

# ЕЛЕМЕНТАРИС



9 март 2018г.

# 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. Качества 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 ръкопшен бой, мъкнене на багаж, носене на тежка пушка, тичане, оцеляване след рана
- **Ловкост** – нападение, париране, отключване, промъкване, забелязване
- **Ум** – магия, компютри, брой умения
- **Харизма** – преговаряне, усещане 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 Таблицы 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 които струва по 1 точка за герой. Примерно телепортиране: визуализиране на дестинацията, пренасяне, активиране с мисъл. Или сакаш: липсваща китка, липса на ръка.

Отново глава Таблицы 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 максимална ре- алистичност	Индивидуално a la DnD	Строево a la Total War	Стратегическо решава съдбата на армии с едно хвър- ляне на зар	Опростено изчислително леко и универсално
2-6 участници в схватката	2-20	20-10000	20-много	2-20

### Ръкопашен сблъсък

байнд				
боравене	боравене			
дистанция				
джаб				
удар по крайник				
финт				
изисквана сила	изисквана сила			
свойства на оръ- жие	свойства на оръ- жие			
типове щети				
щети	щети	нападение	???	бонус

<b>Стрелба</b>				
автоматична				
стрелба				
изстрел				
лесни оръжия				
обсег	обсег	обсег		
прицелване				
стрелба по край- ник				
		обстрел	???	
<b>Отбрана</b>				
абсорбация				
покритие	общо покритие			
		отбрана		
<b>Ресурси</b>				
рана	ЖТ	здрави/ранени	хора	
<b>Придвижване</b>				
			придвижване на ар- мия	
езда, шофиране			придвижване на ар- мия	
<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 изстрели 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 войни 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 използваното 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 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 (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 побегне.*

### 2.2.6 Джаб

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

### 2.2.7 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  $4 + *d$ . За шофиране се ползва нивото на умение на шофьора. Той обаче ако ползва никакви умения (примерно да стреля през прозореца), вади нивото на умения от шофирането си.

Ръкопашни атаки от и по галопиращ конник са с двойни щети. Цялото тяло на конник, изключвае 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+езда), която модификация не може да е положителна.

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

### 2.2.8 ЖТ

Жизнените точки са равни на Сила. Ако 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

### 2.2.9 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.

### 2.2.10 Изстрел

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 учасници в клането

### 2.2.11 Инкремент на 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.

### 2.2.12 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, вместо боравене. Твоа важи само за нападение - боравене е нужно за Прицелена стрелба, ремонтване, 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 парироване 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  $(4 + d^*)$ , вместо 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 Обстрел на строй

обстрел = (боравене + средни Щ) / 2

### 2.2.16 Обща абсорбация

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

### 2.2.17 Отбрана на строй

отбрана = (боравене + обща абсорбация)

### 2.2.18 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 плочи върху бронежилетка
- на ръцете могат да бъдат носени нарамници, налакътници и ръкавици върху бронирани ръкави

- на краката могат да бъдат носени бронирана пола, набедреници, наколенки, грейвси 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 нападения + $d^*$ $\geq$ боравене на отбрана + 10	всичката броня е заобиколена
боравене на нападения + $d^*$ $\geq$ боравене на отбрана + 5	нападението заобикаля нагръдника, но попада в ризницата
боравене на нападения + $d^*$ $\geq$ боравене на отбрана	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.

## 2.2.19 Рана

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

Сериозност	ръка	крак	торс	глава
$\geq 0$	-	-	-	о: -5 заради кръв в очите т: следващият ход се пропуска
$\geq 0.5$	о: кървене т: неизползваема 10 мин	о: кървене т: повиляне	о: кървене т: следващият ход се пропуска	-5 и следващият ход се пропуска
$\geq 1$	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)
$\geq 2$	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.

### 2.2.20 Стрелба по крайник

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

### 2.2.21 Прицелване

Това действие е възможно, когато се ползва изцяло стрелящо оръжие като арбалет или пушка, но не и лек или ръчна граната. То може да бъде извършено 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.

### 2.2.22 Прикритие

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 търпят -5 наказание

### 2.2.23 Свойства на оръжие

- *повратливост* (обикновено мечове; покрива всички по-близки дистанции от максималната)
- *бронебойност I* (чукове или леки клинове, като стрели и копия; намаля абсорбцията на половина)
- *бронебойност II* (клиновидни, тежки остриета; намаля абсорбцията 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)
- *поваление* (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)

### 2.2.24 Удар по крайник

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

### 2.2.25 Типове щети

Мушакщи атаки (Щм) са бързи, но оставят нападателя открит за контраатака (боравене-5 следващия ход). Причиняват висока смъртност (Щ\*2).

Сечащи атаки (Щс) постигат баланс между офанзива и отбрана, защото арката на удара действа като парирене/щит.



Трошащи атаки (Шт) преминават през броня(аб/2). Те обаче са бавни, съотерно лесни за отбягване(боравене-5). Заради инертността на оръжието, атаките са трудни за парирание (боравене-5 за парирание с остро оръжие). Същото важи и в обратната ситуация(боравене-5 за парирание на остро оръжие).

### 2.2.26 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).

### 2.2.27 Щети

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

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

	ниски	средни	високи
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

### 2.2.28 Брони

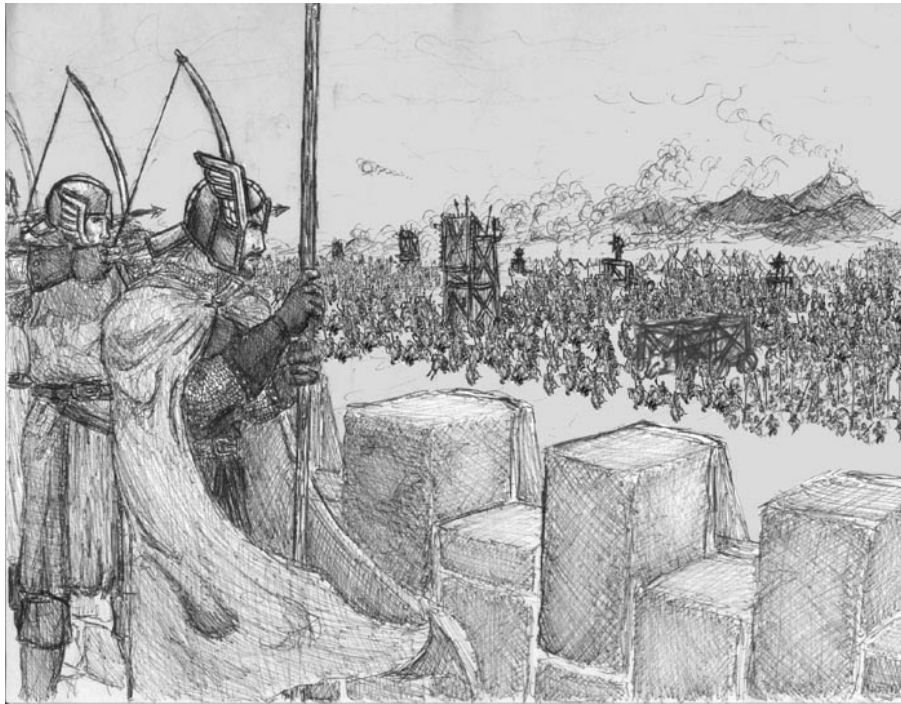
Защитната стойност на броните се получава от това каква част от тялото е общо покрита.

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

## 2.2.29 Специални правила



## 2.2.30 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

## 2.2.31 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.

## 2.2.32 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.

### 2.2.33 Масови сражения

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

### 2.2.34 Характеристики на строй

- Лице - брой бойци с достъп до врага.
- Гъстота - от 1:1 (стена от щитове) до 1:5 (цвайхендери)
- Връхлитане - х1.5 за пешаци, х3 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

### 2.2.35 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 нападател едновременно от най-много толкова строеве, сумата от чиито лица е колкото два пъти лицето на нападателите.

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.

Воиници 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 връхлети 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

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 проваля 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 жегата - 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 всячки 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

### 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)

### Елф (4)

Сила: 1-8

Ловкост: 6-15

Ум: 1-15

Харизма: 1-12

Качества:

- Неспящ
- Нестареещ

Расови умения:

- Елфичеки език(У)
- Лък(Л)
- Катерене()
- Магия - по избор(У)
- Оцеляване в дивото(У)

### 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)

### 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)
- Здрачнически език(У)

### Немъртъв (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)

### 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)
- Фини манипулатори чрез телекинеза

Расови умения:

- Староендивалски език(У)
- Астрономия(У)
- Архитектура(У)
- Употреба на обсадни оръжия(У)
- Тактика(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)
- Проследяване в дивото(Л)

### Гоблин (-3)

Сила: 1-6  
Ловкост: 1-8  
Ум: 1-8  
Харизма: 1-9

Качества:

- Ранна старост

Расови умения:

- Език на гобилините(У)
- Скриване от поглед(Л)
- Капани(Л)
- Плуване(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 Валуты

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

обущар	150
кожар	250
служия	250
шивач	250
бръснар	350
бижутер	400
таверна	400
хлебар	500
зидар	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	Свойства	Маса	Стойност
Нож	3-9	близък	ниски	-	0.2кг	много евтин
Бойна брадва	5-12	среден	средни	бронебойност	1кг	много евтин
Къс меч	4-10	близък	средни	повратливост	1кг	евтин
Меч 80см	5-12	среден	средни	повратливост	1кг	евтин
Рапира	5-12	далечен	средни		1кг	среден
Пика (две ръце)	4-11	отдалечен	средни	-	3кг	евтин
Дълга бой- на брадва	5-12	далечен	високи	бронебойност	2кг	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 дъ- лъг лък	7, зарежда се 1 ход	(Сила х 2)	високи	-	2кг	евтин
Арбалет без механизъм	7, зарежда се 2 хода	(Сила х 2)	високи	бронебойност I	3кг	евтин
Арбалет с макара	5 необходи- ма, 12 реал- на, зарежда се 10 хода	(Сила х 2)	високи	бронебойност II	4кг	среден
Колчан 12 стрели	-	-	-	-	1кг	много евтин
Дървен щит 80см	5-12	близък	ниски	поваляне	2кг	много евтин

### 5.5 Брони

Здравина:



- Кожена броня(слоеве памук/хартия/коприна/мека кожа, със защити плочи варена кожа/хитинова коруба на негъвките 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 произведеното на покритието и здравината му за средно качество изработка.

## 5.6 Други

комплект отрови - действие за няколко дена  
алхимични принадлежности - кутия, хаван, стъкленици, лампа и т.н., 2кг, среден 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

Лъжение (Харизма)  
Сплашване (Харизма)  
Изтезаване/Разпитване (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)

Тъкване, шиене и бродирание (Л)

## 6.6 Епични провали

Ако при мятане на д6\* се падне -5 или +6, се мята отново. Ако случайно се падне същото число, то се взема 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 счуши
- да удари някого другиго
- 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 иили 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 неустоймо приличане към огън/силно психоактивно вещество/сексually 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
- Късогледство/Далекогледство - -10 наблюдателност и боравене на далеч/близо

## Съдържание

<b>1</b>	<b>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</b>	<b>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 . . . . .	4
2.2.5	Дистанция . . . . .	5
2.2.6	Джаб . . . . .	5
2.2.7	Езда, Шофиране . . . . .	5
2.2.8	ЖТ . . . . .	5
2.2.9	Изисквана сила . . . . .	5
2.2.10	Изстрел . . . . .	6
2.2.11	Инкремент на обseg . . . . .	6
2.2.12	Лесни оръжия . . . . .	6
2.2.13	Многобой . . . . .	6
2.2.14	Нападение на строй . . . . .	6
2.2.15	Обстрел на строй . . . . .	6
2.2.16	Обща абсорбация . . . . .	6
2.2.17	Отбрана на строй . . . . .	6
2.2.18	Покритие(на броня) . . . . .	6
2.2.19	Рана . . . . .	7
2.2.20	Стрелба по крайник . . . . .	8
2.2.21	Прицелване . . . . .	8
2.2.22	Прикритие . . . . .	8
2.2.23	Свойства на оръжие . . . . .	8
2.2.24	Удар по крайник . . . . .	8
2.2.25	Типове щети . . . . .	8
2.2.26	Финт . . . . .	9
2.2.27	Щети . . . . .	9
2.2.28	Брони . . . . .	9
2.2.29	Специални правила . . . . .	10
2.2.30	Езда . . . . .	10
2.2.31	Две оръжия . . . . .	10
2.2.32	Щит . . . . .	10
2.2.33	Масови сражения . . . . .	11

2.2.34	Характеристики на строй . . . . .	11
2.2.35	Правила . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Ползване на магия</b>	<b>12</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 . . . . .	16
5.5	Брони . . . . .	16
5.6	Други . . . . .	17
<b>6</b>	<b>Умения</b>	<b>17</b>
6.1	Общуване . . . . .	17
6.2	Академични . . . . .	17
6.3	Схватки . . . . .	17
6.4	Придвижване . . . . .	17
6.5	Занаяти . . . . .	18
6.6	Епични провали . . . . .	18
<b>7</b>	<b>Качества</b>	<b>18</b>