

Ваш Наёмник

Вы Наёмник Черного Отряда – Последнего из Вольных Отрядов Хатовара. Вы сражаетесь за серебро и какое-никакое понятие Чести и буквы Контракта. Мораль вы оставляете для своих нанимателей и для тех, с кем воюете.

Навыки

Любого Наёмника Черного Отряда отличает 20 Навыков широкого профиля у каждого, своё значение в процентном соотношении, начиная от 30% и заканчивая 99%. И они могут улучшаться.

Удача

Общее обозначение всех тех факторов, которые не входят в сферу навыков. Удача всегда равна 50% и не улучшается.

Черты

Наёмник может обладать Чертами в количестве не превышающим 3.

Недостатки

Наёмник обладает чем-то что мешает ему жить и делает его жизнь сложнее и тем интереснее.

Здоровье

Показатель того, насколько Здоров Наёмник

Стресс

Показатель того, насколько Наёмник в своей тарелке

Снаряжение

Экипировка Наёмника включая Золото, вернее Медяки. Редко когда Наёмник видит нечто больше серебрянной монеты

Проверка Навыков или Удачи

Даже Профессионал иногда ошибается. Брось 1d100. Выкинув на кубе значение равное или меньше Навыку или Удачи, считается что проверка успешна.

Критический Успех и Провал

Вытавший на костях «001» или Дубль в пределах градации успеха считается Критическим Успехом

Вытавшая на костях «100» или Дубль в пределах градации провала считается Критическим Провалом

Преимущество и Помеха

Преимущество: Брось d100 дважды и выбери результат который тебя больше устроит

Помеха: Брось d100 дважды и оставь результат выгодный Мастеру

Лютая Помеха: Когда на бросок налагается Помеха из нескольких источников, попытка броска автоматически ведёт к получению Стресса, вне зависимости от результата

Групповая Проверка

При совершении Групповой Проверки, бросок делает Наёмник с наименьшим значением навыка в Группе * **Вклиниться** Наёмник с большим значением вправе вклиниться и сделать бросок вместо, но Рискует получить Стресс в случае Провала.

* **Взаимопомощь** При наличие лишних рук (Стоит на стрёме, прикрывает спину) сделай бросок с Преимуществом

Многосложная Проверка

Когда Проверка требует Броска 2 или более навыков сразу, бросай тот, где значение меньше, если желаешь выбрать по какому бросать, но в уплату Рискуешь получить 1 Стресс

Длительная Проверка

Проверка требующая долгого времени на осуществление требует 3 успеха или 1 Критический Успех до того как будут брошены 3 провала или 1 Критический Провал.

Проверки Не-Игровых Персонажей

* **Союзники** бросают по Удаче, с Преимуществом, если у них есть Профильный навык

* **Враги** не бросают, Наёмник кидает на Удачу или на Навык, что бы обойти их препоны. Бросай с помехой, если у них есть Профильный навык

Сражение

Инициатива

Перед первым ходом, Порядок хода определяется Групповой Проверкой Муштры

* **Успех** означает, что первыми ходят Наёмники, в порядке который им удобен, затем их Союзники, а только потом Враги. **Атаки врагов наносят на 1 степень Урона**

*меньше*¹

* **Провал** означает, что первыми ходят Враги, затем Наёмники, а затем Союзники Наёмников.

Потеря Инициативы

Любой Критический Провал Наёмника означает, что Наёмники ходят, как если бы они Провалили Проверку Муштры при определении Инициативы, если конечно кто-то из Наёмников не возьмёт 1 Стресс.

Засада

Наёмники, желающие напасть внезапно должны пройти Групповую Проверку **Скрытности**. Что бы не попасть в засаду Врага самим, требуется Групповая Проверка **Внимания**. Застигнутый врасплох не может атаковать в первом ходу боя. Атаки по застигнутой врасплох цели получают преимущество и урон от оружия получает +1 к степени Урона² Сторона устроившая успешную засаду считается как выигравшая Инициативу.

Действия в Бюю

Наёмник вправе выполнить 1 Действие

Атака. Как часть этого Действия, Наёмник вправе продвинуться на 10 ярдов³ а затем совершить Проверку **Рукопашного Оружия**, **Тяжелого Оружия**, **Стрельбы** или **Силы**. Наёмник вправе выхватить оружие из ножен тем же Действием, если только Мастер не скажет обратное.

Бег. Наёмник перемещается на расстояние в 20 ярдов⁴. Действие невозможно осуществить если Наёмник находится под такими состояниями как «Увечен», «Болен» или «Обуза» (несёт 2 или больше «Увесистых» предмета)

Гамбит. Как часть этого Действия, Наёмник вправе продвинуться на 10 ярдов, соверши проверку **Навыка**, не связанного напрямую с боем и оружием. **Дрессировка**, чтобы проскакать по противнику, **Ремесло**, чтобы активировать ловушку, **Проницательность** чтобы вдохновить или наоборот раззадорить, **Сила**, чтобы сбить противника с ног и тому подобное. **Успех** в проверке **Навыка** позволяет выбрать один результат (2 в случае Критического Успеха). Ни одна цель не может стать жертвой более чем одного Действия Гамбита.

* **Вмешаться**. Не позволить цели совершить своё Действие или сотворить Заклинание

* **Захват**. Удержат цель на месте или скинуть цель с уступа.

* **Разоружить**. Заставить цель что-либо бросить

* **Подготовиться**. Получить Преимущество на следующую Проверку

Первая Помощь. Совершая это Действие, Наёмник не может двигаться. Соверши Проверку **Врачевания**, в случае если Ранение было нанесено час назад или больше, проверка осуществляется с Помехой.

* **Критический Успех** уменьшает текущее значение Ранений Здоровья и Стресса на 1 Ступень. Снимает Состояние «Болен». Пометь одну из зон на теле получившей Ранение или Увечье как «Обработанное»

* **Успех** уменьшает текущее значение Ранений Здоровья и Стресса на 1 Ступень. Пометь одну из зон на теле получившей Ранение или Увечье как «Обработанное»

* **Провал** наделяет пациента Состоянием «Болен» как если бы получил его от «Заражение» Пометь одну из зон на теле получившей Ранение или Увечье как «Обработанное»

* **Критический Провал** увеличивает текущее значение Ранений Здоровья на 1 Ступень и наделяет пациента Состоянием «Болен» как если бы получил его от «Заражение» Пометь одну из зон на теле получившей Ранение или Увечье как «Обработанное»

Перезарядка. Совершая это Действие, Наёмник не может двигаться. Перезарядка Арбалета требует 1 Действие, Перезарядка Аркебузы требует 3 Действия.

Перехват Инициативы. Как часть этого Действия, Наёмник вправе продвинуться на 10 ярдов, соверши Проверку **Муштры**, с целью перехвата Инициативы. Все Наёмники, что не Действовали в этом раунде ходят следующими, затем ходят Союзники, что не Действовали в этом раунде, а затем враги.

Поддержка в Бюю. Наёмник помогает Брату в бою, наделяя атаку того преимуществом и +1 к степени Урона

Прицельный Выстрел / Удар. Вариация Действия Атаки, в случае провала Рискнешь получением Стресса. Соверши бросок на Атаку с Помехой. В случае успеха, увеличь степень Урона Оружия на +1 и выбери между игнорированием брони или выбором места куда была нанесена атака.

Скрыться. Совершая это Действие, Наёмник не может двигаться. Не находясь в контакте ближнего боя и в

¹ Если оружие противника «наносит Увечье», то в бою, где противник потерял Инициативу, его оружие будет считаться Оружием «наносющим Ранение».

² Если оружие застигнувшего врасплох «наносит Ранение», то в бою, где противник потерял Инициативу,

его оружие будет считаться Оружием «наносющим Увечья».

³ 10 ярдов = 30 футов = 9 метров, рекомендуется рассматривать каждую клетку на тактическом поле как 1,5 ярда

⁴ 20 ярдов = 60 футов = 18 метров

случае если доступно Укрытие, соверши Проверку Скрытности, чтобы считаться незамеченным.

Атака и Защита.

Атака. Соверши Проверку одного из навыков, который соответствует выбранному оружию для нанесения Урона. В случае успеха, Оружие наносит повреждения равное наносимой степени.

Защита. Защита совершается каждый раз, когда Наёмник становится целью атаки противника и не требует траты Действия. Мастер, не кидает за противника на попадание, это задача игрока не подставиться под удар. Для Уклонения совершается Проверка **Ловкости** или **Удачи**, для Парирования совершается Проверка **Оружейного навыка (Фукопашное Оружие, Тяжелое Оружие)** в зависимости от того, каким оружием вооружен Наёмник.

Результаты Атаки.

* **Критический Успех** уменьшает текущее значение Стресса на одну степень, нанеси противнику урона на одну степень выше чем, соответствует Оружью⁵, Оружие игнорирует Броню

* **Успех** позволяет нанести противнику урон соответствующий Оружью,

* **Провал** означает, что урон не удалось нанести

* **Критический провал** означает, что урон не удалось нанести, текущее значение Стресса увеличивается на одну степень, вырони оружие или в случае если оружие сделано из дерева, то оно ломается.

Результаты Защиты.

* **Критический Успех** уменьшает текущее значение Стресса на одну степень, удаётся избежать Урона, противник роняет оружие или в случае если оружие сделано из дерева, то оно ломается.

* **Успех** означает, что удаётся избежать Урон

* **Провал** означает, что не удалось избежать урона, противник наносит урон соответствующий Оружью

* **Критический провал** означает, что не удалось избежать урона, противник наносит урон на одну степень выше, чем соответствует Оружью, Оружие игнорирует Броню, текущее значение Стресса увеличивается на одну степень.

Щит

Если Наёмник вооружён Щитом, то он получает Преимущество на бросок Защиты. Щит не позволяет сражаться двуручным оружием (которое проходит по

навыку Тяжелое Оружие) или применять заклинания требующие Жестов.

Преимущества и Помехи в Бою

* Атака с возвышенности или на коне, противник отвлечен или упал ниц, накладывают Преимущество на Атаку или Защиту

* Атака будучи в низине или противник на коне, а также если Наёмник пал ниц или отвлечён, накладывают Помеху на Атаку или Защиту

* Нападение из Засады или атака схваченного в Захват противника накладывают Преимущество на Атаку и увеличивает урон от оружия на 1 степень

* Наемник, которого атакуют из Засада или его атакуют будучи в захвате получает Помеху на Защиту и Урон по нему увеличивается на 1 степень.

Создание Преимущств на поле боя

Рискуя получением Стресса добавь преимущество на бросок Атаки, опиши каким образом атака получает преимущество, например:

* Умелый Финт оружием

* Скоперированная Атака

* Природная Агрессия

* Неожиданная Ярость

* Пробирающее до дрожи Неистовство

* Обучен действовать именно в текущей ситуации

* Маневрирование в бою, так чтобы противник оказался возле Уступа или Праншеи

* Вынудить противника встать в неудобную позицию для атаки

* Мастерский блок или контратака

* Более длинное оружие и есть место для маневра

* Более короткое оружие и мало место для маневра

Действия Неигровых Персонажей

Полько Игровые персонажи делают бросок на Атаку и Защиту. Когда противник атакует Наёмник, игроку следует сделать бросок на Защиту. Когда противник предпринимает какой-либо Гамбит или пытается создать Преимущество в бою, игровой персонаж предпринимает Проверку по **Удаче**.

Неигровой персонаж против Неигрового Персонажа

В случае сражения между несколькими неигровыми персонажами, совершается Проверка по **Удаче**, что бы выяснить кто одержал верх в бою. Если одна из сторон более компетентна или лучше вооружена, Проверка на **Удачу** получает Преимущество (в случае союзников) или Недостаток (в случае противников)

⁵ Если оружие «наносит Ранение», то в случае Критического Успеха, урон от оружия будет считаться «наносащим Увечья».

Результаты боя между Неигровыми Персонажами

- * **Критический Успех** – Противник мертв
- * **Успех** – Противник вышел из боя или бежит с поля боя в результате полученных ран или из страха
- * **Провал** – Союзник вышел из боя или бежит с поля боя в результате полученных ран или из страха
- * **Критический Провал** – Союзник мертв

Ранения Неигровым Персонажам и Мораль

- Есть несколько факторов которые влияют на боеспособность Неигровых персонажей
- * Получение Состояния Ранения или Хуже – Неигровой персонаж выходит из боя, он мертв, истекает кровью, упал ниц и молит о пощаде, или бежит
 - * Одна третья сил противника или союзников пала или стали свидетелями устрашающего Колдовства – Соверши **Проверку по Удаче**, что бы узнать бежали ли враги с поля боя или остались ли союзники стоять и не дрогнули
 - * Половина сил противника или союзников пала ведёт к бегству с поля боя без проверки.

Здоровье

У Наёмника есть несколько степеней шкалы Здоровья, которая изменяется в зависимости от того каким оружием тот был атакован⁶

Здоров: Наёмник не получает никаких штрафов в бою

Оглушён:

- * Наёмник теряет свое право на совершение следующего Действия
- * Весь урон что Оглушённый получает становится опаснее на +1 степень⁷
- * После потери следующего Действия, персонаж стирает состояние Оглушён и считается Здоров

Ранен:

- * Увеличь степень Стресса на один
- * Наёмник теряет свое право на совершение следующего Действия
- * Весь урон что Раненный получает становится опаснее на +1 степень
- * Пометь что Наёмник получает состояние «Заражение»
- * Ранение можно снять Действием **Первой помощи** или Отдыхом

Изувечен:

- * Увеличь степень Стресса на один
- * Наёмник теряет свое право на совершение следующего Действия
- * Весь урон что Раненный получает становится опаснее

на +1 степень

- * Пометь что Наёмник получает состояние «Заражение»
- * Брось 1d10, что бы определить какая часть тела была изувечена
- * Увечье можно снять Действием **Первой помощи** или Отдыхом

При Смерти:

- Эффекты как от Увечен, и в дополнение...
- * Наёмник без сознания или выведен из строя (на усмотрение Мастера)
- * Сделай **Проверку Удачи**, что бы узнать жив ли Персонаж
- * Есть вероятность получить новые Недостатки
- * Состояние При Смерти можно снять Действием **Первой помощи** или Слепой Удачей

Убит: Врачи и Колдуны бессильны

Про потерю Действий

Персонаж может одновременно потерять своё Следующее Действие только раз

Заражение крови

Каждый раз, когда персонаж Ранен или Изувечен, пометь что Наёмник получил состояние «Заражение». Если персонаж получает успешную Первую Помощь при Проверке **Врачевания**, то состояние «Заражение» снимается. Если в течении часа Первая Помощь не оказана, то Персонаж на следующее утро получает Состояние «Болен»

Получение нескольких ранений

- * Если Урон который Наёмник получает хуже того Состояния в котором он сейчас пребывает, то он меняет своё состояние на худшее (Наёмник Ранен, но получает урон от оружия которое вызывает «Увечье», Наёмник записывает своё новое состояние - «Изувечен»)
- * Если Урон который Наёмник получает слабее того, Состояния в котором он пребывает, то он не меняет своё состояние на меньшее (Наёмник Изувечен, но получает урон от оружия которое вызывает «Ранение», Наёмник оставляет своё состояние как оно есть - «Изувечен»)
- * В случае если Наёмник получает новый Урон, который считается как Ранен, но Наёмник уже в Состоянии Ранен его Состояние не меняется, но эффекты от Ранения продолжают действовать, как если бы Наёмник получил Статус Ранен в первый раз. Бонусы от штрафов не складываются.

⁶ Рекомендуется пометать какие повреждения были нанесены наёмнику

⁷ Если оружие «наносит Оглушение», то в случае с попаданием по Оглушённому, урон от оружия будет считаться «Наносит Ранение»

Увечья и их Эффект

Получив Состояние «Изувечен» брось 1d10, что бы определить зону попадания и налагаемый штраф

1	Левая Нога	Помеха на Проверку Ловкости, Скорость снижена на Половину
2	Правая Нога	Помеха на Проверку Ловкости, Скорость снижена на Половину
3	Левая Рука	Помеха на Проверку Силы, Рукой невозможно выполнять Действия
4	Правая Рука	Помеха на Проверку Силы, Рукой невозможно выполнять Действия
5-6	Живот	Помеха на Проверку Силы, Проверка Первой Помощи не может нейтрализовать эффект Заражения
7-8	Грудь	Помеха на Проверку Выносливости, Скорость снижена на Половину
9-10	Голова	Помеха на Проверку Внимания, Без сознания 1d10 минут

За исключением безсознательного состояния, штраф от каждого Увечья длится 1d10 недель, даже если была оказана Первая Помощь. В случае удачной хирургической операции, время длительности Увечья уменьшается на половину.

Множественные Увечья

* В случае получения нескольких Увечий снижающих скорость на половину (1/2), Скорость в таком случае, снижается до четверти (1/4)

* В случае получения нескольких Увечий накладывающих Помеху на ту же самую Проверку, считается, что персонаж под эффектом «Лютой Помехи»

Множественные Ранения

* В случае если Наёмник получает новое Ранение, его Состояние не

При Смерти

Наёмник в Состоянии **При Смерти** не может осуществлять Действия, но, с разрешения Мастера, может наблюдать и говорить, в случае если выведен из строя. Успешная Проверка по **Врачеванию** меняет эффект **При Смерти** на **Увечен**.

Между Жизнью и Смертью

Находясь в Состоянии **При Смерти**, Наёмник должен в свой ход выполнить **Проверку Удачи**. В случае одного успеха, **Проверка Удачи** требуется уже раз в час.

* В случае если Состояние **При Смерти** было получено в результате Удара по голове (9-10 на таблице Увечий), то Бросок Удачи осуществляется с Помехой.

* Персонаж считается Убитым, если было брошено 3 Провала на Бросок Удачи или Один Критический Провал.

* Персонаж считается Стабилизированным, если было брошено 3 Успеха на Бросок Удачи или Один Критический Успех.

Перманентные Увечья

В случае если первая Проверка на Удачу окончилась провалом, Наёмник получает новый Недосток в зависимости от зоны получения Увечья. Если Недосток уже был получен, то снизьте Навык связанный с зоной Увечья на 10. Минимальное значение Навыка, которое может быть у Наёмника – 01. Для определения первого Перманентного Увечья в область требуется сделать бросок 1d10:

* Нога: (1-5) Недосток: Хромой, (6-10) Снижение Ловкости на -10

* Рука: (1-5) Недосток: Однорукий, (6-10) Снижение Силы на -10

* Живот: (1-5) Недосток: Хилый, (6-10) Снижение Силы на -10

* Грудь: (1-5) Недосток: Хилый, (6-10) Снижение Силы на -10

* Голова: (1-2) Недосток: Слепой (3) Недосток: Глухой (4-5) Недосток: Обезображен (6) Недосток: Немой (7-8) Недосток: Одноглазый, (9-10) Снижение Внимания на -10

* * * Область Ранения и их Эффект

В случае договоренности между Мастером и игроком, область Увечья на 1d10 можно пробросить в случае получения статуса «Ранен», а не только когда «Изувечен». В случае использования этого правила, Проверка на Врачевания при оказании Первой Помощи и Проверка на Выносливость при Отдыхе получают Преимущество.

Лечение

Избавиться от Состояний хуже «Оглушенный» можно несколькими способами:

* Первая Помощь

* Хирургия

* Отдых

Первая Помощь

Как и в бою, Соверши Проверку **Врачевания**, в случае если Ранение было нанесено час назад или больше, проверка

осуществляется с Помехой. При оказании **Первой Помощи** расходуется предмет «Сумка Первой Помощи». Действие Первой Помощи осуществляется в течении 1 Действия.

* **Критический Успех** уменьшает текущее значение Ранений Здоровья и Стресса на 1 Ступень. Снимает Состояние «Болен». Пометь одну из зон на теле получившей Ранение или Увечье как «Обработанное»

* **Успех** уменьшает текущее значение Ранений Здоровья и Стресса на 1 Ступень. Пометь одну из зон на теле получившей Ранение или Увечье как «Обработанное»

* **Провал** наделяет пациента Состоянием «Болен» как если бы получил его от «Заражение» Пометь одну из зон на теле получившей Ранение или Увечье как «Обработанное»

* **Критический Провал** увеличивает текущее значение Ранений Здоровья на 1 Ступень и наделяет пациента Состоянием «Болен» как если бы получил его от «Заражение» Пометь одну из зон на теле получившей Ранение или Увечье как «Обработанное»

Хирургия

Хирургическое вмешательство требуется если цель «Изувечена» или «При Смерти», для применения Хирургического вмешательства нужны Хирургические инструменты и Черта «Хирург». Если хирургическая операция проводится в ненадлежащих условиях, Проверка получает Помеху. Действие Хирургии осуществляется в течении 1 часа.

Отдых

Больничный Отдых требует Проверки Выносливости. Совершите Проверку с Помехой, в случае если вы отдыхаете в ненадлежащих условиях. Больничный отдых требует 3 дня.

«Обработанные» области

Если Увечье или Ранение приходится на область которая была помечена как «Обработанная» в результате предыдущей проверки Лечения, сотрите пометку.

Стресс и Заражение

Излечение Здоровья отличается от получения Ранений, а потому не увеличивает степень Стресса, Ранение полученные через Заражение Крови также не увеличивает Стресс.

Врачевание руками Неигрового Персонажа

Если Первую Помощь оказывает Неигровой Персонаж, то он делает **Проверку по Удаче**. Проверка получает Преимущество, если у неигрового Персонажа есть профессиональная подготовка. В случае если неигровой персонаж некомпетентен во врачевании, то **Проверка по Удаче** получает Помеху.

Стресс

В своей работе Наёмник часто встречается с тем, что даже у самого закалённого оторопь пробивает. Каждая новый полученный Стресс (1 степень или ступень Стресса) изменяет его Состояние

Собран или **Превосходный** не накладывают Штрафов

Расстроен накладывает Помеху на Дисциплину, Проницательность и Мощь, если только не готов сделать Проверку без Помехи, в уплату Риска получить 1 Стресс

Потрясенный накладывает Помеху на все Навыки, кроме **Удачи**, если только не готов сделать Проверку без Помехи, в уплату Риска получить 1 Стресс

Сломлен заставляет

* Стереть все отмеченные Навыки

* Не позволяет осуществлять проверку какого либо навыка, результатом которого был бы Риск получения Стресса

* Сам же Наёмник переходит в управление Мастера

* Когда контроль над Наёмником возвращается к игроку, считается, что Степень Стресса снизилась до Расстроенный

* Осуществи проверку Мощи, в случае провала Наёмник получает новый Недостаток

Потерян – Уголёк Жизни покидает взгляд Персонажа. Персонаж навсегда переходит в управление Мастера.

Стресс увеличивается если:

* Проверка Навыка или Удачи, считается из категории, где Рискаешь получить Стресс в случае Провала

* Проверка настолько сложная, что попытка использовать Навык или Удачу, автоматически ведёт к получению Стресса (по усмотрению Мастера)

* Любой Критический Провал при Проверке Навыка или Удачи

* Получение состояния Ранен, Изувечен, При Смерти

* Участие или Лицемерие ужасов Могущественной Магии (Лицемерие Форвалаку и её пириества, ритуала Взятия, Ока Госпожи)

Риск Получения Стресса

Под Риском получения Стресса подразумевается, что провал Проверки Навыка или Удачи ведёт к получению новой степени Стресса.

Наёмник не может наложить Риск получения Стресса на Проверку, если Проверка уже подразумевает Риск получения Стресса.

Примеры Проверок с Риском получения Стресса:

* Групповая Проверка, если Наёмник с лучшим значением Навыка вклинивается вместо Наёмника с низким значением Навыка

* Проверка требует броска по Двум навыкам, но вместо Навыка с меньшим значением, осуществляется проверка по Навыку с большим значением

* Правмирующая Проверка, Провал в проверке накладывает 1 Степень Стресса

Принуждение

Рискуя получить Стресс, персонаж может принудить другого Наёмника (или Неигрового Персонажа) или противиться Принуждению к выполнению действий.

* Попытка **Вынудить** других путем приказа (Проверка Дисциплины), мотивацией (Проверка Проницательности) или запугивание (Проверка Мощи)

* **Неповиновение** Принуждению или Приказам осуществляется путем Проверки Мощи

Стресс от Травмы

Лицезрея, что-либо, что заставляет кровь стечь в жилах, соверши Проверку по Навыку, или получи одну Степень Стресса.

* **Проверка по Дисциплине**, что бы побороть Страх: Ужасы войны, вредоносная магия, сверхъестественный и неопиcуемый ужас

* **Проверка по Проницательности**, что бы побороть приступ Ярости: Оскорбления, Унижения, Предательство, Профанация

* **Проверка по Мощи**, что бы побороть Горе: Вина, беспомощность, печаль от потери товарища, совершение пыток, убийство пленника или гражданского

Если Травма приводит Наёмника с Состояние «Сломлен»

Персонаж переходит под управление Мастера

* «Сломленный» Страхом (**Провал по Дисциплине**) персонаж испытывает приступ паники на 10 минут. После чего следует сделать Проверку по Мощи. В случае провала, Наёмник приобретает новый Недостаток: Алкаш, Фобия, Нервный, Боязливый (Fearful), Убогий (Miserable), Шалисман⁸

* «Сломленный» Яростью (**Провал по Проницательности**) персонаж испытывает убийственную ярость и желание подвергнуть всем известным пыткам на 2 часа. После чего следует сделать Проверку по Мощи. В случае провала, Наёмник приобретает новый Недостаток: Слепая Ярость (Blind Rage), Алкаш, Ненависть (Hateful), Самоубийственный Героизм (Cavalier), Фанатизм (Driven), Неистовство (Unhinged)

* «Сломленный» Горем (**Провал по Мощи**) персонаж не может предпринимать какие-либо действия или преуспевать в какой либо проверке в течении 10 минут. После чего следует сделать Проверку по Мощи. В случае провала, Наёмник приобретает новый Недостаток;

Алкаш, Суицидальный (Deathwish), Пацифист (Bloodless), Убогий (Miserable), Одержимый (Obsessive), Шалисман

Травма через Вторые руки

Если Наёмник наблюдает за источником Травмы со стороны или травма происходит с кем-то другим и он не вмешивается, (наблюдение за пытками без вмешательства, товарищ стал жертвой вредоносного колдовства) то проверка Сопротивления Стрессу получает Преимущество.

Как снизить Стресс на 1 ступень

* Любая Проверка Навыка или Удачи получившая Критический Успех

* Совершение Действий в соответствии со своим Недостаток, если это повлечёт неприятности для Товарищей или Отряда

* Жаловаться. Персонаж может пожаловаться на свою любимую тему другому Наёмнику, если тот согласен выслушать и в связи с этим получить 1 степень Стресса.

* Кутеж. Надраться в зюзю, дымину и в хламину или устроить мордобой с другим Наёмников, так что это вызовет проблемы для окружающих или они готовы будут получить 1 степень Стресса

* Эгоизм, наплевать на товарищей и обязанности перед отрядом и сделать что-либо для себя⁹

* Вы и ваши товарищи пережили смертельную схватку или смертельную опасность без Состояний Ранений или Хуже.

* Достигните важной цели, результата или вехи.

Выполните поставленную задачу Отрядом.

* Излечите Состояние «Ранен» или «Изувечен»

* Братство, присутствуйте на Традиции Отряда по Чтению отрывков из Хроник Отряда, с целью поднятия боевого духа.

* Беспощадность. Утоните в разбое, грабеже и пытках в настолько беспощадном, что вам, жертве или свидетелям придётся делать Проверку против Травмы.

* Отправьтесь в увольнительную на неделю, где вам придется потратить 1d100 медных или погрязнуть в долгах. После чего, совершите Проверку Удачи. В случае успеха снизьте Стресс на 3 ступени. В случае Критического Успеха – на 4 ступени.

Дополнительные Состояния

Помимо Различной степени Состояния по Здоровью или Стрессу, Наёмник может получить дополнительные состояния

Пьян

На протяжении 8 часов Наёмник получает:

⁸ Там-там и его барабанчик, по которому к месту и не к месту стучал

⁹ Там-там и его сделки на Черном Рынке в Берилле, Махинации Гоблина и Одноглазого во время операции в Розах

* Помеху на все Проверки Навыков, если только не готов бросать без Помехи, но Риска получить Стресс

* Не помечайте навыки, которые были провалены или критически провалены в результате Проверки

Обуза

Перетаскивая что-либо тяжелое, одевшись в особо тяжелые доспехи или перенося два или более «Увесистых» предмета, Наёмник получает:

* Лютую Помеху на Проверку **Ловкости**, **Выносливости** и **Скрытности**

* Не может бежать или плавать

* Не может творить Магию, которая требует жестов

* Если несешь два дополнительно «Увесистых» предмета или каким-либо другим образом нагружен сверх меры, Скорость снижается на половину и любая Проверка по Навыку автоматически проваливается.

Устал

Марш-бросок, чрезвычайные погодные условия или сутки без воды, еды и сна можно оттянуть успешной Проверкой на **Выносливость**. Эффект Состояния снимается после хорошего сна на всю ночь.

* В противном случае, Наёмник получает Помеху на все Проверки Навыков, если только не готов бросать без Помехи, но Риска получить Стресс.

Болен

Наёмник получает данное состояние в результате заражения крови, болезни, яда, голода или обезвоживания, что приводит к:

* Вы всегда под действием Состояния Устал

* Вы не можете излечивать своё Здоровье, за исключением смены Состояния «При Смерти» на «Изувечен»

* Вы не можете снизить свой Стресс, за исключением смены Состояния «Сломлен» на «Потрясенный»

* Каждые 3 дня дозволяется сделать Проверку на

Выносливость с целью избавления от Состояния «Болен», если предоставлены травы и медикаменты благодаря успешной Проверке на **Врачевание**, дозволяется сделать Бросок с Преимуществом. Провал накладывает Состояние Ранен в области Груды. Все последующие Провалы ухудшают Состояние Здоровья на 1 степень.

* Если Наёмник получает состояние Болен, когда уже Болен, он получает Состояние Оглушён. Поскольку Состояние Болен не позволяет излечивать Здоровье ниже При Смерти, то любой новый результат Оглушения ухудшает Состояние Здоровья на 1 степень.

Опасности

Наёмникам предстоит столкнуться не только с силами противников, но также ловушками или колдовством. Обычно требуется совершить Проверку по **Выносливости** или **Ловкости**, что бы снизить Урон от Опасности на 1

ступень (или на 2 в случае Критического Успеха), или, на усмотрение Мастера, и вовсе избежать ранений.

Опасности от Окружающей Среды включает 2-хдневный голод, 3 дня без сна, обезвоживание в течении 1 дня, Обморожение в течении 1 дня, Удушье каждую минуту, Заражение чумой.

* Провал ведёт к получению Состояния «Болен»

* Критический Провал ведёт к получению Состояний «Болен» и «Оглушен»

Мелкие Опасности включают получить дубиной по спине или на полном ходу врезаться в стену.

* Провал ведёт к получению Состояния «Ранен»

* Критический Провал ведёт к получению Состояния «Изувечен»

Лёгкие Опасности включают удар кинжалом, падение с высоты в 10 футов, сверзиться с коня, загореться и гореть каждый раунд.

* Провал ведёт к получению Состояния «Ранен»

* Критический Провал ведёт к получению Состояния «Изувечен»

Серьёзные Опасности включает удар копьем и падение с высоты в 20 футов.

* Провал ведёт к получению Состояния «Изувечен»

* Критический Провал ведёт к получению Состояния «При Смерти»

Смертельные Опасности включают удар двуручным мечом, падение с высоты в 30 футов, оказаться под дождём из кипящего масла, яд

* Провал ведёт к получению Состояния «При Смерти»

* Критический Провал ведёт к получению Состояния «Мертв»

Урон несмотря на Успех

Определённые субстанции (огонь, яд, горящее масло) наносят повреждения даже если Проверка была успешна, урон от опасности снижается на 1 ступень (на 2 если был выброшен Критический Успех). Мастер оставляет на своё усмотрение наносят ли Опасности урон в случае успеха. (По сравнению с Успешной Проверкой по **Ловкости**, когда Наёмник успел отпрыгнуть от крушащегося Уступа и не получить урон)

Экипировка и Вооружение

Броня

Стандартно Броня служит для снижения получаемые ранения на одну или несколько ступеней. Определённое оружие игнорирует Броню.

* **Лёгкие Доспехи** (1 серебрянный)

Кольчуга, Дублет, Гамбезон

* **Защита:** - 1 Степень Ранения

* **Утомляющая:** Помеха на **Проверку Выносливости**

* **Средняя Броня** (10 серебряных)

Хауберк, Бригандина

* **Защита:** - 2 Степени Ранений

* **Увесистая:** Помеха на **Проверку Ловкости,**

Выносливости и Скрытности

* **Стесняющая:** Не допускается плавать и применять Магию требующую Жестов, пока одет в эту броню

* **Тяжелые Доспехи** (1 золотой)

Белый Доспех, Ламеллярная Броня

* **Защита:** -2 Степени Ранений

* **Защитное Покрытие:** -1 Степень Ранения вместо 2, когда атакован оружием игнорирующим броню

* **Тяжелый:** Помеха на Проверку Всех Навыков, не позволяет бегать

* **Стесняющий:** Не допускается плавать и применять Магию требующую Жестов, пока одет в эти доспехи

* **Неудобный:** Ношение щита с этими доспехами не даёт Преимущества на Бросок Защиты

* **Полный Доспех** (10 золотых)

Готический Доспех, Закаленной Панцирный Доспех

* **Защита:** -2 Степени Ранений

* **Полное Покрытие** – на этот доспех не распространяется правило по оружию, игнорирующему броню

* **Увесистый:** Помеха на **Проверку Ловкости,**

Выносливости и Скрытности

* **Стесняющий:** Не допускается плавать и применять Магию требующую Жестов, пока одет в этот доспех

* **Неудобный:** Ношение щита с этими доспехами не даёт Преимущества на Бросок Защиты

Оружие

У каждого оружия прописано какую степень Ранений оно наносит Здоровью в случае Успеха или Критического Успеха.

Одноручное оружие

* **Безоружный Удар** (Успех: Оглушен / Критический

Успех: Ранен) Бросок на Атаку: **Проверка Силы**

* **Уязвимый:** Сражаясь с вооруженным противником получи Помеху на Бросок Атаки

* **Дубинка** (1 медяк) (Успех: Оглушен / Критический

Успех: Ранен) Бросок на Атаку: **Проверка Фурорашного**

Оружия

Замах: Рискую получить Стресс, в случае Успеха Атаки

добавь +1 к Степени Ранения,

Деревяное: В случае Критического Провала оружие ломается

* **Булава** (10 медяков) (Успех: Ранен / Критический Успех: Изувечен) Бросок на Атаку: **Проверка Фурорашного Оружия**

Древко: В случае Критического Провала оружие ломается

* **Нож** (1 медяк) (Успех: Ранен / Критический Успех: Изувечен) Бросок на Атаку: **Проверка Фурорашного Оружия**

* **Метательное:** Совершив Проверку Стрельбы, оружие можно метнуть на 10 ярдов

* **Короткое:** Помеха при сражении с противником вооруженным более длинным оружием

* **Кинжал** (10 медяков) (Успех: Ранен / Критический Успех: Изувечен) Бросок на Атаку: **Проверка Фурорашного Оружия**

* **Почное:** используя оружие из засады или атакуя схваченного в Захват противника оружие получает +1 к степени Урона

* **Короткое:** Помеха при сражении с противником вооруженным более длинным оружием

* **Копье** (10 медяков) (Успех: Ранен / Критический Успех: Изувечен) Бросок на Атаку: **Проверка Фурорашного Оружия**

* **Метательное:** Совершив Проверку Стрельбы, оружие можно метнуть на 10 ярдов

* **Древко:** В случае Критического Провала оружие ломается

Меч (1 серебряный) (Успех: Изувечен / Критический Успех: При Смерти) Бросок на Атаку: **Проверка Фурорашного Оружия**

Боевой молот (1 серебряный) (Успех: Ранен / Критический Успех: Изувечен) Бросок на Атаку: **Проверка Фурорашного Оружия**

* **Пробивное:** Игнорирует броню, кроме Полного Доспеха

* **Древко:** В случае Критического Провала оружие ломается

Двуручное Оружие

* **Гвизарма**¹⁰ (1 серебряный) (Успех: Изувечен / Критический Успех: При Смерти) Бросок на Атаку: **Проверка Тяжелого Оружия**

* **Пробивное:** Игнорирует броню, кроме Полного Доспеха

* **Древко:** В случае Критического Провала оружие ломается

¹⁰ Примечание: В оригинале текста это оружие дано как Алебарда (Halberd), но наличие особого правила у этого

оружия о наличии крюка для борьбы со всадниками говорит именно о Гвизарме

* **Крюк:** Рискую получением Стресса, допускается стянуть всадника с коня, во время Броска на Атаку при нанесении Урона

* **Двуручный Меч** (10 серебрянных) (Успех: Изувечен / Критический Успех; При Смерти) Бросок на Атаку: **Проверка Тяжелого Оружия**

Замах: Рискую получить Стресс, в случае Успеха Атаки добавь +1 к Степени Фанения.

* **Рогатина** (10 медяков) (Успех: Ранен / Критический Успех; Изувечен) Бросок на Атаку: **Проверка Тяжелого Оружия**

* **Почное:** используя оружие из засады или атакуя схваченного в Захват противника оружие получает +1 к степени Урона

* **Метательное:** Совершив Проверку Стрельбы, оружие можно метнуть на 10 ярдов

* **Древко:** В случае Критического Провала оружие ломается

* **Пика** (1 серебрянный) (Успех: Изувечен / Критический Успех; При Смерти) Бросок на Атаку: **Проверка Тяжелого Оружия**

* **Громоздки:** Помеха в тесных и закрытых помещениях

* **Длинное:** Преимущества если Инициатива у владельца оружия

* **Древко:** В случае Критического Провала оружие ломается

* **Секира** (1 серебрянный) (Успех: При Смерти / Критический Успех; Убит) Бросок на Атаку: **Проверка Тяжелого Оружия**

* **Громоздки:** Помеха в тесных и закрытых помещениях

* **Древко:** В случае Критического Провала оружие ломается

Дальнобойное Оружие

* **Короткий Лук** (10 медяков) (Успех: Ранен / Критический Успех; Изувечен) Бросок на Атаку: **Проверка Стрельбы**

Прицельная Дистанция 50 ярдов¹¹ / Предельная Дистанция Стрельбы с Помехой 150 ярдов¹²

* **Длинный Лук** (1 серебрянный) (Успех: Изувечен / Критический Успех; При Смерти) Бросок на Атаку: **Проверка Стрельбы**

Прицельная Дистанция 100 ярдов¹³ / Предельная Дистанция Стрельбы с Помехой 300 ярдов¹⁴

* **Пробивное:** Игнорирует броню, кроме Полного Доспеха

* **Громоздки:** Помеха в тесных и закрытых помещениях

* **Арбалет** (1 серебрянный) (Успех: Изувечен / Критический Успех; При Смерти) Бросок на Атаку: **Проверка Стрельбы**

Прицельная Дистанция 80 ярдов¹⁵ / Предельная Дистанция Стрельбы с Помехой 240 ярдов¹⁶

* **Пробивное:** Игнорирует броню, кроме Полного Доспеха

* **Перезарядка:** Для повторного выстрела из этого оружия, требуется потратить 1 Действие Перезарядки, при этом не сходя с места

Услуги и Товары

* Дешевая шляпа – 1 медяк

* Дешевое пойло, достаточно чтобы надраться в одиночестве – 1 медяк

* Скудная еда и жёсткая постель – 1 медяк

* Проставиться всей команде – 10 медяков

* Еды на 3 дня и Ночевка в Общей Комнате – 10 медяков

* Дешевая одежда – 10 медяков

* Лопата или Кирка – 10 медяков

* Щит – 10 медяков

* Праща – 10 медяков

* Устроить кутёж всей командой на 3 ночи – 1 серебрянный

* Скромная Еда или Снять разваливающуюся хищину на 2 месяца – 1 серебрянный

* Снять комнату на 1 месяц – 1 серебрянный

* Прочная Одежда – 1 серебрянный

* Инструменты Хирурга – 1 серебрянный

* Книга – 1 серебрянный

* Устроить Кутёж с шиком на 3 ночи (снять 1 степень Стресса) или Снять хоромы – 10 серебрянных

* Арендовать мастерскую или снять комнату на год – 10 серебрянных

* Скаковая лошадь – 10 серебрянных

* Пара коров – 10 серебрянных

* Купить Мастерскую или Комнату – 1 золотой

* Снять дом на год – 1 золотой

* Боевой скакун – 1 золотой

* Купить дом – 10 золотых

* Снять особняк на год – 10 золотых

* Карета обитая по-королевски – 10 золотых

¹¹ 50 ярдов = 150 футов = 30 клеток

¹² 150 ярдов = 450 футов = 90 клеток

¹³ 100 ярдов = 300 футов = 60 клеток

¹⁴ 300 ярдов = 900 футов = 180 клеток

¹⁵ 80 ярдов = 240 футов = 48 клеток

¹⁶ 240 ярдов = 720 футов = 144 клетки

