

# 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				
боравене	боравене			
Щм, Щс, Щт	Щ	нападение	нападение	бонус

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

## 2.2 Автоматично оръжие

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 +  $db^*$  < 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 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  $\leq 0$ , 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 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	-

## 2.10 Прицелена стрелба

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

## 2.11 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.

## 2.12 Обсег

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

## 2.13 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.

## 2.14 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

### 2.14.1 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

## 2.15 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 парирене/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 парирене (боравене-5 за парирене с остро оръжие). Същото важи и в обратната ситуация (боравене-5 за парирене на остро оръжие).

## 2.16 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).

## 2.17 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 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)

## 2.18 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 пищяла) +1
- Набедреници(може да е пола, част от дълга ризница или отделен компонент) +1

Общо максимум: 15

## 2.19 Механика

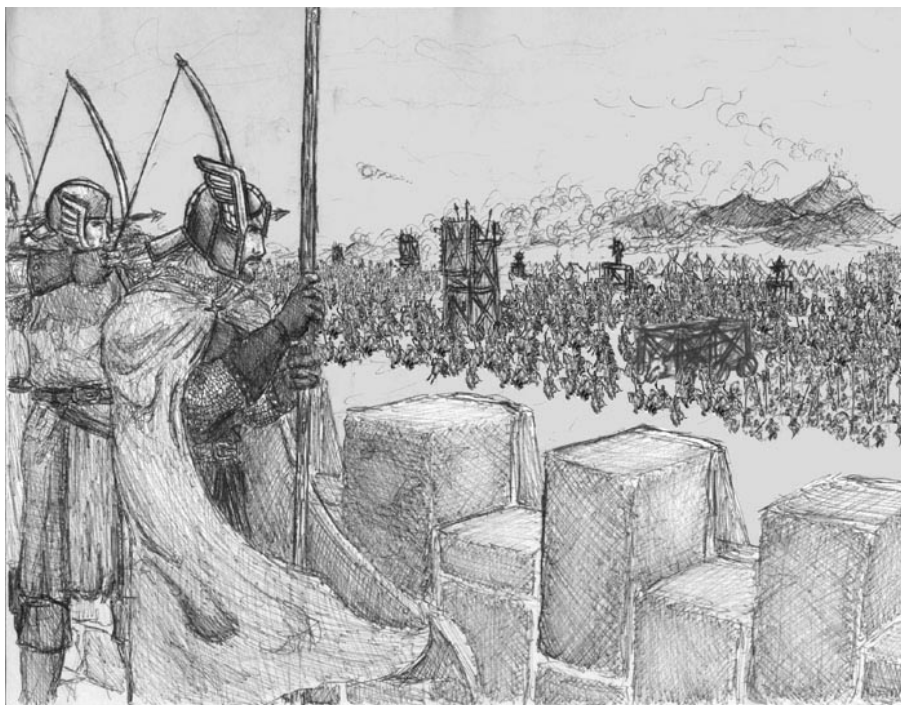
Нека си дойдем на думата. Удар или група удари (едно ръкопашно действие) се групират в обща цел – нападение или отбрана. Нападащият добавя d6\* към боравенето си и сравнява резултата с боравене на отбраняващият се, който се отбранява с всички средства налични – отбягва, парира. Подробности:

- 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.



## 2.20 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 щитовете) до 1:5 (цвайхендери)
- Врълхитане - 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 щитовете

### 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 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

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 всичките 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)
- Здравнически 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)

#### Нюог (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 евтиц, евтин, среден, скъп, много скъп; няма преобразувания.

Луседом Терей: 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
хлебяр	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 бойна 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 дълъг 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, необходима, 12 реална, 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 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.

## 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 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 неустоймо 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
- 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	Прицелена атака . . . . .	5
2.10	Прицелена стрелба . . . . .	5
2.11	Рана . . . . .	5
2.12	Обсег . . . . .	6
2.13	Прицелване . . . . .	6
2.14	Стрелба . . . . .	6
2.14.1	Прикритие . . . . .	6
2.15	Щм, Щс, Щт . . . . .	7
2.16	Финт . . . . .	7
2.17	Ръкопашно Оръжие . . . . .	7
2.18	Брони . . . . .	8
2.19	Механика . . . . .	8
2.20	Специални правила . . . . .	9
2.20.1	Езда . . . . .	9
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 . . . . .	10
2.22.2	Правила . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Ползване на магия</b>	<b>10</b>
3.1	Заклинания . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Раси</b>	<b>12</b>

<b>5</b>	<b>Предмети</b>	<b>14</b>
5.1	Валути . . . . .	14
5.2	Надници . . . . .	14
5.3	Сгради . . . . .	15
5.4	Оръжия . . . . .	15
5.5	Брони . . . . .	15
5.6	Други . . . . .	16
<b>6</b>	<b>Умения</b>	<b>16</b>
6.1	Общуване . . . . .	16
6.2	Академични . . . . .	16
6.3	Схватки . . . . .	16
6.4	Придвижване . . . . .	16
6.5	Занаяти . . . . .	17
6.6	Елични провали . . . . .	17
<b>7</b>	<b>Качества</b>	<b>17</b>