

Найм

Когда ты **хочешь нанять помощников**, скажи, кого ты ищешь:

- Отряд _____
(носильщиков, охранников, певцов...)
- Умелого _____
(проводника, взломщика, ученого...)

Отряд помощников не отличается от одного помощника ни в чем, кроме метки **Отряд** (группа/бригада/толпа, со всеми преимуществами и недостатками).

Если ведущий скажет, что таких помощников ты здесь не найдешь, смиришься с этим или поищи кого-нибудь другого. Иначе, кинь. Получи преимущество, если ты здесь на хорошем счету или вкладываешь в поиски звонкую монету (ведущий уточнит, сколько звонких монет нужно вложить).

На **10+**, тебе удалось найти кого-то подходящего.

На **7-9**, выбери одно. Ведущий сообщит подробности:

- Помощники требуют большую цену за свои услуги, не обязательно в деньгах
- Сначала нужно выполнить их требования (получить разрешение, оказать услугу и т.д.)
- Они весьма далеки от совершенства

Помощники будут делать то, что им прикажут игроки, если не сказано иного. Используйте для обращения с ними следующие ходы, если не сказано иного.

Отдать приказ

Когда ты **приказываешь помощнику сделать что-то опасное, унижительное или противоречащее его стремлениям**, кинь +верность.

На **10+**, он сделает все, что в его силах.

На **7-9**, он сделает это, но выбери одно:

- Снизь верность на 1
- Он будет жаловаться на тебя, сейчас или позже, и требовать компенсаций
- Он затягивает дело из трусости, лени или осторожности

Выполнять свой долг

Когда **помощник делает что-то рискованное в сфере своих ходов и меток**, кинь +качество.

На **10+**, он справился настолько, насколько можно было надеяться.

На **7-9**, он справился, но есть непредвиденные траты, последствия или ограничения. Ведущий скажет, какие. Когда помощник делает что-то рискованное, что не входит в сферу его ходов и меток, или занимается этим для себя, ведущий просто скажет, что произошло, без бросков.

Позвать на помощь

Когда **помощник помогает тебе с ходом, который требует броска**, ты получаешь преимущество, но помощник ощутит на себе последствия.

Когда **помощник помогает тебе атаковать**, получи преимущество и прибавь бонус урона помощника к своему урону.

Когда **помощник помогает тебе встать на защиту**, можешь потратить 1 запас на то, чтобы направить атаку в него.

Создание помощника

У помощников есть имена. По умолчанию, у них 6 ОЗ, бонус урона +0, и они могут нести 2 веса. Остальное: качество, стремления, цену, метки и прочее – выберет ведущий.

Шаблоны:

- Компетентный: качество +0, 1 метка
- Опытный: качество +1, 2 метки
- Талантливый: качество +2, 3 метки
- Прожил жизнь в служении: +Смирный
- Видал лучшие годы: качество -1, +Умелый
- Жил опасной жизнью: +2 метки
- Жил в почете: +1 метка
- Не первый раз путешествует: +1 метка
- Специалист: качество +1, -2 метки

Метки

Все помощники обладают меткой Умелый, описывающей их профессиональные знания. Если у помощника более 1 метки, ведущий назовет нужные из списка, прямо сейчас или когда потребуется.

Умелый (лесоруб, мореход, травник...): можешь кинуть +качество, когда копаешься в памяти о его сфере знаний.

Атлет: хорошо бегает, прыгает и прочее.

Бесчестный: лживый, подлый и хитрый. Все как ты любишь.

Воин: у него броня 1 и бонус урона +1. Ему не нужно отдавать приказ, чтобы вступить в бой, если противник не превосходит силой и не вселяет ужас.

Волшебный: у него магическое происхождение, либо он опытный колдун. Может чувствовать присутствие магии, а хотя бы один его ход связан с его волшебными силами.

Красивый: производит хорошее впечатление и притягивает внимание.

Крепкий орешек: трудолюбивый и все время преодолагает. Может нести еще 2 веса

Лекарь: знает, как оказывать первую помощь и лечить болезни. Прибавь качество к исцеляемому урону, когда он перевязывает твои раны и обрабатывает их настоями трав и припарками.

Организованный: он и его товарищи знают, как работать по плану. Ему не нужно отдавать приказы, чтобы выполнять согласованный план, пока все не пойдет насмарку.

Связь (____): у него есть знакомые в _____

Скрытный: он умеет оставаться незамеченным и часто застаёт врагов врасплох.

Смиранный: он принял свою нелегкую долю и готов делать унижительные или бессмысленные вещи, не требуя приказа

Стрелок: он умеет нападать издалека.

Можно попросить дать залп +качество.

Хитроумный: смывленный и наблюдательный. Можно попросить изучить обстановку +качество.

Ходы помощника

Ведущий запишет 1-3 хода, которые описывают способности и характер помощника, не укладывающиеся в рамки меток. Вы можете попросить помощника ими воспользоваться, но ведущий может потребовать отдать приказ или позволить помощнику выполнить свой долг

Качество

Качество – то, насколько хорош помощник, особенно в своей профессиональной сфере. Может быть от -1 (паршивое) до +3 (мастер), в среднем 0.

Верность

Это то, насколько помощник доверяет вам. По умолчанию, помощники начинают с верностью +1, но ведущий может уменьшить или увеличить это значение на 1, чтобы показать расположение или недоверие помощника к группе. Верность может меняться от +3 до -3, но, если она упадет до минимума, помощник предаст вас при первой возможности.

Стремление

Стремление – это что-то, создающее неприятности, чем занимается помощник, когда бездельничает или находится в напряженной ситуации. Ведущий назовет его или попросит кинуть 1d6:

1. Затаивать злобу и пакостить в ответ
2. Отлынивать от работы и предаваться искушениям
3. Высокомерно относиться к окружающим
4. Почитать традиции и суеверия
5. Заходить слишком далеко в оскорблениях
6. Ссориться и драться между собой или с группой

Цена

Цена – это то, ради чего помощник следует за вами. Чем выше качество, тем выше цену запрашивает помощник. Когда ты платишь цену помощника, его верность повышается на 1. Ведущий назовет ее или попросит кинуть 2d6:

2. **Дружба:** вы рискуете собой ради него
3. См. выше
4. **Защита:** спасти его дом от угрозы
5. **Разврат:** обжорство, пьянство, азартные игры, распущенность и беспорядки
6. **Слава:** сразить достойного соперника
7. **Богатство:** получить долю сокровища
8. **Признание:** заставить общество оценить по достоинству его дела и умения
9. **Мсть:** расплата за преступление против него или его близких
10. **Знание:** загадки и чудеса, которые таятся в далеких краях
11. См. ниже
12. **Добро:** защита невинных, наказание виновных, прекращение страданий