

# 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 ленено 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 перонажа, 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** == помагашо му качество. Или до **още три**, като за всяко допълнително "хубаво" качество, си харесваме по едно "лошо". Стига се цупи де, лошите качества са крайно забавни за разиграване!

## 1.2 Показатели

Разполагаш с **30 точки**, които да разпредиш по показателите. Те се променят рядко.

- **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** – еродияция, памет, разсъдък, концентрация, наблюдателност, схватливост
- **Харизма** – увереност, емпатия, изразителност, излъчване

## 1.3 Умения

Начални точки и развиване

С ( $Ум * 5$ ) точки разполагаш, за да разпредиш по умения. Уменията, също така, се повишават с точки опит по време на игра.

Ниво на владееене

Нивото на владееене на всяко умение се оценява по скала от 0 до 15, като 15 е специална стойност. Всяко умение е базирано върху някой показател. Половината от показателя (закръглено надолу) се добавя към ранговете на умението, когато то се ползва. Повишаване на умение на повече рангове, отколкото е показателят, струва по две точки за всеки ранг на умението.

## 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 цвият. Две къси копия прелитат, убиват единия кон. Крадците връхлитат. Хващам щита от куката и скачам, халчестата ризница дрънчи, 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 забодне ножа в ребрата ми, но ризницата пази. Убивам го. От капрата връхлита секирата, отсяква главата на Сют.

### 2.1 Тактове време

Ръкопашна (1)	Престрелка (10)
ръкопашна атака	сблъсък на строеве
зареждане на стрела	топовен залп, требучет или катапулт
	престрелка с дебнене

### 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 +  $db^* < \text{боравене на Жоро}$ . 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.

След преминаване оптималния обсег на оръжието, -5 атака.

Това наказание се натрупва до стигане максилния обсег на оръжието.

Прицелване повишава атаката с по една точка на ход.

Прицелване в рамките на максимум  $<\text{базов показател на умението}>$  хода.

### 2.4 Оръжия

- 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.

- Щети

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.

- **Обсег**

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 улови 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 абсорбцията на половина)
3. *бронебойност II* (клиновидни, тежки остриета; намаля абсорбцията на  $\frac{1}{4}$ )
4. *трудно за вадене* (не може да се извади от пробита промяна по време на битка; не може да се извади от небронирани плът, ако зарът за щета е бил положителен; при вадене лечение с/у щетите; ако не успее се нанасят още толкова щети, колкото първоначално)
5. *поваление* (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 (броня 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) 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 компонент клони към една десета от произведението на покритието и здравината му за средно качество изработка.

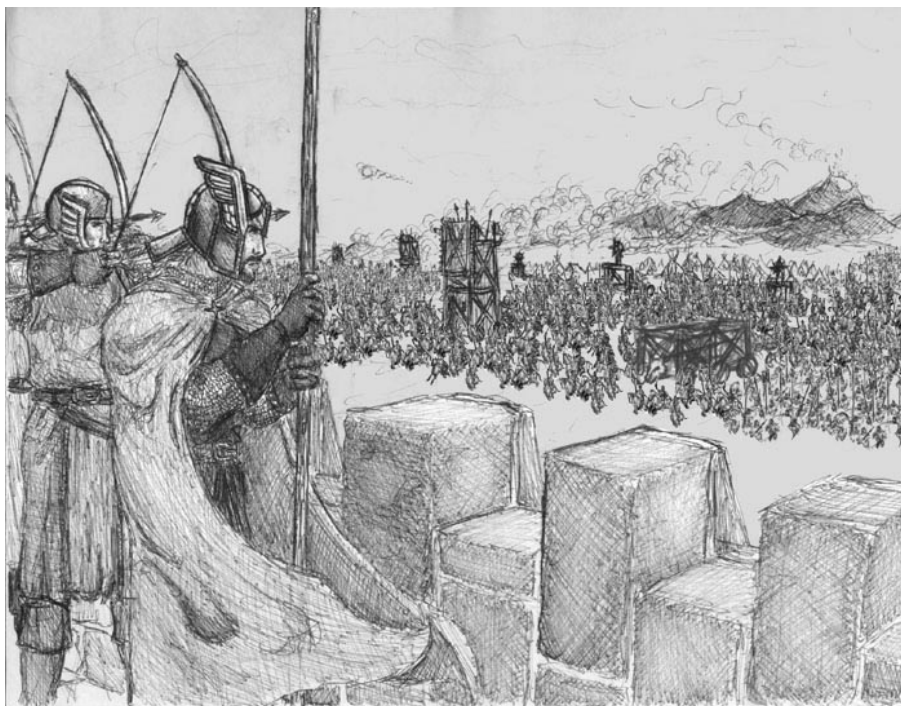
## 2.6 Механика

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, е поразена небронирана област.

## 2.7 Специални правила



### 2.7.1 Езда

- нивото на ползване на умения от гърба на кон е ограничено до нивото на умениято “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

### 2.7.2 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. Щитовете не търпят -5 при пазене.

### 2.7.3 Щит

- Щитът е направен да е второ оръжие. Като такъв не търпи -5 когато се ползва за защита.
- пазене от стрели 0/6 (бъкълър) през 2/6(кръгъл викингски) през 4/6(дълъг римски) до 6/6 (павис). Това когато активно се криеш от стрелите, разбира се.
- Дървените оръжия и щитовете 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 щитовете) до 1:5 (цвайхендери)
- Върхлитане - 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 леакрите след битка.
- Морал - равен на Дисциплина(Инт), 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 щитовете

### 2.9.2 Правила

Ръкопашен бой + дб\* 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, строеят 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 превъзхождащ противник, всеки строй губи 1 морал.

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

Моралът се възстановява извън битка с 1 точка на минута.

### 3 Ползване на магия

Ниво на магията -> брой зарове мана.

Ако това е повече от наличните -> ЖТ.

МТ 1/ден.

МТ = ниво на умението.

#### 3.1 Заклинания

##### Жизнена енергия

0 ниво

1 ниво

- укротяване на звяр
- усещане за немъртви
- лекуване (умение ЖТ)

2 ниво

- изтляване - съществото умира след месец докато се поддържа магията
- скелетен слуга - <умение + дб\*> по показатели, следва вербални команди

3 ниво

- убиване - <умение> с/у <сила на опонента>

4 ниво

- възкресяване на тяло

5 ниво

- възкресяване по спомен

6 ниво

- възкресяване по описание
- превръщане в лич

##### Гадание

0 ниво

- усещане позицията на предмет след докосване, до няколко километра
- усещане името на същество
- виждане на далеч
- светлина

1 ниво

- живо оръжие (буравенето става равно на умението гадаене)



- уцелване отвъд прикритие (атака = умение)
- виждане през стени
- усещане на лъжи
- виждане в тъмнина
- посока към най-близкия град/път/река

#### 2 ниво

- предсказване на удари – +умение към боравене

#### 3 ниво

#### 4 ниво

#### 5 ниво

#### 6 ниво

### **Огън**

#### 0 ниво

- запалване на много свещи
- запалване на дрехи
- предпазване от жега

#### 1 ниво

- огнено копие – Щ = умение, високи
- палене на колиба
- запалване на човек
- защита от огън

#### 2 ниво

- огнено кълбо – <умение> радиус
- запалване на тълпа
- защита от огън на тълпа

#### 3 ниво

- запалване на град
- езеро от лава
- защита от огън на град

4 ниво

5 ниво

6 ниво

Бъдещи идеи:

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

Превръщане (Ум) – на предмети или същества в други.

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

Създаване – храна и вода, предмети и създания.

## 4 Предмети

### 4.1 Валуты

Абстрактна валута: много евтин, 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

### 4.2 Заплащане

### 4.3 Сгради

мн. евтин	евтин	среден	скъп	мн. скъп
щит	меч	двуръчен меч	имение	замък
брадва	халчеста къса ризница пазаене 6 здр. 6	боен кон	пълна броня пазаене 15 здр. 15	
колиба	нагръдник пазене 3 здр. 12	кираса пазене 5 здр. 15		
куче	къща в малък град или село	къща в голям град	централна къща в столицата	
	товарен кон, магаре	боен кон		

### 4.4 Оръжия

Наименование	Необходима Сила	Обсег	Щети	Свойства	Маса	Стойност
Нож	3-9	близък	ниски	-	0.2кг	много евтин
Къс меч	4-10	близък	средни	повратливост	1кг	евтин
Меч 80см	5-12	среден	средни	повратливост	1кг	евтин
Пика (две ръце)	4-11	отдалечен	средни	-	3кг	евтин
Дълъг меч (две ръце)	5-12	дълъг	високи	повратливост	2кг	среден
Метателен нож	3-9	(Сила/2)	ниски	-	0.2кг	много евтин
Метателно копие	5-12	(Сила)	средни	-	1кг	много евтин
Дървен дълъг лък	7, зарежда се 1 ход	(Сила x 2)	високи	-	2кг	евтин
Арбалет без механизъм	7, зарежда се 2 хода	(Сила x 2)	високи	бронебойност I	3кг	евтин
Арбалет с макара	5 необходима, 12 реална, зарежда се 10 хода	(Сила x 2)	високи	бронебойност II	4кг	среден
Колчан 12 стрели	-	-	-	-	1кг	много евтин
Дървен щит 80см	5-12	близък	ниски	поваляне	2кг	много евтин

## 4.5 Брони

lorica segmenta – среден

халчеста къса броня – евтин

халчеста с ръкави и пола – среден

кожена – много евтин

## **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 Придвижване**

Плуване (Сила) Катерене (Сила)

## **6 Епични провали**

При атака с оръжие

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

## 7 Качества

### Положителни

- виждане в тъмнина
- Приятел – съюзник, влиятелна личност или организация, което дължи услуги на персонажа

### Отрицателни

- куцане (1/4 скорост)
- слаб слух
- нелогичен панически страх от паяци/змии/широки открити пространства/тесни затворени пространства/височини
- късогледство/далекогледство
- нелогично неустойчиво 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 песимизъм
- наднормено тегло
- Враг – индивид или организация, готови да отделят ресурси само за да навредят на персонажа

# Съдържание

<b>1</b>	<b>Игрови персонажи</b>	<b>2</b>
1.1	Дарби	2
1.2	Показатели	2
1.3	Умения	2
1.4	Носене	2
1.5	Предмети	2
<b>2</b>	<b>Бойна система</b>	<b>3</b>
2.1	Тактове време	3
2.2	Ръкопашни дистанции	3
2.3	Стрелба	3
2.4	Оръжия	3
2.5	Брони	4
2.6	Механика	5
2.7	Специални правила	5
2.7.1	Езда	5
2.7.2	Две оръжия	5
2.7.3	Щит	6
2.8	Таблица щети	6
2.9	Масови сражения	6
2.9.1	Характеристики на строй	6
2.9.2	Правила	6
<b>3</b>	<b>Ползване на магия</b>	<b>8</b>
3.1	Заклинания	8
<b>4</b>	<b>Предмети</b>	<b>11</b>
4.1	Валуты	11
4.2	Заплащане	11
4.3	Сгради	11
4.4	Оръжия	11
4.5	Брони	12
<b>5</b>	<b>Умения</b>	<b>13</b>
5.1	Общуване	13
5.2	Академични	13
5.3	Схватки	13
5.4	Придвижване	13
<b>6</b>	<b>Епични провали</b>	<b>13</b>
<b>7</b>	<b>Качества</b>	<b>14</b>