

# ЕЛЕМЕНТАРИС



26 февруари 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. 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, паричане, 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 сакал: 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

Дуел	Схватка	Битка	Стратегия	Схематично
максимална реалистичност	a la DnD	a la Total War	решава съдбата на армии с едно хвърляне на зар	изчислително леко и универсално

#### Ръкопашен сблъсък

байнд				
дистанция				
джаб				
финт				
прицелана атака				
ръкопашно оръжие	ръкопашно оръжие			
боравене	боравене			
Щм, Щс, Щт	Щ	нападение	нападение	бонус

<b>Стрелба</b>				
стрелба				
автоматична				
стрелба				
прицелване				
прицелена стрелба				
автоматична				
стрелба				
инкремент на об- сег	обсег	обсег		
<b>Ресурси</b>				
рана	ЖТ	здрави/ранени	хора	
<b>Придвижване</b>			придвижване на ар- мия	
<b>Морал</b>		морал		
<b>Отбрана</b>				
Покритие		морал		
Абсорбация		морал		

## 2.2 Автоматично оръже

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

## 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.

## 2.4 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.

## 2.5 Дистанция

- директна (борба)
  - близка (нож, невъоръжен, къс меч)
  - средна (меч 80см, повечето оръжия за една ръка)
  - дълга (дълъг меч, копие, двуръчен меч)
  - отдалечена (пика)
  - 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 + 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.*

## 2.6 Джаб

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

## 2.7 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 <=0, се хвърля зар. 5 -> смърт, 3 -> безсъзнание и смъртоносна рана, 1 -> безсъзнание

## 2.8 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.

## 2.9 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\*).

## 2.10 Прицелена атака

Ръкопашна атака не е насочена към 'врага', а към конкретна част от тялото му.

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

## 2.11 Прицелена стрелба

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

## 2.12 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: кръвене т: неизползваема 10 мин	о: кръвене т: повяляне	о: кръвене т: следващият ход се пропуска	-5 и следващият ход се пропуска
$\geq 1$	о: кръвене, срязани сухожилия, мускули и/или нерви т: кръвене, открита фрактура	о: кръвене, срязани сухожилия, мускули и/или нерви т: кръвене, открита фрактура	о: обилно кръвене(перфориран бял дроб или изсипан корем) т: натрошени ребра(каквото и да е движение води до перфориран бял дроб)	шок, обилно кръвене(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 кръвене: -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.

## 2.13 Обсег

Разстоянието, на което стрелящото оръжие може да бъде прицелено и нанесе щети.

## 2.14 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 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.

## 2.15 Стрелба

Тук спадат всички далечни оръжия без автоматичен режим на стрелба като лък, арбалет, пистолет и дори франсиска 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

### 2.15.1 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

## 2.16 Щм, Щс, Щт

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

Сечащи атаки постигат баланс между офанзива и отбрана, защото арката на удара действа като парирание/щит.

Трошащи атаки 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).

## 2.17 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).

## 2.18 Ръкопашно Оръжие

### • Сила

Това е обсегът на Сила на героят, в който оръжието е ефективно. Ако персонажът има 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 модификация 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 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 атаката)
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)

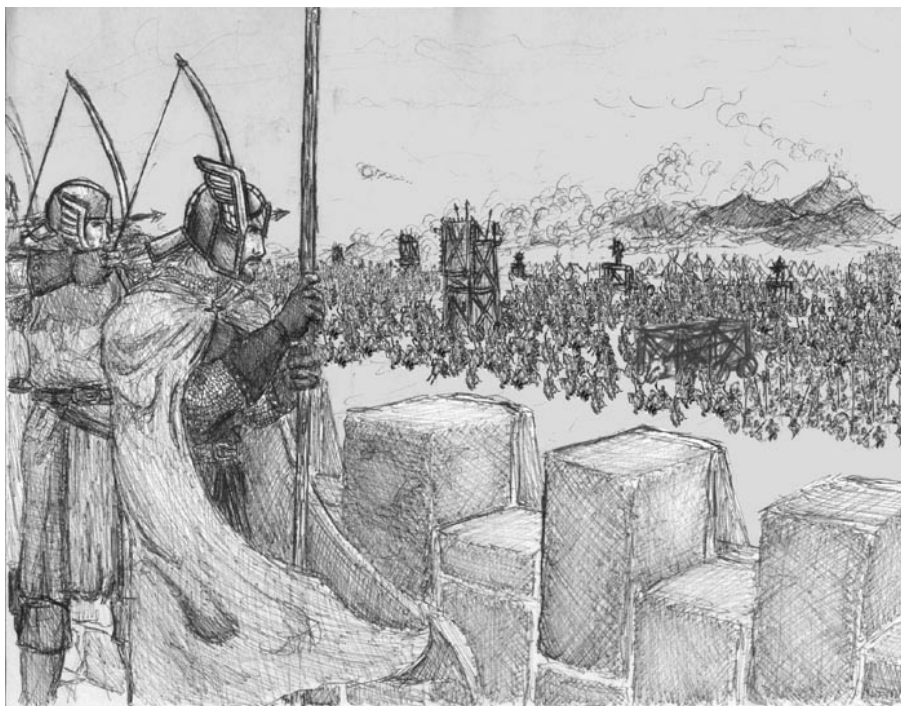
## 2.19 Брони

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 (броня от коленото надолу по пицяла) +1
  - Набедреници(може да е пола, част от дълга ризница или отделен компонент) +1
- Общо максимум: 15

## 2.20 Специални правила



### 2.20.1 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

### 2.20.2 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.

### 2.20.3 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.

## 2.21 Таблица щети

## 2.22 Масови сражения

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

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

### 2.22.1 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 "гълпа".
- 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

### 2.22.2 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, 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 врѣхлети 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 евтип, 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\* (Ловкост)  
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 счуни
- да удари някого другиго
- ми нищо не се случва

## 5 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 неустойимо 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	Автоматично оръже . . . . .	4
2.3	Байнд . . . . .	4
2.4	Боравене . . . . .	4
2.5	Дистанция . . . . .	4
2.6	Джаб . . . . .	5
2.7	ЖТ . . . . .	5
2.8	Инкремент на обсег . . . . .	5
2.9	Многобой . . . . .	5
2.10	Прицелена атака . . . . .	5
2.11	Прицелена стрелба . . . . .	5
2.12	Рана . . . . .	5
2.13	Обсег . . . . .	6
2.14	Прицелване . . . . .	6
2.15	Стрелба . . . . .	6
2.15.1	Прикритие . . . . .	6
2.16	Щм, Щс, Щт . . . . .	7
2.17	Финт . . . . .	7
2.18	Ръкопашно Оръжие . . . . .	7
2.19	Брони . . . . .	8
2.20	Специални правила . . . . .	8

2.20.1	Езда . . . . .	8
2.20.2	Две оръжия . . . . .	9
2.20.3	Щит . . . . .	9
2.21	Таблица щети . . . . .	9
2.22	Масови сражения . . . . .	9
2.22.1	Характеристики на строй . . . . .	9
2.22.2	Правила . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Предмети</b>	<b>10</b>
3.1	Валути . . . . .	10
3.2	Надници . . . . .	10
3.3	Сгради . . . . .	10
3.4	Оръжия . . . . .	10
<b>4</b>	<b>Умения</b>	<b>10</b>
4.1	Общуване . . . . .	10
4.2	Академични . . . . .	11
4.3	Схватки . . . . .	11
4.4	Придвижване . . . . .	11
4.5	Занаяти . . . . .	11
4.6	Епични провали . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Качества</b>	<b>11</b>