

# ЕЛЕМЕНТАРИС



12 марта 2018 г.

# 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. Качства 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 заплащат 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, промъркане, забелязване
- **Ум** – магия, компютри, брой умения
- **Харизма** – преговаряне, усещне на лъжи, изтезаване

## 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 хладилника 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 телепортiranе: визуализирне на дестинацията, пренасяне, активиране с мисъл. Или сакат: липсваща китка, липса на ръка.

Отново глава Таблици дава някои идеи.

## 1.6 Носене

Максимален товар, кг	Придвижване, м/ход	Модификация
Сила	Сила + Ловкост + Ловкост	0
Сила * 2	Сила + Ловкост	0
Сила * 5	Сила	-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 израстнал.
- 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?

# 2 Бойна система

## 2.1 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	Индивидуално	Строево	Стратегическо	Опростено
максимална реалистичност	a la DnD	a la Total War	решава съдбата на армии с едно хвърляне на зар	изчислително леко и универсално
2-6 участници в схватката	2-20	20-10000	20-много	2-20

<b>Ръкопашен сблъсък</b>				
байнд				
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>				
абсорбация				
покритие	общо покритие	отбрана		
<b>Ресурси</b>				
рана	ЖТ	здрави/ранени	хора	
<b>Придвижване</b>				
езда, шофиране			придвижвне на армия	
			придвижвне на армия	
<b>Морал</b>				
		морал		

## 2.2 Списък с правила

### 2.2.1 Абсорбация

Свойството на броня да абсорбира част от сериозността на удар.

### 2.2.2 Автоматична стрелба

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

### 2.2.3 Байнд

Наместо атакуване с ръкопашно оръжие, войн може да опита да постигне доминантна позиция в байнд. Това изисква двамата воини да са на дистанция, в която поне единият може да удари

другия. Следващия ход нападателят има +5 на боравене.

#### 2.2.4 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 пласиран, но може да бъде спрян от броня.

#### 2.2.5 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.

#### 2.2.6 Дистанция

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 (nezavisimo 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 заплашва дълга (копие една ръка) и близка(нож) Жоро може да избере близка, средна, дълга, отдалечена или да побегне.

#### 2.2.7 Джаб

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

#### 2.2.8 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+еизда), която модификация не може да е положителна.

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

## 2.2.9 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  $\leq 0$ , се хвърля зар. 5 -> смърт, 3 -> безсъзнание и смъртоносна рана, 1 -> безсъзнание

## 2.2.10 Изисквана 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.

## 2.2.11 Известрел

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

## 2.2.12 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, наместо боравене. Твоа важи само за нападение - боравене е нужно за Прицелена стрелба, ремонтиране, ползване ранен и така нататък други действия.

## 2.2.13 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  $(4 + d^*)$ , наместо от първия с  $(8 + d^*)$  и от втория с  $(d^*)$ .

## 2.2.14 Нападение на строй

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

## 2.2.15 Обсег

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

## 2.2.16 Обстрел на строй

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

## 2.2.17 Обща абсорбация

общо покритие = (покритие глава + покритие торс + покритие ръце + покритие крака) / 4  
обща абсорбация = (аб + общо покритие) / 2

## 2.2.18 Отбрана на строй

отбрана = (боравене + обща абсорбация)

## 2.2.19 Покритие(на броня)

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 нагръдник върху ризница и гамбезон; или плохи 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: Нагръдник 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 нагръдника, но попада в ризницата
боравене на нападателя + $d^*$ >= боравене на отбраняващият се	нападението попада в нагръдника, 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 абсорбация средно аритметично от двете.

## 2.2.20 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.

## 2.2.21 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	Модификация	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

## 2.2.22 Рана

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

Сериозност	ръка	крак	торс	глава
>=0	-	-	-	о: -5 заради кръв в очите т: следващият ход се пропуска
>=0.5	о: кървене т: неизползваема 10 мин	о: кървене т: поваление	о: кървене т: следващият ход се пропуска	-5 и следващият ход се пропуска
>=1	о: кървене, срязани сухожилия, мускули и/или нерви т: кървене, открита фрактура	о: кървене, срязани сухожилия, мускули и/или нерви т: кървене, открита фрактура	о: обилно кървене(перфориран бял дроб или изсипан корем) т: натрошени ребра(каквото и да е движение води до перфориран бял дроб)	шок, обилно кървене(черепът е пробит)
>=2	о: отрязана т: откъсната	о: отрязан т: откъснат	унищожено сърце и/или врат	о: отсечена т: унищожена

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 сечаща атака изцяло заобиколи бронята.

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

## 2.2.23 Стрелба по крайник

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

## 2.2.24 Свойства на оръжие

- *повратливост* (обикновено мечове; покрива всички по-близки дистанции от максималната)
- *бронебойност I* (чукове или леки клинове, като стрели и копия; намаля абсорбацията на половина)
- *бронебойност II* (клиновидни, тежки остриета; намаля абсорбацията на  $\frac{1}{4}$ )
- *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)

- *поваляне* (обикновено алебарди; наместо щети, атаката може да бъде обявена, че поваля опонента. Ако целта е конник в качествено бойно седло, -5 на атака)
- *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)

## 2.2.25 Удар по крайник

глава	-
торс	-
ръка	може да бъде извършена на една дистанция по-далеч от нормално
крак	-

## 2.2.26 Типове щети

Мушакщи атаки ( $\text{Щ}_m$ ) са бързи, но оставят нападателя открит за контраатака(боравене-5 следващия ход). Причиняват висока смъртност( $\text{Щ}^*2$ ).

Сечачки атаки ( $\text{Щ}_c$ ) постигат баланс между офанзива и отбрана, защото арката на удара действа като париране/щит.

Трошачки атаки ( $\text{Щ}_t$ ) преминават през броня( $ab/2$ ). 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).

## 2.2.27 Финт

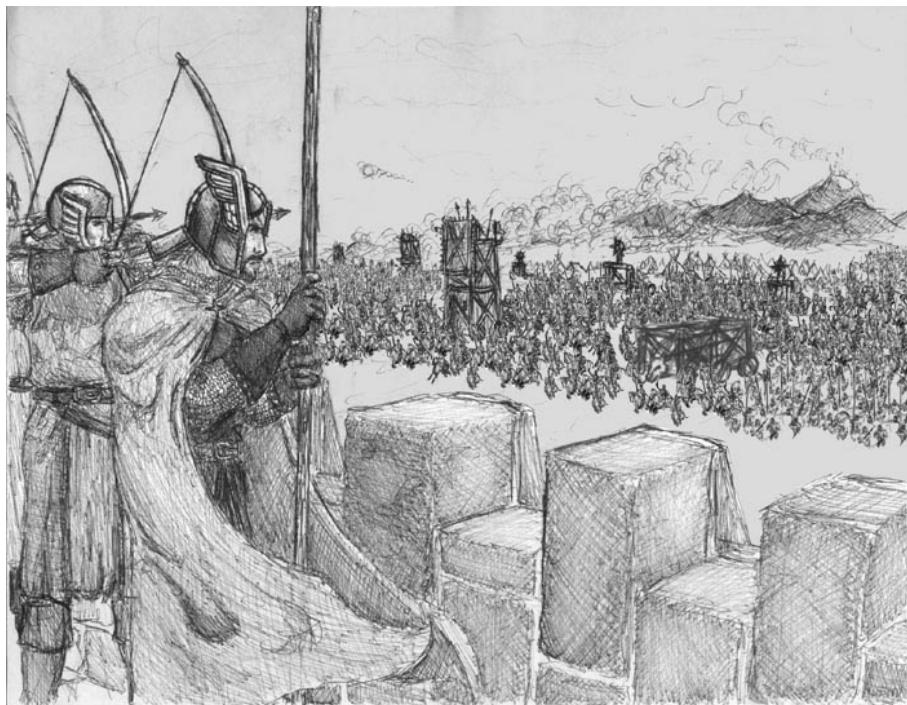
Финтът е хазарт. Сравнява се (боравене с вражеското оръжие +  $d^*$ ) с/у (боравене на врага с нашето оръжие). Ако е поне равно, се получава (боравене+5) до началото на следващия ход. В настоящия ход може да се реализира и нормална атака. Иначе се получава (боравене-5).

## 2.2.28 Щети

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

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

Сила	ниски	средни	високи
	*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



### **2.2.29 Масови сражения**

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

### **2.2.30 Характеристики на строй**

- Лице - брой бойци с достъп до врага.
- Гъстота - от 1:1 (стена от щитове) до 1:5 (цвайхендери)
- Връхлитане - x1.5 за пешаци, x3 за конница
- Придвижване - равно на придвижването на най-бавният.
- Брой живи - бойци в добро здраве.
- Брой ранени - небоеспособни, в ръцете на лекарите след битка.
- Морал - равен на Дисциплина(У), спадне ли до 0, строят се превръща в "тълпа".
- Ръкопашен бой - Сила + най-високото боравене с налично ръкопашно оръжие.
- Стрелба - Сила + най-високото боравене с налично далечно оръжие
- Броня - Сила + (1/10)сума(пазене \* здравина), без щитове

### **2.2.31 Правила**

Ръкопашен бой + д6\* 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 / противника губи 1 точка морал (*кое е по-добро?*).

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

Лице и Дълбочина. Един строй може да бъде нападнат едновременно от най-много толкова строеве, сумата от чиито лица е колкото два пъти лицето на нападнатите.

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 разбива и се превръща в тълпа.

Войници не в строй (а в тълпа) търпят наказание на всичко от -5.

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

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

Моралът се възстановява извън битка с 1 точка на минута.

## **3 Ползване на магия**

Хвърля се Умение + Ум / 2 срещу зададена от Разказвача трудност. При неуспех, разликата се прилага като травма.

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 провала и всеки търпи съответните щети.

За всяко настоящо поддържано заклинание от същата школа магия, умението се намаля с 5 точки временно.

### 3.1 Заклинания

**Жизнена енергия / Некромантия / Отвъд**

- укротяване на звяр - 5
- усещане за немъртви - 5
- лекуване (умение + d6\* ЖТ) - 5
- изтляване - съществото умира след месец докато се поддържа магията - 10
- скелетен слуга - <умение + d6\*> по показатели, следва вербални команди - 10
- убиване - <умение> с/у <сила на опонента> - 15
- възкресяване на тяло - 20
- възкресяване по спомен - 25
- възкресяване по описание - 30
- превръщане в лич - 30

**Гадание / Пророчество (в пространството и времето)**

- усещане позицията на предмет след докосване, до няколко километра - 5
- усещане името на същество - 5
- виждане на далеч - 5
- светлина - 5
- живо оръжие (боравенето става равно на умението гадаене) - 10
- уцелване отвъд прикритие (атака = умение) - 10
- виждане през стени - 10
- усещане на лъжи - 10
- виждане в тъмнина - 10
- посока към най-близкия град/път/река - 10
- предсказване на удари - +умение към боравене - 15

### Огън

- запалване на много свещи - 5
- запалване на дрехи - 5
- предпазване от жега - 5
- огнено копие - Щ = умение, високи, 10
- 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
- езеро от лава - 20
- защита от огън на град - 20

Бъдещи идеи:

Вятър (Ум) - мъгла, ниво 2 мълния щяти по Ум, високи.

Форма (Ум) - превръщане на предмети или същества в други, промяна на показатели и размери

Отвъд (Ум) - разговаряне с души, вдигане на мъртви.

Създаване (Ум) - храна и вода, предмети и създания.

Миъл (Ум) - отношение и спомени

Телепортация (Ум) - пътуване в този и други светове, с товари

## 4 Раси

Метаправила:

Качествата струват съответно по 1 и -1 точка за положителни и отрицателни качества.

Правото на две расови умения на 5, без да е нужно да покриват изисквания, без точките да се плащат от (5 \* Ум), струва една точка.

Човеците имат всички показатели 1 - 10.

За всеки 3 точки по максимуми над 10, расата струва още една точка.

За всеки 5 точки по минимуми, расата струва една точка по-малко.

### Човек (0)

Сила: 1 - 10

Ловкост: 1 - 10

Ум: 1 - 10

Харизма: 1 - 10

Качества:

- няма

Расови умения:

- няма

- Неспящ

- Нестареещ

Расови умения:

- Елфичеки език(У)

- Лък(Л)

- Катерене()

- Магия - по избор(У)

- Оцеляване в дивото(У)

### Джудже (2)

Сила: 6-15

Ловкост: 1-8

Ум: 1-12

Харизма: 1-8

Качества:

- Виждане в тъмнина

Расови умения:

- Джуджешки език(У)
- Каменоделство(Л)
- Боравене с брадва/чук(Л)
- Металургия(У)
- Ковачество(С)

### Върколак (3)

Сила: 6-16

Ловкост: 1-10

Ум: 1-10

Харизма: 1-10

Качества:

- Силна имунна система

Расови умения:

- Оцеляване в дивото(У)
- Вълчи език(У)
- Човешки език(У)
- Магия-огън(У)
- Спринт(С)

### Елф (4)

Сила: 1-8

Ловкост: 6-15

Ум: 1-15

Харизма: 1-12

Качества:

### Здрачник (4)

Сила: 1-8

Ловкост: 1-15

Ум: 1-10

Харизма: 6-16

Качества:

- Изчезване в сянка

Расови умения:

- Катерене(Л)
- Оцеляване в дивото()
- Търговия(Х)
- Акробартика(Л)
- Здравнически език(У)

- Фини манипулатори чрез телекинеза

Расови умения:

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

## **Немъртвъ (2)**

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(У)
- Поклонничество-Смърт(Х)
- Строителство(У)
- Тактика(У)
- Език на немъртвите(У)

## **Орк (-2)**

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)
- Пространствено възприятие(Л)

## **Гоблин (-3)**

Сила: 1-6

Ловкост: 1-8

Ум: 1-8

Харизма: 1-9

## **Ниог (4)**

Тези антропоморфни птици владеят сръчно телекинеза. Живеят в технологични планински градове.

Сила: 1-6

Ловкост: 1-10

Ум: 1-14

Харизма: 1-10

Качества:

- Свободно летене (2 точки)

Качества:

- Ранна старост

Расови умения:

- Език на гобилините(У)
- Скриване от поглед(Л)
- Капани(Л)
- Плузване(С)
- Катерене(Л)

## Драконит (4)

Човек с драконова кръв във вените си.

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)

## 5 Предмети

### 5.1 Валути

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

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

Каланор: 100 кралски крони = 10 кралски 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

### 5.2 Надници

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

общар	150
кошар	250
слугиня	250
шивач	250
бръснар	350
бижутер	400
таверна	400
хлебар	500
зибар	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.

### 5.3 Сгради

мн. евтин	евтин	среден	скъп	мн. скъп
щит	меч	двуръчен меч	имение	замък
брадва	халчеста къса ризница	боен кон	пълна броня паза- ене 15 здр. 15	
куче	кован нагръдник	качествена кираса и пола	качествена пълна броня	
колиба	къща в малък град или село	къща в голям град	централна къща в столицата	
	магаре С30	боен кон		

## 5.4 Оръжия

Наименование	Необходима Сила	Обсег	Щети (Щм, Щс, Щт)	Свойства	Маса	Стойност
Нож	3-9	близък	ниски (// -2)	-	0.2кг	много евтин
Брадвичка	5-12	среден	средни, (-4 // -2)	бронебойност	1кг	много евтин
атаки: средна средни -4 // -2 близка -4 // -2 Къс меч	4-10	близък	средни, (-2 / -4)	повратливост	1кг	евтин
атаки: Меч 80см	5-12	среден	средни, (// -2)	повратливост	1кг	евтин
атаки: среден / -2 / -4 близък // -2 Рапира	5-12	далечен	средни, (+2 / -2 / 0)		1кг	среден
Пика (две ръце)	4-11	отдалечен	средни	-	3кг	евтин
Дълга бойна брадва	5-12	далечен	високи	бронебойност	2кг	евтин
име, необходима сила!, дължина, щети, свойства, маса, стойност, изображение Меч	5-12	0.9м	средни (// -2)	повратливост	1.1кг	среден
	5-12	1.3м	високи (// -2)	повратливост	1.5кг	среден
						
Дълъг меч	8-15	2.1м	високи (// -2) <sup>17</sup>	-	3кг	среден

## **5.5 Брони**

**Здравина:**

- Кожена броня(слоеве памук/хартия/коприна/мека кожа, със защити плохи варена кожа/хитинова коруба на негъвкавите части) 2
- Халчеста броня, подплатена с гамбезон 4
- Ламенарна броня, подплатена с гамбезон 6
- Лята броня, подплатена с гамбезон(средновековен дизайн - субоптимална форма, субоптимална стомана, примитивно закаляване, подвижност в ставите се осигурява от халчести участъци) 8
- Лята броня, подплатена с гамбезон(ренесансов дизайн - скосени повърхности, качествена стомана (high toughness core), интелигентно закаляване на повърхностния слой(hardened shell), сложни механични стави) 10

Масата на конпонент клони към една десета от произведените на покритието и здравината му за средно качество изработка.

## **5.6 Други**

комплект отрови - действие за някокко дена

алхимични принадлежности - кутия, хаван, стъкленици, лампа и т.н., 2кг, сренед

стрела, клиновидна

стрела, широка

# **6 Умения**

Означените със звездичка умения са събирателни понятия. Например може да се избере *елфически* език или оръжие *брадва* или наука *алхимия*.

## **6.1 Общуване**

Лъжене (Харизма)

Спляшване (Харизма)

Изтезаване/Разпиване (Харизма)

Емпатия (Харизма)

Четене по устните (Харизма)

Молене (Харизма)

## **6.2 Академични**

Език\* (Ум)

Наука\* (Ум)

Тактика (Ум)

## **6.3 Схватки**

Оръжие\* (Ловкост)

Военна машина\* (Ум)

## **6.4 Придвижване**

Плуване (Сила)

Катерене (Сила)

## **6.5 Занаяти**

Билкарство (Ум)

Ковачество (С)

Грънчарство (Л)

Изработка на лъкове (Л)

Тъкане, шиене и бродиране (Л)

## **6.6 Епични провали**

Ако при мятане на дб\* се падне -5 или +6, се мята отново. Ако случайно се падне същото число, то се взема предивд и се продължава с мятането. Ако крайният резултат е <0, имаме епичен провал, честито!

При атака с оръжие

- да го изтърве
- да се сепъне
- да се наръга
- да се счупи
- да удари някого другого
- ми нищо не се случва

# **7 Качества**

### **Положителни**

- Виждане в тъмнина
- Съюзник - съюзник, влиятелна личност или организация, което дължи услуги на персоанжа
- Нестареещ - не заплашван от старост или изтичане на дните
- Заможен - започваш допълнително с един скъп предмет
- Общуващ с животни
- Кристален слух

### **Отрицателни**

- куцане (1/4 скорост)
- слаб слух
- нелогичен панически страх от паяци/змии/широки отрkitи пространства/тесни затворени пространства/височини
- късогледство/далекогледство
- нелогично неустойимо приличане към огън/силно психоактивно вещество/сексуално 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
- наднормено тегло
- 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

## 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 . . . . .	2
1.6 Носене . . . . .	3
1.7 Предмети . . . . .	3
1.8 Биография . . . . .	3
<b>2 Бойна система</b>	<b>3</b>
2.1 Детайлност . . . . .	3
2.2 Списък с правила . . . . .	4
2.2.1 Абсорбация . . . . .	4
2.2.2 Автоматична стрелба . . . . .	4
2.2.3 Байнд . . . . .	4
2.2.4 Боравене . . . . .	5
2.2.5 Две оръжия . . . . .	5
2.2.6 Дистанция . . . . .	5
2.2.7 Джаб . . . . .	5
2.2.8 Езда, Шофиране . . . . .	5
2.2.9 ЖТ . . . . .	6
2.2.10 Изисквана сила . . . . .	6
2.2.11 Изстрел . . . . .	6
2.2.12 Лесни оръжия . . . . .	6
2.2.13 Многобой . . . . .	6
2.2.14 Нападение на строй . . . . .	6
2.2.15 Обсег . . . . .	6
2.2.16 Обстрел на строй . . . . .	6
2.2.17 Обща абсорбация . . . . .	7
2.2.18 Отбрана на строй . . . . .	7
2.2.19 Покритие(на броня) . . . . .	7
2.2.20 Прицелване . . . . .	7
2.2.21 Прикриване . . . . .	7
2.2.22 Рана . . . . .	8
2.2.23 Стрелба по крайник . . . . .	8
2.2.24 Свойства на оръжие . . . . .	8
2.2.25 Удар по крайник . . . . .	9
2.2.26 Типове щети . . . . .	9
2.2.27 Финт . . . . .	9

2.2.28	Щети . . . . .	9
2.2.29	Масови сражения . . . . .	11
2.2.30	Характеристики на строй . . . . .	11
2.2.31	Правила . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Ползване на магия</b>	<b>11</b>
3.1	Заклинания . . . . .	12
<b>4</b>	<b>Раси</b>	<b>13</b>
<b>5</b>	<b>Предмети</b>	<b>15</b>
5.1	Валути . . . . .	15
5.2	Надници . . . . .	15
5.3	Сгради . . . . .	16
5.4	Оръжия . . . . .	17
5.5	Брони . . . . .	18
5.6	Други . . . . .	18
<b>6</b>	<b>Умения</b>	<b>18</b>
6.1	Общуване . . . . .	18
6.2	Академични . . . . .	18
6.3	Схватки . . . . .	18
6.4	Придвижване . . . . .	19
6.5	Занаяти . . . . .	19
6.6	Епични провали . . . . .	19
<b>7</b>	<b>Качества</b>	<b>19</b>