни през това време.

Сила: 3-9

Ловкост: 1-8

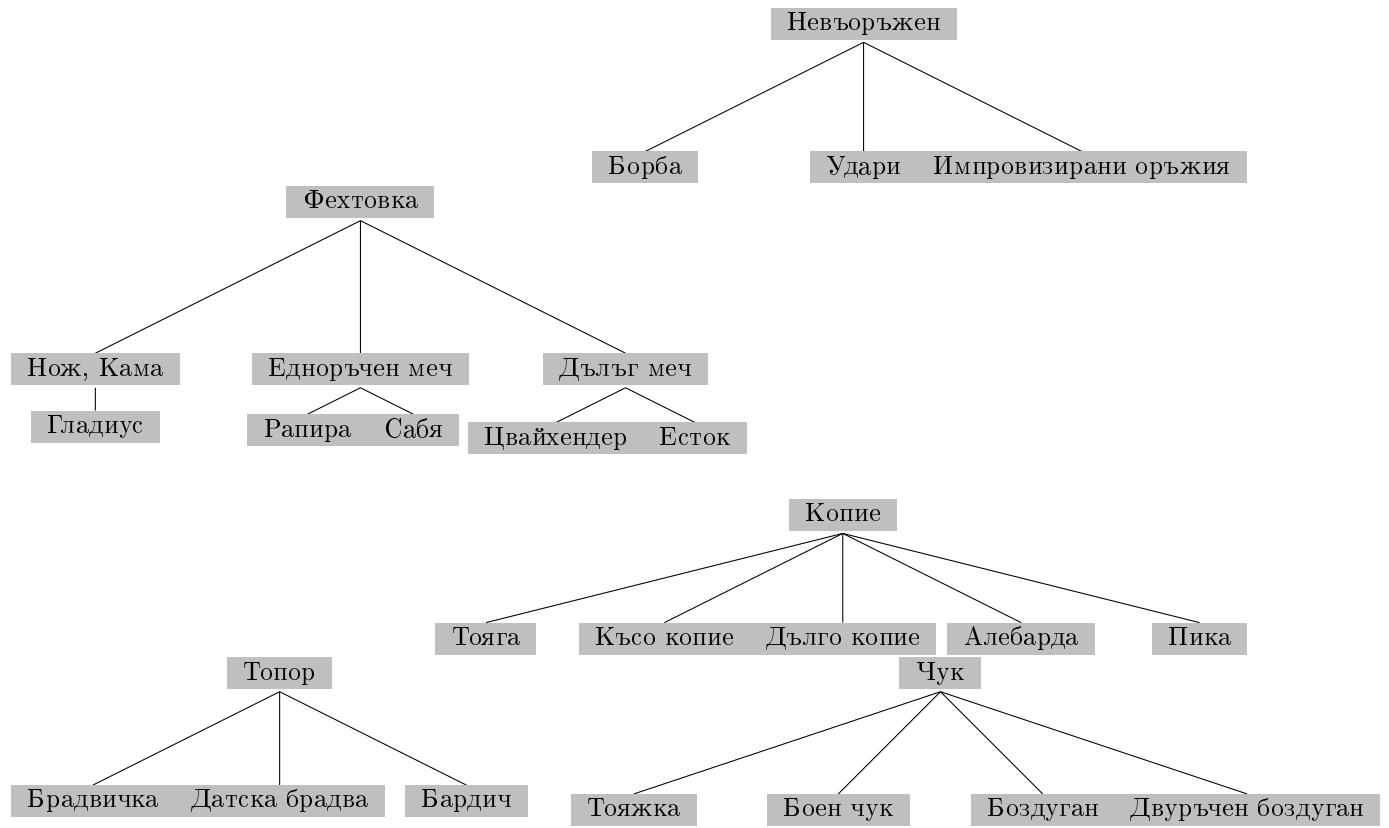
# Глава 5

## Умения

### 5.1 Боравене

Ръкопашните умения за ползват за удряне и париране, за подбор на качествено оръжие и за полева-та му поддръжка. Уменията с обсадни оръжия се ползват за сглобяване, разглобяване и командване на стрелбата.

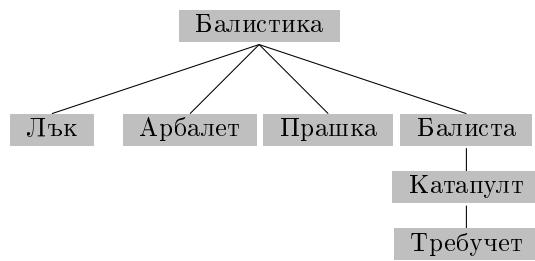
#### 5.1.1 Ръкопашни



#### 5.1.2 Метателни



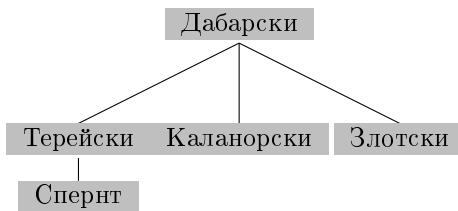
### 5.1.3 Стрелящи



## 5.2 Езици

### 5.2.1 Човешки езици

- Терейски - човешката инвазия от юг донесла и езика си
- Каланорски - същият човешки език, еволюирал в друга среда
- Спернит - изкуствен език, базиран на човешкия; лесен за учене; говорен в Добра надежда
- Дабарски - сиация този език, в оригиналната форма когато пристигнал на Ендивал
- Злотски - езикът на местното племе около Таури - родени търговци, премесен с Дабарски



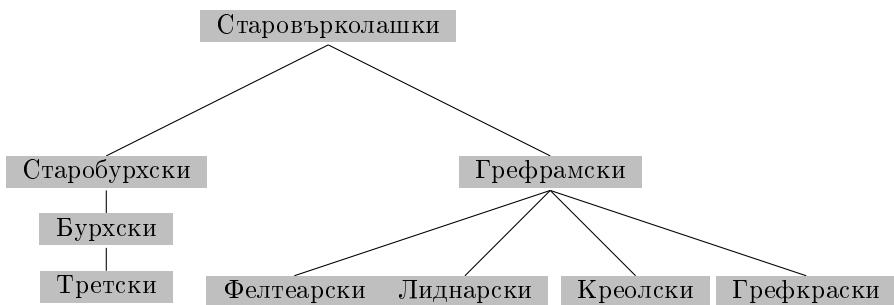
### 5.2.2 Здравнически езици

- Здрав - говорен в Хайсая
- Староздравнически - един от езиците по старите земи на здравниците; говорен само от някои
- Нов здрав - език изцяло със жестове
- Хаски - друг популяррен търговски език



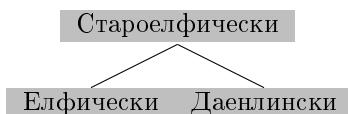
### 5.2.3 Върколашки езици

- Фелтеарски
- Лиднарски
- Креолски
- Грефрамски
- Грефраски
- Старовърколашки
- Старобурхски
- Бурхски
- Третски - общ език между наемници и други паравоенни организации из Ендивал



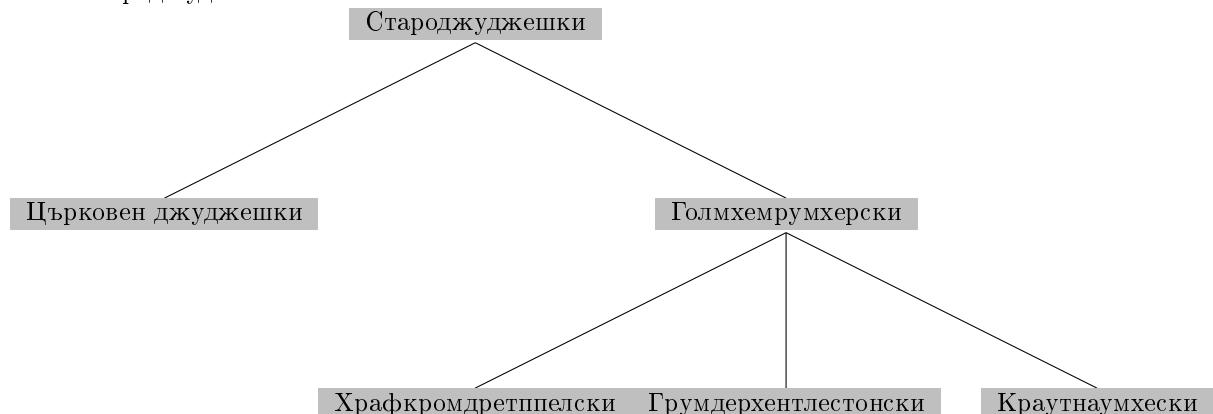
#### 5.2.4 Елфически езици

- Староелфически
- Елфически
- Даенлински



#### 5.2.5 Джуджешки езици

- Храфкромдретпелски
- Голмхемрумхерски
- Грумдерхентлестонски
- Краунаумхески
- Щърковен джуджешки
- Староджуджешки



#### 5.2.6 Други езици

- Латински - преоткрит по необходимост заради количеството книги, донесени с човешката инвазия

### 5.3 Магия

Хвърля се Умение + d\* срещу зададена трудност. При успех, често разликата определя силата на ефекта. При неуспех, магьосника търпи микроинсулт за толкова щети, колкото е разликата.

Магически кръгове могат да изричат заклинания синхронизирано. Трудността на заклинанието се разпределя между магьосниците както те решат. След това всеки хвърля срещу собственото парче трудност. Ако някой се провали, изричанеот се проваля и всеки търпи щети като от най-лошото хвърляне..

За всяко настоящо поддържано заклинание(отбелязани с \*) от същата школа магия, умението се намаля с 5 точки временно.

Комбинирани заклинания се изричат с най-ниското от уменията във всички школи, но поддържането им отнема точки от всички школи.

Обсег	Модификация
Ум * 2, м	-
Ум * 200, м	-5
Ум * 20, км	-10
Ум * 2000, км	-15

### Гадание

- усещане позицията на предмет\* - 0
- научаване името на същество - 0
- виждане на далеч\* - 0
- уцелване отвъд прикритие\* - стрелбата е по-ниското от успеха на заклинанието или боравене + d\* - 10
- виждане през стени\* - 10
- виждане в тъмнина\* - 10
- виждане на отдалечена сцена\* - 10

### Вятър

- мъгла\* - 5
- шепот\* - гласът на магьосника, или с Актъорско майсторство друг глас, говори от избрано място - 10

### Огън

- запалване на много свещи - 0
- факла\* - пламъци над ръката на магьосника осветяват пътя - 0
- запалване на дрехи\* - 5
- предпазване от жега\* - 5
- палене на колиба\* - 10
- запалване на човек\* - 10
- защита от огън\* - 10
- огнено кълбо - <умение> радиус - 15
- запалване на тълпа\* - 15
- защита от огън на тълпа\* - 15
- запалване на град\* - 20
- защита от огън на град\* - 20

### Отвъд

- усещане на немъртви\* - 0
- изтляване\* - съществото залинява и умира за месец - 10
- призоваване на душа за въпроси\* - 10
- връщане на душата в тяло\* - за възкресяване или вдигане на немъртвъ слуга - 10
- немъртвъ слуга\* - успех от хвърлянето по показатели, следва вербални команди, пленява душата - 15
- принудително освобождаване на душа от тяло - 20 + Ум на опонента
- превръщане в лич - 30

### Плът

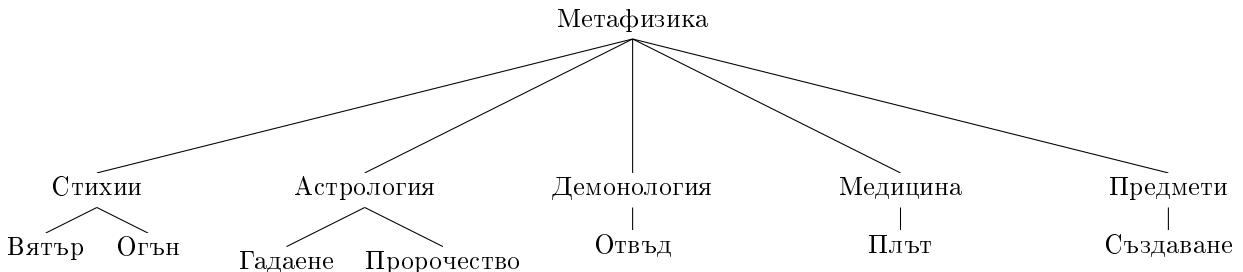
- лекуване на рана - 5 + размер на раната
- убиване - 15 + Сила на опонента
- зараза - 10
- преобразяване - омагьосаният има нов външен вид от същата раса и пол - 15

## Пророчество

- предсказване на удари\* - повишава боравене с ръкопашно оръжие - 15

## Създаване

- създаване на шепа монети\* - 5
- създаване на шепа билки\* - хвърля се и билкарство и се взема по-ниския резултат - 5
- създаване на механизъм\* - хвърля се и механика и се взема по-ниския резултат - 10



## 5.4 Общуване

Заявява се търсен ефект и се хвърля 'умение + d\* с/у Ум на целта'. При успех, целта е длъжда да реагира. Заявеният желан ефект показва само посоката на реакция на целта. Разликата от хвърлянето определя размера на реакцията. Характера на целта определя в какво тя ще се изрази.

- Емпатия Целта е да бъдат разгадани подбуждащите мотиви на целта.
- Заплаха Целта е заплашеният да извърши услуга, без значение какво е мнението му за заплашващия след това.
- Лъжа Целта е излъганият да повярва в твърдение.
- Молба Целта е помоленият да извърши услуга, без да си разваля много мнението за молещият.
- Подигравка Целта е подиграният да изгуби уважението на връстниците си.
- Провокация С елегантна подигравка или вулгарни псувни, опонентът бива афектиран и така действа емоционално. Някои чести цели на провокация са проява на физическо насилие, нарушаване на клетва или неприемливо повишаване на тон.
- Разпит Целта е някой да издаде информация неволно.
- Сделка Целта е някой да приеме дадени условия, без след това да се чувства измамен.
- Флирт Целта е някой от другия пол да повиши мнението си за флиртуващият.

## Глава 6

# Качества

### Положителни

- Виждане в пълна тъмнина
- Съюзник - влиятелна личност или организация, което дължи услуги на персоанжа
- Нестареещ - не заплашван от и изтичане на дните
- Заможен - започваш допълнително с един скъп предмет
- Общуване с животни
- Кристален слу - чуваш 10 пъти по-далеч
- Късмет - веднъж на сесия, играчът може да хвърли зар; ако се падно положително, случва се на героят му нещо хубаво; иначе - на врага нещо лошо

### Отрицателни

- куцане - 1/4 скорост
- слаб слух
- нелогичен панически страх от паяци/змии/широки отркити пространства/тесни затворени пространства/височини
- нелогично неустоимо приличане към огън/силно психоактивно вещество/сексъално към деца/изричане на лъжи/физически конфликт
- обезобразено лице
- малодушие
- заблуда (A delusion is a fixed belief that is either false, fanciful, or derived from deception, held despite evidence to the contrary.)
- тревожност (параноя)
- мързел (безинициативност)
- асоциалност
- крайно скъперничество
- крайна срамежливост
- крайна самоувереност
- краен пессимизъм
- дебел - 1/4 скорост
- Враг - индивид или организация, готови да отделят ресурси само за да навредят на персонажа
- Беден - започваш само с дрехи
- Кръвожадност
- Късогледство/Далекогледство - -10 наблюдателност и боравене на далеч/близо
- Нещастие

# Глава 7

## Предмети

### 7.1 Валути

Абстрактна валута: много евтип, евтин, среден, скъп, много скъп; няма преобразувания.

Луседом Терея: 100 имперски крони = 10 имперски рояла = 1 имперски соверен

Каланор: 100 кралски крони = 10 кралси рояла = 1 кралски соверен

Сзал Тлея: 13 тъмни монети = 1 черна монета; 900 черни монети = 1 дълбока монета

Креол: 1900 монети за храна = 1 монета за оръжие; 69 монети за оръжие = 1 монета за дом

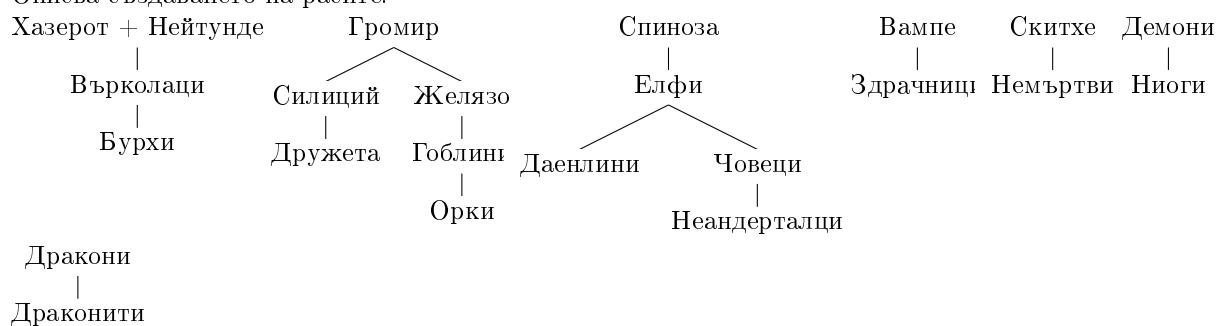
### 7.2 Книги

#### 7.2.1 Хора и зверове

Език: Старобурхски

Автор: Саздъм Дегре

Описва създаването на расите.



#### 7.2.2 Causae et Curae

Страници: 269 латински Hildegard von Bingen

De Re Militari Publius Flavius Vegetius Renatus латински, английски

### 7.3 Надници

Приходи за година. Стойностите в скобите не са ликвидни. крепостен селянин страж ковач майстор на лъкове проститутка лорд-робовладелец войник рицар гробар

обущар	150
којкар	250
слугиня	250
шивач	250
бръснар	350
бижутер	400
таверна	400
хлебар	500
зидар	500
дърводелец	550
тъкач	600

Chandlers 700 Mercers 700 Coopers 700 Bakers 800 Watercarriers 850 Scabbardmakers 850 Wine-Sellers 900 Hatmakers 950 Saddlers 1,000 Chicken Butchers 1,000 Pursemakers 1,100 Butchers 1,200 Fishmongers 1,200 Beer-Sellers 1,400 Buckle Makers 1,400 Plasterers 1,400 Spice Merchants 1,400 Blacksmiths 1,500 Painters 1,500 Doctors 1,700\* Roofers 1,800 Locksmiths 1,900 Bathers 1,900 Ropemakers 1,900 Inns 2,000 Tanners 2,000 Copyists 2,000 Sculptors 2,000 Rugmakers 2,000 Harness-Makers 2,000 Bleachers 2,100 Hay Merchants 2,300 Cutlers 2,300 Glovemakers 2,400 Woodcarvers 2,400 Woodsellers 2,400 Magic-Shops 2,800 Bookbinders 3,000 Illuminators 3,900 Booksellers 6,300 \*These are licensed doctors. Total doctor SV is 350.

Some other figures: There will be one noble household per 200 population, one lawyer ("advocate") per 650, one clergyman per 40 and one priest per 25-30 clergy. Businesses not listed here will most likely have an SV from 5,000 to 25,000! The "Magic Shop" means a shop where wizards can purchase spell ingredients, scroll paper and the like, not a place to buy magic swords off the shelf.

## 7.4 ЖИВОТНИ

### Куче

Сила: 7

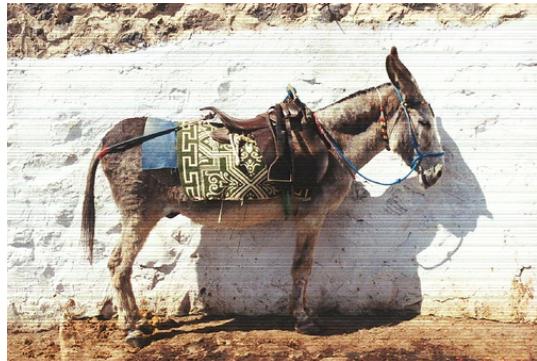
Стойност: евтин



### Магаре

Сила: 20

Стойност: евтин



### Крава

Сила: 20

Стойност: евтин



### Кон

Сила: 40

Стойност: среден



## 7.5 Сгради

### Колиба

Стойност: евтин



### Къща

Стойност: среден



## **Кула**

Стойност: среден



## **7.6 Оръжия**

### **7.6.1 Остриета**

#### **Нож, кама**

Необходима сила: 3-9

Обсег: близък (0.3м)

Щети: ниски (// -2)

Свойства: -

Маса: 0.3кг

Стойност: много евтин



#### **Гладиус**

Необходима сила: 4-10

Обсег: близък (0.8м)

Щети: средни (-2/-4)

Свойства: -

Маса: 0.8кг

Стойност: евтин



#### **Рапира**

Необходима сила: 4-10

Обсег: среден (1.2м)

Щети: средни (+2/-4/0)

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: среден



#### **Меч**

Необходима сила: 5-12

Обсег: среден (0.9м)

Щети: средни (// -4)

Свойства: повратливост

Маса: 1.1кг

Стойност: евтин



### **Дълъг меч**

Необходима сила: 5-12  
 Обсег: дълъг (1,3м)  
 Щети: високи (//-4)  
 Свойства: повратливост  
 Маса: 1.5кг  
 Стойност: среден



### **Есток**

Необходима сила: 5-12  
 Обсег: дълъг (1,3м)  
 Щети: средни (/0/-4)  
 Свойства: бронебойност  
 Маса: 1.5кг  
 Стойност: среден



### **Цвайхендер**

Необходима сила: 8-15  
 Обсег: дълъг (2.1м)  
 Щети: високи (//-4)  
 Свойства: -  
 Маса: 3кг  
 Стойност: среден



## **7.6.2 Остриета на дръжка**

### **Малък фалкс, боен сърп**

Необходима сила: 4-10  
 Обсег: среден (0.9м)  
 Щети: средни/високи (-2/+1/-4)  
 Свойства: закача щит  
 Маса: 1кг  
 Стойност: евтин



### **Фалкс**

Необходима сила: 5-12  
 Обсег: дълъг (1.5м)  
 Щети: високи (-2/+1/-4)  
 Свойства: закача щит  
 Маса: 1.5кг  
 Стойност: евтин



### **Брадвичка**

Необходима сила: 5-12  
 Обсег: среден (0.8м)  
 Щети: средни (-2/+1/-2)  
 Свойства: закача щит  
 Маса: 0.8кг  
 Стойност: евтин



### **Датска брадва**

Необходима сила: 5-12  
 Обсег: среден (1.2м)  
 Щети: високи (-4/+2/-2)  
 Свойства: бронебойност  
 Маса: 1.5кг  
 Стойност: евтин



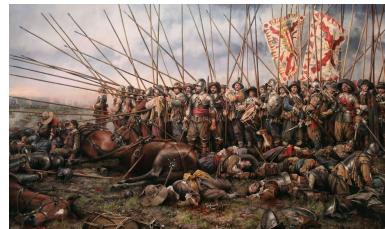
### **Алебарда**

Необходима сила: 5-12  
 Обсег: дълъг (1.7м)  
 Щети: високи (//)  
 Свойства: бронебойност, поваляне, закача щит  
 Маса: 2.2кг  
 Стойност: евтин



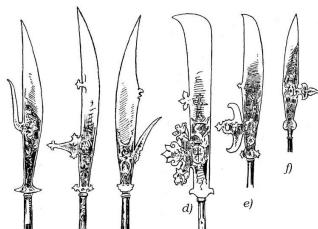
### **Пика**

Необходима сила: 5-12  
 Обсег: отдалечен (7м)  
 Щети: средни (-6/-4)  
 Свойства: -  
 Маса: 5кг  
 Стойност: евтин



### **Глейв, нагината**

Необходима сила: 5-12  
 Обсег: дълъг (2.5м)  
 Щети: високи (-1/-2)  
 Свойства: закача щит  
 Маса: 2кг  
 Стойност: евтин



### **7.6.3 Трошещи**

#### **Боен чук**

Необходима сила: 5-12  
 Обсег: близък (0.8м)  
 Щети: ниски (-4/0/)  
 Свойства: закача щит, бронебойност  
 Маса: 1кг  
 Стойност: евтин



#### **Боздуган**

Необходима сила: 5-12  
 Обсег: близък (0.6м)  
 Щети: средни (-4/0/)  
 Свойства: бронебойност  
 Маса: 1кг  
 Стойност: евтин



#### 7.6.4 Метателни

##### Нож за хвърляне

Необходима сила: 3-9

Обсег: Сила/2

Щети: ниски (-4/-4)

Свойства: -

Маса: 0.2кг

Стойност: много евтин



##### Метателно копие

Необходима сила: 5-12

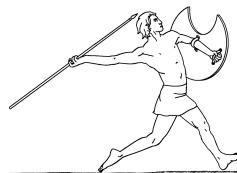
Обсег: Сила

Щети: средни (/0/0)

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: много евтин



##### Пилум

Необходима сила: 6-13

Обсег: Сила

Щети: средни (/0/0)

Свойства: трудно за вадене

Маса: 1.2кг

Стойност: много евтин



##### Томахавка

Необходима сила: 6-13

Обсег: Сила

Щети: средни (-2// -2)

Свойства: -

Маса: 0.7кг

Стойност: много евтин



#### 7.6.5 Стрелящи

##### Дълъг лък

Необходима сила: 7, зарежда се 1 ход

Обсег: Сила\*2

Щети: средни (/0/0)

Свойства: -

Маса: 3кг

Стойност: много евтин



##### Бодкин стрела

Необходима сила: -

Обсег: +2

Щети: -2

Свойства: бронебойност, трудно за вадене

Маса: 0.033кг

Стойност: много евтин



### Широка стрела

Необходима сила: -

Обсег: -

Щети: +2

Свойства: трудно за вадене

Маса: 0.033кг

Стойност: много евтин



### Малък арбалет

Необходима сила: 7, зарежда се 2 хода

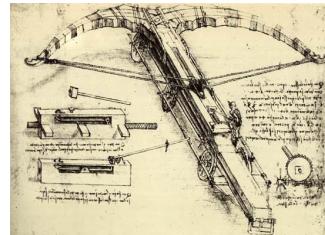
Обсег: Сила\*2

Щети: средни (/0/0)

Свойства: -

Маса: 3кг

Стойност: евтин



### Арбалет

Необходима сила: 7 необходима, 9 реална, зарежда се 6 хода

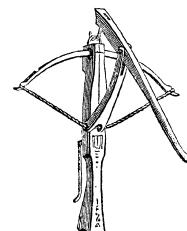
Обсег: Сила\*2

Щети: средни (/0/0)

Свойства: -

Маса: 3кг

Стойност: евтин



### Арбалет с макара

Необходима сила: 7 необходима, 12 реална, зарежда се 12 хода

Обсег: Сила\*2

Щети: средни (/0/0)

Свойства: -

Маса: 3кг

Стойност: среден



## 7.6.6 Щитове

### Щит

Необходима сила: 5-12

Обсег: близък (0.8/2м)

Щети: ниски

Свойства: -

Маса: 3.5кг

Стойност: много евтин



## 7.7 Брони

### 7.7.1 Глава и шия

#### Шлемове

##### Кожен шлем

Покритие: 3

Пазене: 2

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: много евтин



##### Халчеста качулка

Покритие: 5

Пазене: 4

Свойства: -

Маса: 3кг

Стойност: евтин



##### Цервелиер

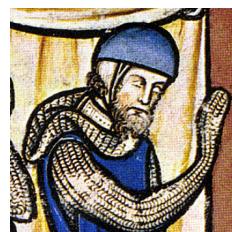
Покритие: 2

Пазене: 6

Свойства: -

Маса: 1.5кг

Стойност: много евтин



##### Шлем с наносник

Покритие: 3

Пазене: 6

Свойства: -

Маса: 2кг

Стойност: много евтин



### **Барбут**

Покритие: 4  
Пазене: 6  
Свойства: -  
Маса: 3кг  
Стойност: евтин



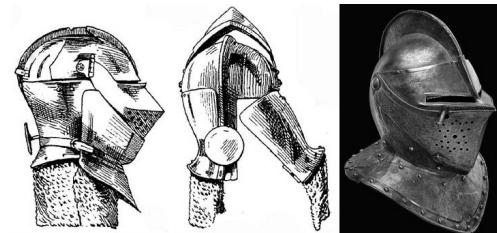
### **Пълен шлем**

Покритие: 5  
Пазене: 6  
Свойства: -1 Ловкост  
Маса: 3кг  
Стойност: евтин



### **Армет**

Покритие: 7  
Пазене: 7  
Свойства: -1 Ловкост  
Маса: 4кг  
Стойност: среден



### **Аксесоари**

#### **Подплата за шлем**

Покритие: 4  
Пазене: 2  
Свойства: -  
Маса: 0.5кг  
Стойност: много евтин



#### **Було**

Покритие: 2  
Пазене: 4  
Свойства: -  
Маса: 1кг  
Стойност: много евтин



#### **Яка**

Покритие: 2  
Пазене: 7  
Свойства:  
Маса: 1кг  
Стойност: евтин



## 7.7.2 Торс

### Ризници и нагръдници

#### Гамбезон

Покритие: торс 7, ръце 2, крака 2

Пазене: 2

Свойства: -

Маса: 4кг

Стойност: много евтин



#### Хаубергон

Покритие: торс 5, ръце 2

Пазене: 4

Свойства: -

Маса: 8кг

Стойност: евтин



#### Хауберк

Покритие: торс 7, ръце 2, крака 2

Пазене: 4

Свойства: -

Маса: 10кг

Стойност: среден



#### Хауберк с плочки

Покритие: торс 7, ръце 2, крака 2

Пазене: 5

Свойства: -

Маса: 12кг

Стойност: среден



#### Лорика сквамата

Покритие: 5

Пазене: 5

Свойства: -

Маса: 10кг

Стойност: среден



#### Лорика сегментата

Покритие: торс 5, ръце 2

Пазене: 6

Свойства: -

Маса: 8кг

Стойност: среден



### Бригантина

Покритие: 5  
Пазене: 6  
Свойства: -  
Маса: 8кг  
Стойност: среден



### Нагръдник

Покритие: 3  
Пазене: 7  
Свойства: -  
Маса: 4кг  
Стойност: евтин



### Кираса

Покритие: 4  
Пазене: 7  
Свойства: -  
Маса: 8кг  
Стойност: среден



### Аксесоари

#### Кулет

Покритие: торс 1, крака 1  
Пазене: 5  
Свойства: -  
Маса: 2кг  
Стойност: евтин



#### Фаулд

Покритие: 2  
Пазене: 5  
Свойства: -  
Маса: 2кг  
Стойност: евтин



### 7.7.3 Ръце

#### Спалдери

Покритие: 2

Пазене: 5

Свойства: -

Маса: 2кг

Стойност: евтин



#### Паудрони

Покритие: глава 1, торс 1, ръце 2

Пазене: 5

Свойства: -

Маса: 5кг

Стойност: евтин



#### Налакътници

Покритие: 1

Пазене: 5

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: евтин



#### Гаунтлети

Покритие: 2

Пазене: 5

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: евтин



#### Халчести ръкавици

Покритие: 3

Пазене: 4

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: евтин



#### Ръкавици

Покритие: 3

Пазене: 2

Свойства: -

Маса: 0.5кг

Стойност: много евтин



**Браслети от варена кожа**

Покритие: 2

Пазене: 2

Свойства: -

Маса: 0.5кг

Стойност: много евтин

**Подсилени кожени браслети**

Покритие: 2

Пазене: 3

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: много евтин

**Браслети от кована стомана**

Покритие: 2

Пазене: 6

Свойства: -

Маса: 1.5кг

Стойност: много евтин

**Сълънца**

Покритие: торс 1, ръце 1

Пазене: 2

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: евтин

**Горен канон от пластини**

Покритие: 2

Пазене: 5

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: евтин

**Кован горен канон**

Покритие: 2

Пазене: 7

Свойства: -

Маса: 3кг

Стойност: евтин



## Глава 8

# Социо-икономическа картина

Име: Луседум Терей История: Акостирайки в югоизточен Ендивал с 50 000 легионери, Клавус Флавиус завладява една трета от континента за 10 години. Управление: Феудална империя със силна централна власт Площ: 1 000 000 кв км Столица: Таури Език: терейски Малцинства: здрачници 6 като равни, каланорци 5 пришълци, върколаци и бурхи 4 дискриминирани по границите, елфи 3 топло, друждежа 3 пришълци, даенлини 2 пришълци и никой не им се доверява, горгони гъщери и скелети 0 екзекуции

Добив кг / 100 кв км / година:

Население: 14 000 000 или 21 души/кв км? (Road density) На 100 кв км: км павирани пътища/км черни пътища/км тънели/км въжени пътища/км пътеки/брой мостове 3(колкото Рим)/14.5(като рим)

Име: Каланор История: Управление: Феудално кралство Площ: 1 000 000 кв км Столица: Таури Език: терейски Малцинства:

# Съдържание

<b>1 Игрови персонаж</b>	<b>2</b>
1.1 Точки за герой . . . . .	2
1.2 Раса . . . . .	2
1.3 Показатели . . . . .	2
1.4 Умения . . . . .	2
1.5 Качества . . . . .	3
1.6 Носене . . . . .	3
1.7 Предмети . . . . .	3
1.8 Биография . . . . .	3
<b>2 Зарове</b>	<b>4</b>
<b>3 Бойна система</b>	<b>5</b>
3.1 Детайлност . . . . .	5
3.2 Списък с правила . . . . .	5
3.2.1 Автоматична стрелба . . . . .	6
3.2.2 Байнд . . . . .	6
3.2.3 Боравене . . . . .	6
3.2.4 Две оръжия . . . . .	6
3.2.5 Дистанция . . . . .	6
3.2.6 Джаб . . . . .	7
3.2.7 Езда, Шофиране . . . . .	7
3.2.8 ЖТ . . . . .	7
3.2.9 Необходима сила . . . . .	7
3.2.10 Изстрел . . . . .	7
3.2.11 Лесни оръжия . . . . .	7
3.2.12 Многобой . . . . .	8
3.2.13 Нападение на строй . . . . .	8
3.2.14 Обсег . . . . .	8
3.2.15 Обстрел на строй . . . . .	8
3.2.16 Пазене . . . . .	8
3.2.17 Покритие(на броня) . . . . .	8
3.2.18 Прицелване . . . . .	8
3.2.19 Прикриване . . . . .	9
3.2.20 Рана . . . . .	9
3.2.21 Стрелба по крайник . . . . .	9
3.2.22 Свойства на оръжие . . . . .	10
3.2.23 Удар по крайник . . . . .	10
3.2.24 Типове щети . . . . .	10
3.2.25 Финт . . . . .	10
3.2.26 Щети . . . . .	10
<b>4 Раси</b>	<b>11</b>

<b>5 Умения</b>	<b>15</b>
5.1 Боравене . . . . .	15
5.1.1 Ръкопашни . . . . .	15
5.1.2 Метателни . . . . .	15
5.1.3 Стрелящи . . . . .	16
5.2 Езици . . . . .	16
5.2.1 Човешки езици . . . . .	16
5.2.2 Здравнически езици . . . . .	16
5.2.3 Върколашки езици . . . . .	16
5.2.4 Елфически езици . . . . .	17
5.2.5 Джуджешки езици . . . . .	17
5.2.6 Други езици . . . . .	17
5.3 Магия . . . . .	17
5.4 Общуване . . . . .	19
<b>6 Качества</b>	<b>20</b>
<b>7 Предмети</b>	<b>21</b>
7.1 Валути . . . . .	21
7.2 Книги . . . . .	21
7.2.1 Хора и зверове . . . . .	21
7.2.2 Causae et Curae . . . . .	21
7.3 Надници . . . . .	21
7.4 Животни . . . . .	22
7.5 Сгради . . . . .	23
7.6 Оръжия . . . . .	24
7.6.1 Остриета . . . . .	24
7.6.2 Остриета на дръжка . . . . .	25
7.6.3 Трошачи . . . . .	26
7.6.4 Метателни . . . . .	27
7.6.5 Стрелящи . . . . .	27
7.6.6 Щитове . . . . .	28
7.7 Брони . . . . .	29
7.7.1 Глава и шия . . . . .	29
7.7.2 Торс . . . . .	31
7.7.3 Ръце . . . . .	33
<b>8 Социо-икономическа картина</b>	<b>35</b>