

ЕЛЕМЕНТАРИС



15 апрел 2018 г.

Глава 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, уещане 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 която струва по 1 точка за герой. Примерно телепортиране: визуализиране на дестинацията, пренасяне, активиране с мисъл. Или сакат: 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?

Глава 2

Зарове

Наричаме 'd*' зар с числата -5,-3,-1,2,4,6.

За да се провери дали дадено действие успява, се изчислява (умение + d* - трудност). Често 'трудност' е някое умение или показател на опонента.

Абстракция	ръкопашен бой	Стрелба	Магия	Общуване
повлияване някому	боравене(Л)	боравене(Л)	умение(У)	пазарене(цени, условия)(Х), молене(призоваване на съпричастност)(Х), принуждаване(сплашване, заповядване)
предпазване	боравене(Л)	Ловкост, броня(С)	показател	емпария(разгадаване на подбуди)(Х), дисциплина(виздуржане на импулсивни решения), Сила(телесни трансформации), Ловкост(отбягване на проектили), Ум(видения), Харизма(внушения)
ниво на успех	разлика(Л)	разлика(Л)	разлика(У)	отношения(Х)
ниво на неуспех	разлика(Л)	разлика(Л)	разлика(У)	отношения(Х)
обсег	по-дългото оръжие удря първо	от (Сила/2) до (Сила*2)	(Ум*2)	Ум * 2 метра
собствен ресурс	здраве(С)	здраве(С)	здраве(С), умение(У)	отношения(Х)
вражески ресурс	здраве(С)	здраве(С)	-	отношения(Х)

Глава 3

Бойна система

3.1 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 реалистичност	Индивидуално a la DnD	Строево a la Total War	Стратегическо решава съдбата на армии с едно хвърляне 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			
две оръжия				
дистанция				
джаб				
удар по крайник				
финт				
изисквана сила	изисквана сила			
свойства на оръжие	свойства на оръжие			
типове щети				
щети	щети			
		нападение	???	бонус

Стрелба

автоматична стрелба	автоматична стрелба			
изстрел	изстрел			
лесни оръжия	лесни оръжия			
обсег	обсег	обсег		
прицелване				
стрелба по крайник		обстрел	???	

Отбрана

покрытие като лук	покрытие - число			
пазене	пазене			
		отбрана		

Ресурси

рана	ЖТ	здрави/ранени	хора	
------	----	---------------	------	--

Придвижване

езда, шофиране			придвижване на армия	
			придвижване на армия	

Морал

		морал		
--	--	-------	--	--

3.2 Списък с правила

3.2.1 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.

3.2.2 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 нападаателят има +5 на боравене.

3.2.3 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(нападаателят се е открил).

Ако нападението е поне равно на отбраната, удар е пласиран, но може да бъде спрял от броня.

3.2.4 Две оръжия

Едното оръжие се ползва за да нанесат 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 атака.

3.2.5 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 + 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.*

3.2.6 Джаб

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

3.2.7 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 $4 + *d$.

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.

3.2.8 ЖТ

Жизнените точки са равни на Сила. Ако бъдат 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

3.2.9 Необходима 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.

3.2.10 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

3.2.11 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, наместо боравене. Това важи само за нападение - боравене е нужно за Прицелена стрелба, ремонтване, ползване ранен и така нататък други действия.

3.2.12 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^*) .

3.2.13 Нападение на строй

нападение = (боравене + средни Щ (+ 5 за конник)) / 2

3.2.14 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.

3.2.15 Обстрел на строй

обстрел = (боравене + средни Щ (+5 за автоматични оръжия)) / 2

3.2.16 Пазене

Свойството на броня да абсорбира част от сериозността на удар.

3.2.17 Покритие(на броня)

Всяко парче броня има асоциирано число 'покритие', описващо колко пълно покрива тялото. Най-общо, хвърлянето за боравене на нападател трябва да надвие боравене + покритие за да заобиколи бронята. Юю 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 нараменици, 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 нападателя + d^ >= боравене на отбранаващият се + 10*

всичката броня е заобиколена

боравене на нападателя + d^ >= боравене на отбранаващият се + 5*

нападението заобикаля нагръдника, но попада в ризницата

боравене на нападателя + d^ >= боравене на отбранаващият се*

нападението попада в нагръдника, и ако той не го спре - в ризницата

От друга страна, някои парчета боня се носят заедно.

Пример: *Ръкавици с покритие 4 и налакътници с покритие 3 представляват една броня за ръцете с покритие 7 и пазене средно аритметично от двете.*

3.2.18 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.



3.2.19 Прикриване

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	Модиф	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

3.2.20 Рана

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

Сериозн	ръка	крак	торс	глава
>=0	-	-	-	о: -5 заради кръв в очите т: следващият ход се пропуска
>=0.5	о: кървене т: неизползваема 10 мин	о: кървене т: повале	о: кървене т: следващият ход се пропуска	-5 и следващият ход се пропуска
>=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)
>=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.

3.2.21 Стрелба по крайник

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

3.2.22 Свойства на оръжие

- *повратливост* - детайлно: покрива всички по-близки дистанции от максимлната; индивидуално: +1 боравене
- *бронейбойност* - пренебрегва половината

пазене на целта

- *трудно за вадене* - не може да се извади от пробита броня, щит или плът; при вадене лечителство с/у щетите; ако не успее се нанасят още толкова щети, колкото първоначално
- *поваляне* - наместо щети оръжието спъва и поваля опонента, дори конник; качествено бойно седло дава -5 на атака
- *обезоръжаващи куки* - ако париране със съответния щит или оръжие надхвърли с 5 нападението, вражеското оръжие е хвърлено на земята
- *закачане на щит* - наместо щети, обръща вражеския щит така че да не пази; продължава до следващата атака на врага; не пречи на офанзивата със щит

3.2.23 Удар по крайник

глава	-
торс	-
ръка	може да бъде извършена на една дистанция
крак	-

3.2.24 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 париране/щит.

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

3.2.25 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).

3.2.26 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.

Сила	ниски *1/2	средни *2/3	високи *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

3.3 Предмети

3.3.1 Валуты

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

3.3.2 Надници

Приходи за година. Стойностите в скобите не са ликвидни.

3.3.3 Сгради

3.3.4 Оръжия

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

3.4 Умения

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

3.4.1 Общуване

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

3.4.2 Академични

Език* (Ум)
Наука* (Ум)
Тактика (Ум)

3.4.3 Схватки

Оръжие* (Ловкост)
Военна машина* (Ум)

3.4.4 Придвижване

Плуване (Сила)
Катерене (Сила)

3.4.5 Занаяти

Билкарство (Ум)

3.4.6 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 счуши
- да удари някого друго
- ми нищо не се случва

Глава 4

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 неустойимо 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 персоанжа
- Беден - започваш само с дрехи
- Кръвожадност
- Късогледство/Далекогледство - -10 наблюдателност и боравене на далеч/близо

Съдържание

1	Игрови персонаж	2
1.1	Точки за герой	2
1.2	Раса	2
1.3	Показатели	2
1.4	Умения	2
1.5	Качества	3
1.6	Носене	3
1.7	Предмети	3
1.8	Биография	3
2	Зарове	4
3	Бойна система	5
3.1	Детайлност	5
3.2	Списък с правила	5
3.2.1	Автоматична стрелба	6
3.2.2	Байнд	6
3.2.3	Боравене	6
3.2.4	Две оръжия	6
3.2.5	Дистанция	6
3.2.6	Джаб	7
3.2.7	Езда, Шофиране	7
3.2.8	ЖТ	7
3.2.9	Необходима сила	7
3.2.10	Изстрел	7
3.2.11	Лесни оръжия	7
3.2.12	Многобой	8
3.2.13	Нападение на строй	8
3.2.14	Обсег	8
3.2.15	Обстрел на строй	8
3.2.16	Пазене	8
3.2.17	Покритие(на броня)	8
3.2.18	Прицелване	8
3.2.19	Прикриване	9
3.2.20	Рана	9
3.2.21	Стрелба по крайник	9
3.2.22	Свойства на оръжие	9
3.2.23	Удар по крайник	10
3.2.24	Типове щети	10
3.2.25	Финт	10
3.2.26	Щети	10
3.3	Предмети	10
3.3.1	Валути	10
3.3.2	Надници	11

3.3.3	Сгради	11
3.3.4	Оръжия	11
3.4	Умения	11
3.4.1	Общуване	11
3.4.2	Академични	11
3.4.3	Схватки	11
3.4.4	Придвижване	11
3.4.5	Занаяти	11
3.4.6	Епични провали	11
4	Качества	13