

Елементарис



25 май 2015г.

1 Игрови персонаж

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** == помагачо 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	Модификация
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) – етин(меч) – много етин(щит, брадва).

1.6 История и биография

Добре описана история на персонажа помага както на играча да се вживее, така и на разказвача да следи целите на групата. В случай, че не ти стигат идеите, пробвай да отговориш на следните въпроси.

- 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?

1.7 Развитие

През определени периоди време се начислява промяна в способностите на персонаж. Губи се една точка на някое умение, което не е ползвано последната сесия. Получаса се една точка на някое умение (може да е същото као изгубеното), което героят е ползвал от последното начисляване. Получава още една точка най-много допринеслият през последната сесия. Получава още една точка най-много допринеслият от последното начисляване.

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
зареджане 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^* < 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 обseg на оръжието, -5 атака.

Това наказание се натрупва до стигане максималния обseg на оръжието.

Прицелване повишава атаката с по една точка на ход.

Прицелване в рамките на максимум <базов показател на уменията> хода.

2.4 Оръжия

- **Сила**

Това е обsegът 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.

- **Обseg**

Обsegът на оръжията има различен смисъл за ръкопашни и далечни оръжия. При ръкопашните оръжия, това е оптималната дистанция. На всички по-близки дистанции оръжието има модификация от -5 боравене и половин щети.

За далечни оръжия, обsegът 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 обseg 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 небронирена 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 (бронея 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

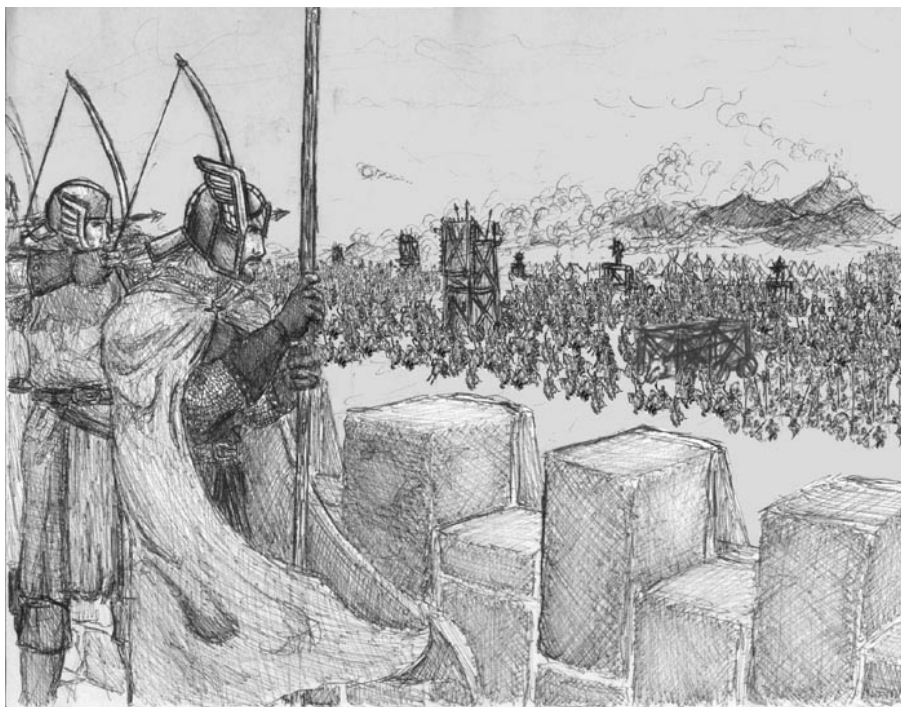
Нека си дойдем на думата. Удар или група удари (едно ръкопашно действие) се групират в обща цел – нападение или отбрана. Нападащият добавя db^* към боравенето си и сравнява резултата с боравене на отбраняващият се, който се отбранява с всички средства налични – отбягва, парира. Подробности:

– 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 (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 оръжия и 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

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-бавния.

- 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 щитове

2.9.2 Правила

Ръкопашен бой + db^* 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 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.

3 Предмети

3.1 Валуты

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

3.2 Надници

Приходи за година. Стойностите в скобите не са ликвидни.

3.3 Сгради

3.4 Оръжия

Наименование	Необходима Сила	Обсег	Щети	Свойства	Маса	Стойност
--------------	--------------------	-------	------	----------	------	----------

4 Умения

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

4.1 Общуване

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

4.2 Академични

Език* (Ум)
Наука* (Ум)
Тактика (Ум)

4.3 Схватки

Оръжие* (Повкост)
Военна машина* (Ум)

4.4 Придвижване

Плуване (Сила)
Катерене (Сила)

4.5 Занаяти

Билкарство (Ум)

4.6 Епични провали

Ако при мятане на д6* се падне -5 или +6, се мята отново. Ако случайно се падне същото число, то се взема предвид 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 друго
- ми нищо не се случва

5 Качества

Положителни

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

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
- Беден – започваш само с дрехи
- Кръвожадност

Съдържание

1	Игрови персонаж	2
1.1	Дарби	2
1.2	Показатели	2
1.3	Умения	2
1.4	Носене	2
1.5	Предмети	2
1.6	История и биография	3
1.7	Развитие	3
2	Бойна система	3
2.1	Тактове време	3
2.2	Ръкопашни дистанции	3
2.3	Стрелба	4
2.4	Оръжия	4
2.5	Брони	4
2.6	Механика	5
2.7	Специални правила	6

2.7.1	Езда	6
2.7.2	Две оръжия	6
2.7.3	Щит	6
2.8	Таблица щети	6
2.9	Масови сражения	7
2.9.1	Характеристики на строй	7
2.9.2	Правила	7
3	Предмети	7
3.1	Валуты	7
3.2	Надници	7
3.3	Сгради	7
3.4	Оръжия	7
4	Умения	8
4.1	Общуване	8
4.2	Академични	8
4.3	Схватки	8
4.4	Придвижване	8
4.5	Занаяти	8
4.6	Епични провали	8
5	Качества	9