

УРОН, ЛЕЧЕНИЕ, ОРУЖЕЙНАЯ

ИГРОК ПРОТИВ ИГРОКА

Помни ход *Конфликтовать*:

- › Оба бойца делают броски своих ходов в соответствии с тем, что решили делать в повествовании
- › Побеждает тот, чей результат самый высокий и он получает +1 к Кубу преимущества
- › Победитель первый выбирает варианты хода, за ним это делает проигравший, но он не может противоречить вариантам, выбранным победителем
- › В случае ничьей (одинаковых результатов) считается, что варианты срабатывают одновременно и ограничений на них нет
- › Никто не делает бросок *Нанесения урона*, так что этот вариант выбирать нет смысла. Вместо этого, если персонаж получил урон (за вычетом брони) он автоматически делает бросок *Получения урона*
- › Противник (другой игрок) выбирает варианты в случае результата 6-.
- › Специального варианта, позволяющего победить противника, нет, кроме вариантов при провале. Естественно, когда урон значительно снизит Здоровье, игрокам стоит серьезно задуматься о выходе из боя.

ЛЕЧЕНИЕ

Периода отдыха длиной примерно в час достаточно, чтобы восстановить одну единицу Здоровья, если Здоровье персонажа 0 или выше. Это можно делать один раз в день. Чтобы восстановить больше Здоровья, персонажу требуется хотя бы ночь или день сна: это дает еще одну единицу Здоровья, сверх той, что восстанавливает час отдыха. И это тоже можно делать один раз в день. Иными словами, персонаж получает 1 Здоровье за часовой привал и еще 1 Здоровье за ночной или дневной сон или всего 2 Здоровья за ночной сон. Однако это действует только если Здоровье персонажа 0 или выше.

Серьезные раны, когда Здоровье -1 и ниже, а может быть еще и с состоянием *нестабилен*, требуют особого внимания и от кратковременного отдыха не исцеляются. Обратите внимание на то, что обычное восстановление не начинается пока персонаж не вернет Здоровье хотя бы к 0 с помощью какого-то способа лечения.

Специальные ходы лечения или дружественный персонаж Мастера с навыками целителя или медика, помогут в исцелении ран такого рода: действие целительных ходов описаны в буклетах. Если в группе нет цирюльника или другого персонажа с целительными ходами, персонажи, вероятно, без особенных проблем смогут найти персонажа Мастера, который займется их ранами - за достойную плату. Достойной платой считается один запас от Припасов и зарядов - в золоте или меновых товарах - за единицу восстановленного Здоровья.

УВЕЧЬЯ

В любой момент, помечая урон Здоровью или после броска для хода Получить урон, игрок может отметить увечье вместо последствий урона на в этот раунд. Если игрок берет увечье, когда должен отметить урон Здоровью, он не получает урона за вычетом брони и не делает бросок хода Получить урон. Если игрок берет увечье после броска хода Получить урон, он получает урон, но игнорирует результаты хода.

УРОН ЗА ВЫЧЕТОМ БРОНИ

Для расчета урона всегда берется урон от оружия или окружения/ситуации плюс возможные бонусы, минут значение брони и щита или иной подходящей защиты, если она применима. Если одна цель получает урон от разных источников, броня каждый раз вычитается отдельно. Именно этот урон за вычетом брони получают и отмечают на листах персонажи игроков и Мастера. В некоторых случаях урон, или его часть, может быть бронебойным (бб); урон такого типа игнорирует значение брони.

ДРУГИЕ ИСТОЧНИКИ УРОНА

Урон 5 и более, потенциально смертельный:

- › Магический взрыв или огненное дыхание дракона (бб)
- › Подвергнуться почти смертельным пыткам (бб), подвергнуться атаке могучего чудовища в беспомощном состоянии
- › Упасть или в отчаянии прыгнуть с высоты (бб) или тонуть в глубокой воде (бб)

Урон 4, очень серьезный:

- › Оказаться под копытами стада диких животных
- › Подвергнуться пыткам (бб), попасть под удар военной машины
- › Упасть или прыгнуть с крыши 3-этажного здания (бб) или почти утонуть (бб)

Урон 3, серьезный:

- › Получить удар обычным человеческим оружием
- › Подвергнуться атаке обычного чудовища или крупного хищника
- › Оказаться на пути боевого коня в битве
- › Упасть или прыгнуть с крыши дома или фермы

Урон 2, средний:

- › Подвергнуться избиению группой безоружных людей
- › Подвергнуться атаке хищника средних размеров
- › Неудачно упасть с первого этажа здания (бб)

Урон 1, царапины и синяки:

- › Подвергнуться избиению безоружным человеком или ударам камнями и палками
- › Seriously устать после трудного марша день и ночь напролет (бб) или провести день без пищи и воды (бб)
- › Спрыгнуть с первого этажа здания (бб)

ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

Метки дальности:

- › [рукопашное]: достает примерно на длину руки
- › [ближнее]: достает дальше благодаря размерам
- › [бросок]: достает на несколько метров, для метательного оружия
- › [выстрел]: достает далеко, для стрелкового оружия
- › [перезарядка]: требует отдельного действия для перезарядки

Метки оружия

- › [скрытое]: может быть легко спрятано под обычной одеждой
- › [2руки]: для нормального использования требует обеих рук, при использовании с одной рукой наносит -1 урон и получает метку [рукопашное]
- › [бб]: бронебойный урон (игнорирует броню)
- › [+1 бб-ближнее]: +1 бронебойный урон урон на ближней дистанции

Метки брони (штрафы к Холоду и Стали суммируются)

- › [рука]: должно быть на руке, чтобы давать защиту
- › [носимое]: должно быть надето, чтобы давать защиту
- › [легкое]: не дает значимых штрафов, позволяет двигаться как обычно
- › [неуклюжее]: если надето на руку, дает -1 Холод
- › [тяжелое]: когда надето, дает -1 Холод и -1 Сталь, если не вер-хом

Малое оружие:

- › метательные ножи: урон 1 [рукопашное, скрытое, бросок]
- › нож, кинжал урон 2 [рукопашное, скрытое, бросок]
- › короткий меч, топор, дубина урон 2 [рукопашное, бросок]

Большое оружие:

- › боевой топор, меч, палица, моргенштерн: урон 3 [рукопашное]
- › длинный меч, алебарда: урон 4 [ближнее, 2руки]
- › двуручный топор, копье: урон 4 [ближнее, 2руки, метательное]

Стрелковое оружие

- › лук: урон 3 [выстрел, 2руки]
- › арбалет: урон 3 [выстрел, 2руки, перезарядка, +1бб-ближнее]

Все виды защиты:

- › кольчуга, плотная кожа, частично металлические доспехи брони 1 [носимая, легкая]
- › щит: броня 1 [рука, неуклюжее]
- › тяжелая кольчуга или латы: броня 2 [носимая, тяжелая]