

# 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 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 цупи де, лошите качества са крайно забавни за разиграване!

## 1.2 Показатели

Разполагаш с 30 точки, които да разпределиш 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** – 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 твойт 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 умениято, когато то се ползва. Повишаване на умение на повече рангове, отколкото е показателят, струва по две точки за всеки ранг на умениято.

## 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 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 x1	Престрелка x10
ръкопашна атака	сблъсък на строеве
зареждане на стрела	топовен залп, требучет или катапулт
	престрелка с дебене

### 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

#### • 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 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 промя 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(пълен 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 негъвките 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 Масата на компонент клони към една десета от произведенито на покритието и здравината му за средно качество изработка.

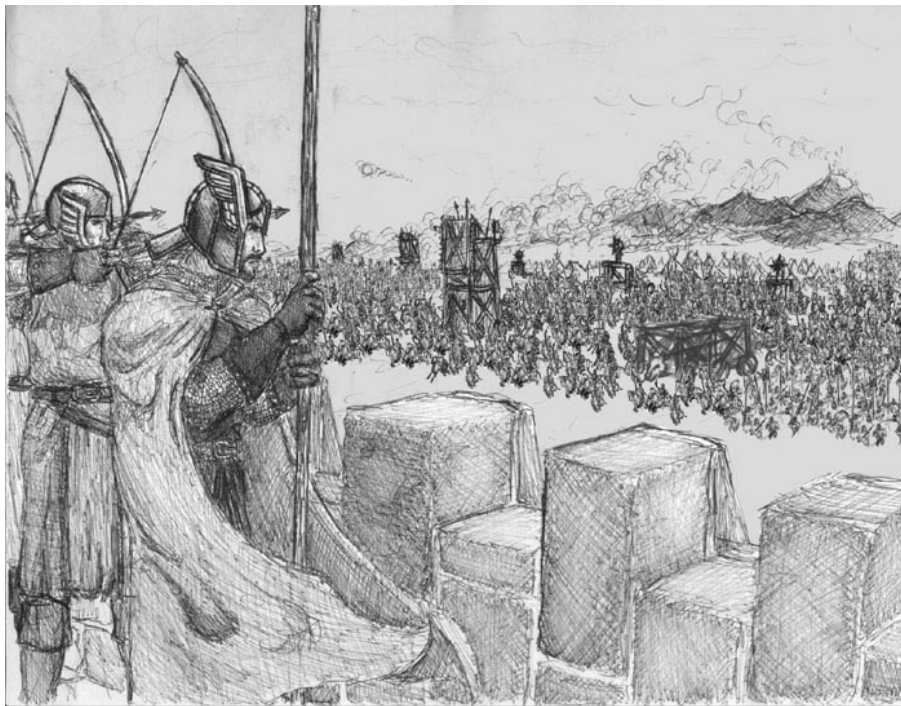
## 2.6 Механика

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.

### 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 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)
- Врълхитане -  $\times 1.5$  за пешаци,  $\times 3$  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 +  $(1/10)\text{сума}(\text{пазене} * \text{здравина})$ , без щитове

### 2.9.2 Правила

Ръкопашен бой +  $\text{дб}^* \text{с/у}$  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.

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 врълхлети двойно по-многоброен или много по-добре екипиран строй, строят губи 1 морал.

Моралът се възстановява извън битка с 1 точка на минута.

### 3 Ползване на магия



## 4 Предмети

### 4.1 Валуты

### 4.2 Заплащане

### 4.3 Сгради

мн. евтин	евтин	среден	скъп	мн. скъп
щит	меч	двуръчен меч	имение	
брадва	халчеста къса ризница пазаене 6 здр. 6	боен кон	пълна броня паза- ене 15 здр. 15	
	нагръдник пазене 3 здр. 12	кираса пазене 5 здр. 15		замък

### 4.4 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 Общувание

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 гредя, 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

<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 . . . . .	6
2.7.3	Щит . . . . .	6
2.8	Таблица щети . . . . .	6
2.9	Масови сражения . . . . .	6
2.9.1	Характеристики на строй . . . . .	7
2.9.2	Правила . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Ползване на магия</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>Предмети</b>	<b>9</b>
4.1	Валути . . . . .	9
4.2	Заплащане . . . . .	9
4.3	Сгради . . . . .	9
4.4	Оръжия . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Умения</b>	<b>10</b>
5.1	Общуване . . . . .	10
5.2	Академични . . . . .	10
5.3	( . . . . .	10
5.4	Магия . . . . .	10