

ЕЛЕМЕНТАРИС



17 марта 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.e. културно наложени) умения.

1.3 Показатели

Наричани още primary attributes, защото останалите характеристики се определят от тях. Ето някои примери:

- **Сила** – щети в ръкопашен 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, усещне 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 Таблици 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 хлдилиника 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: визуализирне на дестинацията, пренасяне, активиране с мисъл. Или сакат: липсваща китка, липса на ръка.

Отново глава Таблици 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 утрешия 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

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 уникатно име. Следващите таблици описват кои правила се препоръчва да бъдат ползвани кога.

Петте нива на абстракция

Детайлно	Индивидуално	Строево	Стратегическо	Опростено
максимална реалистичност	a la DnD	a la Total War	решава съдбата на армии с едно хвърляне на зар	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				
абсорбация				
покритие	обща абсопбация		отбрана	
Ресурси				
рана	ЖТ		здрави/ранени	хора
Придвижване				
ездя, шофиране			придвижвне на армия	придвижвне на армия
Морал		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 изиска 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 използвното 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.

ване (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 търсят -5 при пазене.

2.2.5 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 откри-



2.2.6 Дистанция

1. директна (борба)
2. близка (нож, невъоръжен, къс меч)
3. средна (меч 80cm, 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, оръжието 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.

2.2.7 Джаб

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

2.2.8 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, изключва 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 мо-

дификация не може да е положителна.

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

2.2.9 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

2.2.10 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.

2.2.11 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 участници в клането

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, наместо боравене. Твоа важи само за нападение - боравене е нужно за Прицелена стрелба, ремонтиране, 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 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^*) .

2.2.14 Нападение на строй

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

2.2.15 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.

2.2.16 Обстрел на строй

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

2.2.17 Обща абсорбация

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

2.2.18 Отбрана на строй

отбрана = (боравене + обща абсорбация)

2.2.19 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 нараменници, налакътници и ръкавици върху бронирани ръкави
- на краката могат да бъдат носени бронирана пола, набедреници, наколенки, гривни 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.

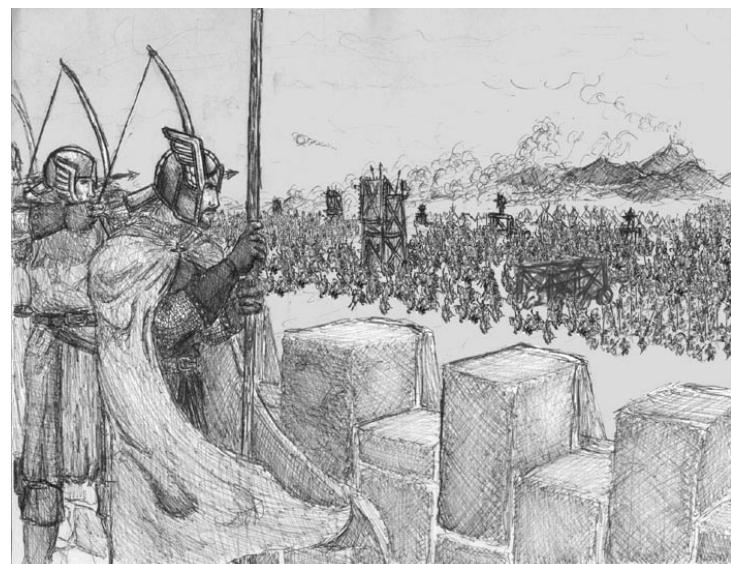
боравене на нападателя + d^* >= боравене на отбраняващият се + 10	всичката броня е заобиколена
боравене на нападателя + d^* >= боравене на отбраняващият се + 5	нападението заобикаля нагръдника, но попада в ризницата
боравене на нападателя + d^* >= боравене на отбраняващият се	нападението попада в нагръдника, 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.

2.2.20 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 извънено 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.



2.2.21 Прикриване

Прикритие от ръкопашни атаки, като зад тезях 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 модифи

икация 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 при- крытие	-10	примерно зад ъгъла; атаки търпят -5 наказание

2.2.22 Рана

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

Сериозност	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: поваление	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	уничожено сърце и/или врат	о: отсечена т: уничожена

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.

2.2.23 Стрелба по крайник

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

2.2.24 Свойства на оръжие

- *повратливост* - покрива всички по-блиズки дистанции от максималната
- *бронебойност* - пренебрегва половината абсорбацията на целта
- *трудно за вадене* - не може да се извади от пробита броня, щит или плът; при вадене лечи-теслтво с/у щетите; ако не успее се нанасят още толкова щети, колкото първоначално
- *поваляне* - заместо щети оръжието спъва и поваля опонента, дори конник; качествено бойно седло дава -5 на атака

- *обезоръжаващи щети* - 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

2.2.25 Удар по крайник

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

2.2.26 Типове щети

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

Сечачи атаки (Щ_c) постигат баланс между офанзива и отбрана, защото арката на удара действа като париране/щит.

Трошачи атаки (Щ_t) преминават през броня($a/b/2$). Те обаче са бавни, съотечно 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).

2.2.27 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).

2.2.28 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 никаква фиктивна "Сила" на оръжието.

Сила	ниски	средни	високи
	*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

Глава 3

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 + д6*> 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 жега - 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

Глава 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 ($5 * \text{Ум}$), струва една точка.

Човеците имат всички 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

- Металургия(У)

- Ковачество(С)

Елф (4)

Сила: 1-8

Ловкост: 6-15

Ум: 1-15

Харизма: 1-12

Качества:

- Неспящ

- Нестареещ

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)

- Елфически 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(Y)
- Вълчи език(Y)
- Човешки език(Y)
- Магия-огън(Y)
- Спринт(C)

- Нестареещ

- Уязвими в ярко слънце (всички хвърляния -10)

Расови умения:

- Магия-некромантия(Y)
- Поклонничество-Смърт(X)
- Строителство(Y)
- Тактика(Y)
- Език на немъртвите(Y)

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

Здрачник (4)

Сила: 1-8
 Ловкост: 1-15
 Ум: 1-10
 Харизма: 6-16

Качества:

- Изчезване в сянка

Расови умения:

- Катерене(L)
- Оцеляване в дивото()
- Търговия(X)
- Акробартика(L)
- Здрачнически език(Y)

Качества:

- Свободно летене (2 точки)
- Фини манипулатори чрез телекинеза

Расови умения:

- Староендибалски език(Y)
- Астрономия(Y)
- Архитектура(Y)
- Употреба на обсадни оръжия(Y)
- Тактика(Y)

Орк (-2)

Сила: 1-16

Ловкост: 1-8

Ум: 1-6

Харизма: 1-4

Немъртв (2)

Сила: 1-14
 Ловкост: 1-9
 Ум: 1-10
 Харизма: 1-4

Качества:

- Усещане на живот (30 метра)
- Телепатия

Качества:

- Жажда за кръв

Расови умения:

- Език на гоблините(Y)
- Боравене с брадва(L)

- Оцеляване в дивото(У)
- Строеж на лагер(У)
- Проследяване в дивото(Л)

- Катерене(Л)

Драконит (4)

Човек с драконова кръв във вените си.

Гоблин (-3)

Сила: 1-6

Ловкост: 1-8

Ум: 1-8

Харизма: 1-9

Сила: 5-13

Ловкост: 1-10

Ум: 2-13

Харизма: 1-10

Качества:

- Неуязвимост от огън Нестареещ

Качества:

- Ранна старост

Расови умения:

- Език на гобилините(У)
- Скриване от поглед(Л)
- Капани(Л)
- Плаване(С)

Расови умения:

- Език-драконски(У)
- Магия-огън(У)
- Магия-пазене(У)
- Двуръчен меч(Л)
- Древни легенди(У)

Глава 5

Предмети

5.1 Валути

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

общар	150
кохар	250
слугиня	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		

Нож, кама

Необходима сила: 3-9

Обсег: близък (0.3м)

Щети: ниски (// -2)

Свойства: -

Маса: 0.3кг

Стойност: много евтин



Гладиус

Необходима сила: 4-10

Обсег: близък (0.8м)

Щети: средни (-2/-2)

Свойства: -

Маса: 0.8кг

Стойност: евтин



Рапира

Необходима сила: 4-10

Обсег: среден (1.2м)

Щети: средни (+2/-2/0)

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: среден



Меч

Необходима сила: 5-12

Обсег: среден (0.9м)

Щети: средни (// -2)

Свойства: повратливост

Маса: 1.1кг

Стойност: евтин



Дълъг меч

Необходима сила: 5-12

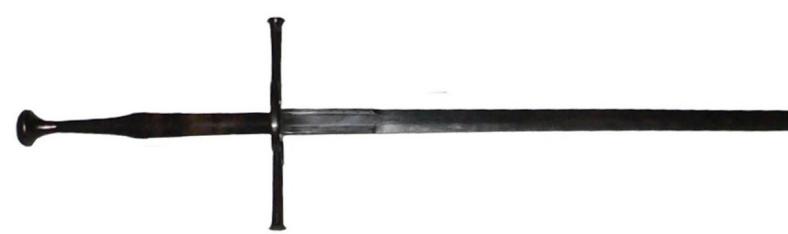
Обсег: дълъг (1,3м)

Щети: високи (// -2)

Свойства: повратливост

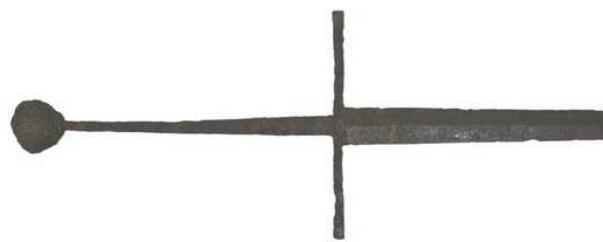
Маса: 1.5кг

Стойност: среден



Есток

Необходима сила: 5-12
 Обсег: дълъг (1,3м)
 Щети: средни (/ -4 / -4)
 Свойства: бронебойност
 Маса: 1.5кг
 Стойност: среден



Цвайхендер

Необходима сила: 8-15
 Обсег: дълъг (2.1м)
 Щети: високи (// -2)
 Свойства: -
 Маса: 3кг
 Стойност: среден



Малък фалкс, боен сърп

Необходима сила: 4-10
 Обсег: среден (0.9м)
 Щети: средни/високи (-2/+1/-2)
 Свойства: закача щит
 Маса: 1кг
 Стойност: евтин



Фалкс

Необходима сила: 5-12
 Обсег: дълъг (1.5м)
 Щети: високи (-2/+1/-2)
 Свойства: закача щит
 Маса: 1.5кг
 Стойност: евтин



Брадвичка

Необходима сила: 5-12
 Обсег: среден (0.8м)
 Щети: средни (-1/+1/-1)
 Свойства: закача щит
 Маса: 0.8кг
 Стойност: евтин



Датска брадва

Необходима сила: 5-12
 Обсег: среден (1.2м)
 Щети: високи (+2/-2/-2)
 Свойства: бронебойност
 Маса: 1.5кг
 Стойност: евтин



Алебарда

Необходима сила: 5-12
 Обсег: дълъг (1.7м)
 Щети: високи (//)
 Свойства: бронебойност, поваляне, закача щит
 Маса: 2.2кг
 Стойност: евтин



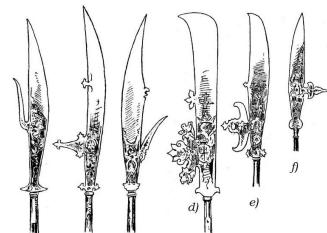
Пика

Необходима сила: 5-12
 Обсег: отдалечен (7м)
 Щети: високи (/4/-4)
 Свойства: -
 Маса: 5кг
 Стойност: евтин



Глейв, нагината

Необходима сила: 5-12
 Обсег: дълъг (2.5м)
 Щети: високи (/1/-2)
 Свойства: бонус срещу щитове
 Маса: 1кг
 Стойност: евтин



Боен чук

Необходима сила: 5-12
 Обсег: близък (0.8мм)
 Щети: ниски (-1/-2)
 Свойства: закача щит, бронебойност
 Маса: 1кг
 Стойност: евтин



Боздуган

Необходима сила: 5-12
 Обсег: близък (0.6м)
 Щети: средни (-4/0/)
 Свойства: бронебойност
 Маса: 1кг
 Стойност: евтин



Нож за хвърляне

Необходима сила: 3-9
 Обсег: Сила/2
 Щети: ниски (/4/-4)
 Свойства: -
 Маса: 0.2кг
 Стойност: много евтин



Метателно копие

Необходима сила: 5-12

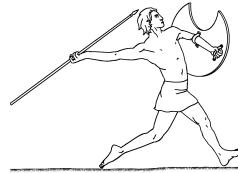
Обсег: Сила

Щети: високи (/0/0)

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: много евтин



Пилум

Необходима сила: 6-13

Обсег: Сила

Щети: високи (/0/0)

Свойства: трудно за вадене

Маса: 1.2кг

Стойност: много евтин



Томахавка

Необходима сила: 6-13

Обсег: Сила

Щети: високи (/0/0)

Свойства: -

Маса: 0.7кг

Стойност: много евтин



Дълъг лък

Необходима сила: 7, зарежда се 1 ход

Обсег: Сила*2

Щети: високи (/0/0)

Свойства: -

Маса: 3кг

Стойност: много евтин



Бодкин стрела

Необходима сила: -

Обсег: +2

Щети: -2

Свойства: бронебойност, трудно за вадене

Маса: 0.033кг

Стойност: много евтин



Широка стрела

Необходима сила: -

Обсег: -

Щети: +2

Свойства: трудно за вадене

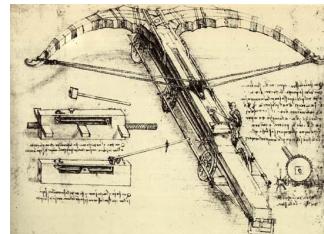
Маса: 0.033кг

Стойност: много евтин



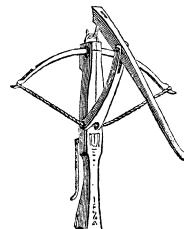
Малък арбалет

Необходима сила: 7, зарежда се 2 хода
 Обсег: Сила*2
 Щети: високи (/0/0)
 Свойства: -
 Маса: 3кг
 Стойност: евтин



Арбалет

Необходима сила: 7 необходима, 9 реална, зарежда се 6 хода
 Обсег: Сила*2
 Щети: високи (/0/0)
 Свойства: -
 Маса: 3кг
 Стойност: евтин



Арбалет с макара

Необходима сила: 7 необходима, 12 реална, зарежда се 12 хода
 Обсег: Сила*2
 Щети: високи (/0/0)
 Свойства: -
 Маса: 3кг
 Стойност: среден



Болт

Необходима сила: -
 Обсег: +2
 Щети: -2
 Свойства: трудно за вадене
 Маса: 0.033кг
 Стойност: много евтин



Щит

Необходима сила: 5-12
 Обсег: близък (0.8/2м)
 Щети: ниски
 Свойства: -
 Маса: 3.5кг
 Стойност: много евтин



5.4 Брони

5.4.1 Глава и шия

Шлемове

Кожен шлем

Покритие: 3

Абсорбация: 2

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: много евтин



Халчеста качулка

Покритие: 5

Абсорбация: 4

Свойства: -

Маса: 3кг

Стойност: евтин



Цервелиер

Покритие: 2

Абсорбация: 6

Свойства: -

Маса: 1.5кг

Стойност: много евтин



Шлем с наносник

Покритие: 3

Абсорбация: 6

Свойства: -

Маса: 2кг

Стойност: много евтин



Барбут

Покритие: 4

Абсорбация: 6

Свойства: -

Маса: 3кг

Стойност: евтин



Пълен шлем

Покритие: 5

Абсорбация: 6

Свойства: -1 Ловкост

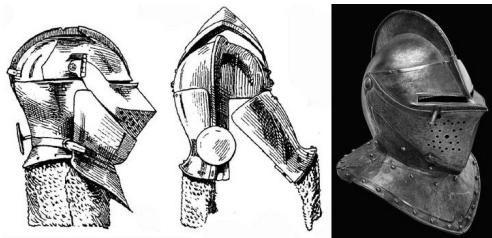
Маса: 3кг

Стойност: евтин



Армет

Покритие: 7
Абсорбация: 7
Свойства: -1 Ловкост
Маса: 4кг
Стойност: среден



Аксесоари

Подплата за шлем

Покритие: 4
Абсорбация: 2
Свойства: -
Маса: 0.5кг
Стойност: много евтин



Було

Покритие: 2
Абсорбация: 4
Свойства: -
Маса: 1кг
Стойност: много евтин



Яка

Покритие: 2
Абсорбация: 7
Свойства:
Маса: 1кг
Стойност: евтин



5.4.2 Торс

Ризници и нагръдници

Гамбезон

Покритие: торс 7, ръце 2, крака 2
Абсорбация: 2
Свойства: -
Маса: 4кг
Стойност: много евтин



Хаубергейон

Покритие: торс 5, ръце 2

Абсорбация: 4

Свойства: -

Маса: 8кг

Стойност: евтин



Хауберк

Покритие: торс 7, ръце 2, крака 2

Абсорбация: 4

Свойства: -

Маса: 10кг

Стойност: среден



Хауберк с плочки

Покритие: торс 7, ръце 2, крака 2

Абсорбация: 5

Свойства: -

Маса: 12кг

Стойност: среден



Лорика сквамата

Покритие: 5

Абсорбация: 5

Свойства: -

Маса: 10кг

Стойност: среден



Лорика сегментата

Покритие: торс 5, ръце 2

Абсорбация: 6

Свойства: -

Маса: 8кг

Стойност: среден



Бригантина

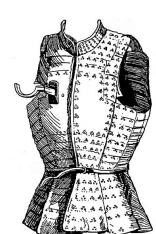
Покритие: 5

Абсорбация: 6

Свойства: -

Маса: 8кг

Стойност: среден



Нагръдник
Покритие: 3
Абсорбация: 7
Свойства: -
Маса: 4кг
Стойност: евтин



Кираса
Покритие: 4
Абсорбация: 7
Свойства: -
Маса: 8кг
Стойност: среден



Аксесоари

Кулет
Покритие: торс 1, крака 1
Абсорбация: 5
Свойства: -
Маса: 2кг
Стойност: евтин



Фаулд
Покритие: 2
Абсорбация: 5
Свойства: -
Маса: 2кг
Стойност: евтин



Спалдери
Покритие: 2
Абсорбация: 5
Свойства: -
Маса: 2кг
Стойност: евтин



Паудрони
Покритие: глава 1, торс 1, ръце 2
Абсорбация: 5
Свойства: -
Маса: 5кг
Стойност: евтин



Налакътници

Покритие: 1
Абсорбация: 5
Свойства: -
Маса: 1кг
Стойност: евтин



Гаунтлети

Покритие: 2
Абсорбация: 5
Свойства: -
Маса: 1кг
Стойност: евтин



Халчести ръкавици

Покритие: 3
Абсорбация: 4
Свойства: -
Маса: 1кг
Стойност: евтин



Ръкавици

Покритие: 3
Абсорбация: 2
Свойства: -
Маса: 0.5кг
Стойност: много евтин



Браслети от варена кожа

Покритие: 2
Абсорбация: 2
Свойства: -
Маса: 0.5кг
Стойност: много евтин



Подсиленни кожени браслети

Покритие: 2
Абсорбация: 3
Свойства: -
Маса: 1кг
Стойност: много евтин



Браслети от кована стомана

Покритие: 2

Абсорбация: 6

Свойства: -

Маса: 1.5кг

Стойност: много евтин



Слънца

Покритие: торс 1, ръце 1

Абсорбация: 2

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: евтин



Горен канон от пластини

Покритие: 2

Абсорбация: 5

Свойства: -

Маса: 1кг

Стойност: евтин



Кован горен канон

Покритие: 2

Абсорбация: 7

Свойства: -

Маса: 3кг

Стойност: евтин



5.4.3 Комплекти

Пълна броня

Покритие: глава 7, торс 7, ръце 7, крака 7

Абсорбация: 7

Свойства: -1 Ловкост

Маса: 20кг

Стойност: скъп



Пълна броня

Покритие: глава 7, торс 7, ръце 7, крака 7

Абсорбация: 7

Свойства: -1 Ловкост

Маса: 20кг

Стойност: скъп



Глава 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

Лъжене (Харизма)
Сплашване (Харизма)
Изтезаване/Разпиване (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)

Тъкане, шиене и бродиране(Л)

6.6 Епични провали

Ако при мятане на d6* 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 счупи
- да удари някого другого
- ми нищо не се случва

Глава 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 отркити пространства/тесни затворени пространства/височини
- късогледство/далекогледство
- нелогично неустойимо приличане към огън/силно психоактивно вещество/сексъално 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 пессимизъм
- 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

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 Бойна система	4
2.1 Детайлност	4
2.2 Списък с правила	5
2.2.1 Абсорбация	5
2.2.2 Автоматична стрелба	5
2.2.3 Байнд	5
2.2.4 Боравене	5
2.2.5 Две оръжия	5
2.2.6 Дистанция	6
2.2.7 Джаб	6
2.2.8 Езда, Шофиране	6
2.2.9 ЖТ	7
2.2.10 Необходима сила	7
2.2.11 Изстрел	7
2.2.12 Лесни оръжия	7
2.2.13 Многобой	7
2.2.14 Нападение на строй	7
2.2.15 Обсег	7
2.2.16 Обстрел на строй	7
2.2.17 Обща абсорбация	8
2.2.18 Отбрана на строй	8
2.2.19 Покритие(на броня)	8
2.2.20 Прицелване	8
2.2.21 Прикриване	9
2.2.22 Рана	9
2.2.23 Стрелба по крайник	9
2.2.24 Свойства на оръжие	9
2.2.25 Удар по крайник	10
2.2.26 Типове щети	10
2.2.27 Финт	10
2.2.28 Щети	10
3 Магия	12
3.1 Заклинания	12

4 Раси	14
5 Предмети	17
5.1 Валути	17
5.2 Надници	17
5.3 Сгради	18
5.4 Брони	22
5.4.1 Глава и шия	22
5.4.2 Торс	24
5.4.3 Комплекти	28
6 Умения	29
6.1 Общуване	29
6.2 Академични	29
6.3 Схватки	29
6.4 Придвижване	29
6.5 Занаяти	29
6.6 Епични провали	30
7 Качества	31