

ЕЛЕМЕНТАРИС



1 Игрови персонажи

Ел'тлменел от селото Нлимна има резки чети за елф, и определено неестествен ръст на неговите метър и деведесет. Олекотената ризница от еленски рога не приквива силните му ръце и крака, а копието и лъка допълват картината на ловец/войн, само тъмнозеленото лено наметало остава. Менел, както го наричат не-елфите навсякъде, е израстнал в гори, не умее да чете и е страшно глупав, когато става дума за светски дела.

Героите на нашето приключение трябва да бъдат описани по прост, но съдържателен начин. Това става с **дарби, показатели и умения**.

1.1 Дарби

Това са свойства на персонажа, с които той започва, и не се очаква да могат да бъдат променени някога. Примери включват "Интуитивна ориентация в тъмното", "Огнена кръв(раните не кървят, а веднага се затварят)", "Слепота". Персонажът Нафарфорий/Пешо се създава с **едно положително** == помагачо му качество. Или до **още три**, като за всяко допълнително "хубаво" качество, си харесваме по едно "лошо". Стига се чути де, лошите качества са крайно забавни за разиграване!

1.2 Показатели

- **Сила** – телосложение, експлозивна сила, статична сила, умение да се концентрира силата на тялото, имунна система
- **Ловкост** – както пъргавина и гъвкавост на цялото тяло, скорост, така и прецизност във фините задачи
- **Ум** – ероидия, памет, разсъдък, концентрация, наблюдателност, схватливост
- **Харизма** – увереност, емпатия, изразителност, излъчване

1.3 Умения

"Умение" наричаме практическо познание да се върши нещо, като придобиване на работно(професионално) ниво на умелост изисква няколко години. Нивото на владение на всяко умение се оценява по скала от 0 до 15, като 15 е специална стойност. При създаване на персонаж разполагаш с 30 точки, които да разпределиш по всичко, което твоят храбър Иван/Георги е научил в живота си до сега. Можете да слагаш до 10 точки на конкретно умение. Уменията могат да се развиват през време на играта с точки опит. Обаче никое умение не може да бъде повишавано над 14 точки, освен при много особени обстоятелства. Всяко умение е базирано върху някой показател. Половината от показателя (закръглено надолу) се добавя към ранговете на уменията, когато то се ползва. Повишаване на умение на повече рангове, отколкото е показателят, струва по две точки за всеки ранг на уменията.

1.4 Носене

Максимален товар, кг	Придвижване, м	Наказание
Сила	Сила + Ловкост + Ловкост	-0
Сила * 2	Сила + Ловкост	-0
Сила * 5	Сила	-5

1.5 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).

2 Бойна система

Копитата тракат, капрата проскързва. Ръми втори ден вече и макар промазаната качулка да пази лицето ми, ботушите ми са пълни с вода и джвакат. Сют е кочияш на работа и пияница в другото време, вече от ден не сме си казвали нищо, нека си дърпа юздите.

В гората напред край пътя – движение.

“СПРИ!” викам. Фургонът спира, конете цвилят. Две къси копия прелитат, убиват единия кон. Крадците връхлитат. Хващам щита от куката и скачам, халчестата ризница дрзнци, вадя меч. Вече замахва нож, устремявам щита към главата му и сека към коленете. Удрям и го повалям, втори ми е странично и опитва да забодее ножа в ребрата ми, но ризницата пази. Убивам го. От капрата връхлита секирата, отсяква главата на Сют.

От бойната система се очаква да е както проста и лесна, непречеща на разказването на историята, така и детайлна и категорична, позволяваща вглъбяване в динамиката на онези кратки моменти, в които страшно смелият ни герой е с единия крак в гроба. В случай на ръкопашен бой се разглеждат отрязъци от по няколко такта на сърцето. За такова време е достатъчно да замахнеш по арка с голямо оръжие, да нанесеш няколко удара с дръжка на пистолет или рапира, да извадиш стрела от колчана. За престрелки се разглеждат отрязъци от порядъка на сто такта на сърцето. Това отразява търсене на укритие, презареждане на арбалет или побиване на стрели в земята за лък, дебнене дупка в прикриващия огън при огнестрелни оръжия. Действието се случва на най фината/бързата скала, присъстваща на бойното поле. Например, когато тичащата пехота е на разстояние 300 метра от срезците с дълъг лък, играем по гранулярността за престрелки. Бронирания милиция изминава разстоянието, стрелците правят 6 залпа на регулярни разстояние във времето. След това наставя клане и играем по гранулярността за меле. Впрочем и двете групи са сега изморени, тъй каот са прекарвали цял дълъг хот в интензивно натоварване, и търпят наказание от -5.

2.1 Тактове време

2.2 Ръкопашни дистанции

1. директна (борба)
2. близка (нож, невъоръжен, къс меч)
3. средна (меч 80см, 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, оръжията 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 + db^* < боравене на Жоро. Жоро е отбягнал атаката и може да промени дистанцията. Пешо заплашва дълга (копие една ръка) и близка(нож) Жоро може да избере близка, средна, дълга, отдалечена или да избяга.*

2.3 Стрелба

Защитата на движеща се цел се равнява на нейната ловкост.

2.4 Оръжия

Една характеристика на оръжията е обсегът от Сила, за който са ефективни. 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. Друга характеристика са щетите на оръжието. Условно наричаме “ниски” щети от малки оръжия за една ръка, “средни” - тези на по-големите едноръчни оръжия и “високи” тези на повечето двуръчни оръжия. Самото оръжие може да има бонус или наказание върху щетите си, редом с качествата на оръжието. Обсегът на оръжията има различен смисъл за ръкопашни и далечни оръжия. При ръкопашните оръжия, това е оптималната дистанция. На всички по-близки дистанции оръжието има наказание от -5 боравене и половин щети. За далечни оръжия, обсегът е максималното разстояние, на което лесно може да се улучи цел. На по-голямо от това разстояние атаката е с -5 наказание, на по-голямо от два пъти това разстояние става -10 и на от три до четири пъти това разстояние е на -15. Чести стойности за обсег са (Сила/2) – метателен нож, (Сила) – метателно копие, (Сила x 2) – лък.

Също така, оръжията могат да имат някои от следните свойства.

1. повратливост (обикновено мечове; покрива всички по-близки дистанции от максималната)
2. бронебойност I (чукове или леки клинове, като стрели и копия; намаля абсорбацията на половина)
3. бронебойност II (клиновидни, тежки остриета; намаля абсорбацията на $\frac{1}{4}$)
4. трудно за вадене (не може да се извади от пробита проня по време на битка; не може да се извади от небронирана плът, ако зарът за щета е бил положителен; при вадене лечителство с/у щетите; ако не успее се нанасят още толкова щети, колкото първоначално)
5. поваляне (обикновено алебарди; наместо щети, атаката може да бъде обявена, че поваля опонента. Ако целта е конник в качествено бойно седло, -5 на атака)
6. обезоръжаване (обикновено меч или щит; при успешна защита има шанс оръжието на врага да е уловено в комплексния гард или шипове на "бос"а на щит)

2.5 Брони

Защитната стойност на броните се получава от това каква част от тялото е общо покрита. Пазене:

- Шлем за темето(селяшки, евентуално с периферия) 1
- Шлем с открито лице(с набузници или кръст за носа и очите, каска) 2
- Шлем със забрало(пълнен шлем) 3
- Яка (към пълен шлем или като отделен компонент) +1
- Кираса/Бронежилетка 5
- Паудрони (част от ризница с къси ръкави или като отделен компонент) +1
- Налакътници (част от дълга ризница или отделен компонент) +1
- Ръкавици +1
- Сабатони (бронирани ботуши) +1
- Грейвси (броя от коленото надолу по пищяла) +1
- Набедреници(може да е пола, част от дълга ризница или отделен компонент) +1

Общо максимум: 15

Здравина: Кожена броня(слоеве памук/хартия/коприна/мека кожа, със защити плочи варена кожа/хитинова коруба на негъвкавите части) 4

- Халчеста броня, подплатена с гамбезон 6
 - Ламенарна броня, подплатена с гамбезон 9
 - Лята броня, подплатена с гамбезон(средновековен дизайн - субоптимална форма, субоптимална стомана, примитивно закаляване, подвижност в ставите се осигурява от халчести участъци) 12
 - Лята броня, подплатена с гамбезон(ренесансов дизайн - скосени повърхности, качествена стомана (high toughness core), интелигентно закаляване на повърхностния слой(hardened shell), сложни механични стави) 15
- Теглата на компонентите клонят към една десета от произведените на покритието и здравината си.

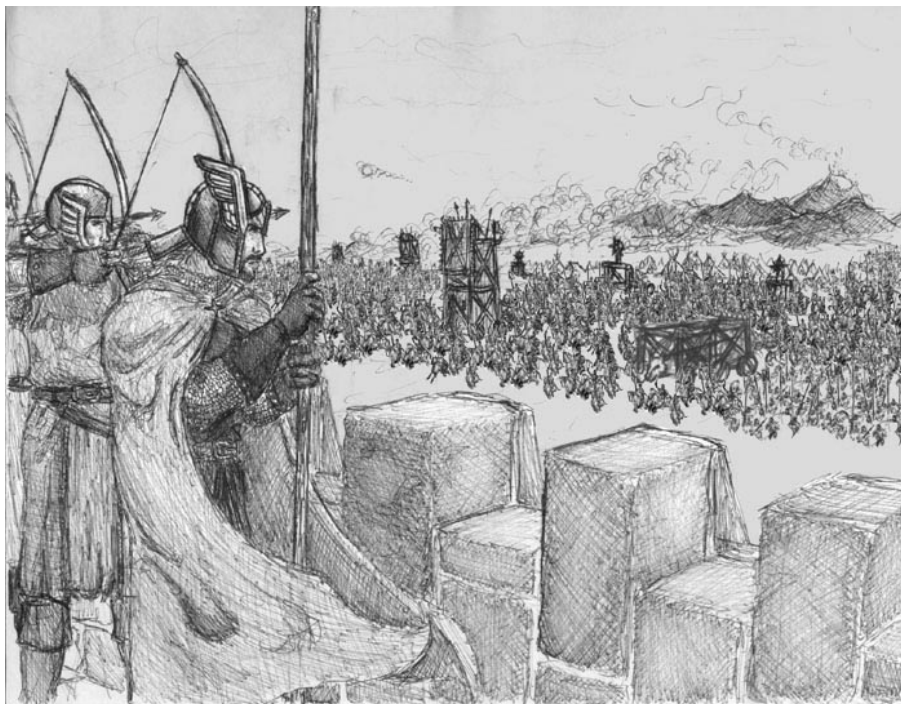
2.6 Механика

Нека си дойдем на думата. Удар или група удари (едно ръкопашно действие) се групират в обща цел – нападение или защита. Нападащият добавя $d6^*$ към боравенето си и сравнява с боравене на отбраняващият се, който се отбранява с всички средства налични – отбягва, парира. Подробности:

- отбраняване само чрез отбягване носи наказание от -5, но добавя +5 на боравене при атаки срещу тази конкретна цел на следващия ход
- отбраняване от втори нападател търпи наказание от -5; от трети общо -10 и т.н.

Ако нападателя има повече, съществени удари са достигнали целта. Ако нападателя има повече от боравене на защитника + пазене на броните му, поне един удар е попаднал в небронирена област.

2.7 Специални правила



2.7.1 Кавалерия

2.7.2 Езда

- нивото на ползване на умения от гърба на кон е ограничено до нивото на уменията “езда”

- ръкопашни атаки от и по ездач на галопиращ кон са с двойни щети
- атаки от и по ездач на кон с късо оръжие търпят -5 атака

2.7.3 Две оръжия

Едното оръжие се ползва за да нанесе 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.

2.7.4 Щит

- Щитът е направен да е второ оръжие. Като такъв не търпи -5 когато се ползва за защита.
- пазене от стрели 0/6 (бъклър) през 2/6(кръгъл викингски) през 4/6(дълъг римски) до 6/6 (павис). Това когато активно се криеш от стрелите, разбира се.
- Дървените щитове имат здравина 15, а стоманените 30. Това обикновено няма значение, но силни или бронебойни атаки може да преодолеят успешно блокиране.

2.8 Таблица щети

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

2.9 Масови сражения

Групи от съюзници могат да бъдат събирани в "строй". Не е нужно групата да е хомогенна, но трябва да имат обща цел.

2.9.1 Характеристики на строй

- Лице - брой бойци с достъп до врага.
- Гъстота - от 1:1 (стена от щитове) до 1:5 (цвайхендери)
- Върхлитане - $\times 1.5$ за пешаци, $\times 3$ за конница
- Придвижване - равно на придвижването на най-бавният.
- Брой - живи / ранени / убити.
- Морал - спадне ли до 0, строят се превръща в "тълпа".
- Ръкопашен бой - Сила + $(1/10)$ сума(боравене * средни щети)
- Стрелба - Сила + $(1/10)$ сума(боравене * щети)
- Броня - Сила + $(1/10)$ сума(пазене * здравина), включително щитове

2.9.2 Правила

Ръкопашен бой + $d6^*$ с/у броня. Ако нападащият строй спечели, лицето на строят му се нанася $1/2$ като убити и $1/2$ като ранени върху противника. Разликата в хвърлянето се нанася върху моралът на противника.

Директна стрелба (под 1 инкремент на оръжието) следва правилата за ръкопашен бой. Стрелба до максималното разстояние на хвърляне на оръжието е на половина.

Лице и Дълбочина. Един строй може да бъде нападат едновременно от най-много толкова строеве, сумата от чиито лица е колкото на нападатите.

Ако броят живи спадне под числото лице, строят се разпада (превръща се в тълпа).

Ранените бойци са боеспособни, но намалят придвижването на стоя на половина. Лекуването им отнема половин месец.

Морал. При виждане на разбиване на приятелски строй, или ако бягащ разбит строй премине през позициите на друг строй, морал се намаля с 1.

При морал 0, строят се разбира и се превръща в тълпа.

Войници не в строй (а в тълпа) правят всяко хвърляне два пъти и вземат по-малкия зар / търпят наказание на всичко от -5 (коя е по-добрата механика?).

При виждане на поне двойно числено превъзхождащ противник, всеки строй губи 1 морал.

При виждане на подготвящ се да върхлети двойно по-многоброен или много по-добре екипиран строй, строят губи 1 морал.

Моралът се възстановява извън битка с 1 точка на минута.

2.9.3 Примери

Редица Колона Клин Тълпа

3 Ползване на магия

4 Списък с оръжия

Нож Сила: 3-9 Обсег: близък Щети: ниски Свойства: няма Тегло: 0.2кг

Меч 80см Сила: 5-12 Обсег: среден Щети: средни Свойства: повратливост Тегло: 1кг

Дълъг меч Сила: 5-12 Обсег: дълъг Щети: високи Свойства: повратливост Тегло: 2кг

Дървен щит 80см Сила: 5-12 Обсег: близък Щети: ниски Свойства: поваляне Тегло: 2кг

Метателно копие Сила 5-12 Обсег: (Сила) Щети: средни Свойства: няма Тегло: 1кг

Пика Сила: 4-11 (две ръце) Обсег: отдалечен Щети: средни Свойства: няма Тегло: 3кг

Метателен нож Сила: 3-9 Обсег: (Сила/2) Щети: ниски Свойства: няма Тегло: 0.2кг

Арбалет без механизъм за зареждане Сила: 7, зарежда се два хода Обсег: (Сила x 2)м Щети: високи Свойства: бронейност I Тегло: 3кг

Дървен дълъг лък Сила 7, зарежда се един ход Обсег: (Сила x 2)м Щети: високи Свойства: няма Тегло: 2кг

Арбалет с макара Сила: 5 необходима, 12 реална, зарежда се десет хода Обсег: (Сила x 2)м Щети: високи Свойства: бронейност Тегло: 4кг

5 Умения

5.1 Общуване

Лъжение (Чар) Сплашване (Чар) Изтезаване/Разпитване (Чар) Емпатия (Чар) Четене по устните (Чар) Молене (Чар)

5.2 Академични

Език* (Ум) Наука* (Ум)

5.3 (

Схватки) Оръжие* (Ловкост) Военна машина* (Ум)

5.4 Магия

Огън (Ум)(0 ниво - пламва плат, 1 ниво - пламва греда, 2 ниво - пламва барака, 3 ниво ниво - пламва квартал, 4 ниво - пламва пламва град или дворец, 5 ниво - разтапя град, 6 ниво - разтапя замък, 7 ниво - подпалва кралство, 8 ниво - изпепелява кралство в горяща магма) Лекуване (Ум) - лекуване по щети Ум средни на зар. Вятър (Ум) - мъгла, ниво 2 мълния щяти по Ум, високи. Гадаене (Ум) - телевизор Превръщане (Ум) - на предмети или същества в други. Отвъд (Ум) - разговаряне с души, вдигане на мъртви. Създаване - храна и вода, предмети и създания.

Съдържание

1	Игрови персонажи	2
1.1	Дарби	2
1.2	Показатели	2
1.3	Умения	2
1.4	Носене	2
1.5	Предмети	2
2	Бойна система	3
2.1	Тактове време	3
2.2	Ръкопашни дистанции	3
2.3	Стрелба	3
2.4	Оръжия	4
2.5	Брони	4
2.6	Механика	5
2.7	Специални правила	5
2.7.1	Кавалерия	5
2.7.2	Езда	5
2.7.3	Две оръжия	6
2.7.4	Щит	6
2.8	Таблица щети	6
2.9	Масови сражения	7
2.9.1	Характеристики на строй	7
2.9.2	Правила	7
2.9.3	Примери	7
3	Ползване на магия	8
4	Списък с оръжия	9
5	Умения	9
5.1	Общуване	9
5.2	Академични	9
5.3	(.	9
5.4	Магия	9