

Варпхейм

Оглавление

Варпхейм	1	Jump	16
Движение	3	Climbing.....	16
Реакция:.....	3	Reflex	16
Модификации	4	Fast	16
Типы моделей	4	Tough	16
Атака	5	Charge	16
Типы атак	5	Fear.....	16
Активации и группы	8	Resistance.....	16
Отрядный приказ.....	8	Immunity	16
Действия	9	Regeneration.....	16
Короткие действия	9	Vision	16
Полные действия	10	Night vision.....	16
Состояния	11	Otherwordly	17
Ограничители	11	Luck.....	17
Спецправила.....	12	Типы повреждения оружия:	18
Dumb	12	Щиты.....	18
Dogged	12	Таблица оружия	19
Valor	12	Миссии.....	21
Forward.....	12	Формат игры	21
Infiltrate	12	Встречное столкновение	22
Leader	12	Долгожданное подкрепление	22
Swarm.....	13	Случайная встреча.....	23
Тактик	13	Хитрый тактический обходь	23
Стратег	13	Авангард.....	24
Camo	13	Что делать с найденным	27
Chameleon.....	13	Очки опыта	28
Blend	13	Таблица Солдата.....	28
Shapeshifter	13	Таблица командира	28
Stealth.....	13	Таблица стрелка.....	28
Sixth sense	13	Таблица снайпера	28
Martial arts.....	14	Таблица берзерка.....	29
Brawler	14	Таблица Ассассина.....	29
Duelist	14	Таблица гвардейца	29
Marksman	15	Таблица гладиатора.....	29
Berzerker	15	Таблица боевого мага.....	30
Frenzy	15	Таблица мага огневой поддержки.....	30
		Таблица жреца\мага поддержки.....	30
		Таблица охотника на нечисть.....	30
		Герои в свободное время	31
		Таблица находок оружия	31

"Данный свод правил создан в целях создания теоретически рабочего механизма для отыгрыша фэнтезийного сирмиша"

Армилисты не ограничены миром Warhammer Fantasy Battles, но изначально предназначены для него.

данный свод правил рассчитан на игру двух-трёх игроков на стандартном поле в 36"" x 48""

Наборы армий для свода правил создаются отдельно и размещаются в своих разделах.

Оружие и доспехи в данной системе стандартизированы, как и спецправила

Спецправила чаще всего имеют несколько уровней. Если иное не сказано в самом правиле, вы имеете только тот бонус, что написан на уровне вашей способности.

Ход игрока не является временной рамкой, временными рамками являются активации.

во время реакции параметр "Атаки" конкретного оружия всегда считается равным 1.

Модель, которая не видит врага, но является целью действия врага, может, однако, заявить разворот.

Бросок: игрок бросает Д20 и сравнивает результат с искомой величиной. Менее чем величина = успех

Крит! Если бросок попадает в вашу профильную величину, это крит, автоуспех.

Игрок, который нанёс **крит** может вместо прохождения врагом Arm теста просто нанести тому 1 или **бонус** урона.

Бросок навстречу подразумевает сравнение величин встречных бросков, где успехи взаимоисключают успехи с равной и меньшей величиной. **Крит** исключает любые не-критовые успехи. **Крит(ы)** с обеих сторон = ничья

Движение

Для передвижения миниатюры, заявите маршрут движения. Если любая из точек движения находилась в видимости врага, то враг по модели заявляет реакцию на вас с точным указанием действия, оружия, спецправил и точки отработки.

В процессе движения модель может в любой точке выполнить любое действие, и в любой точке - получить реакцию. Заявляйте точку действия заранее.

Модель может двигаться только если пролазит её база. Высота мелких препятствий игнорируется если ваша вторая скорость выше препятствия.

Для поднятия на высоту придётся заявлять особые действия, такие как Прыжок или Взобраться.

Лестница позволяет подняться обычным Движением. (заметим, что по лестнице нельзя перекатываться или ездить верхом)

Вполне законно заявить маршрут, указывая предельные величины, в духе "прохожу чуть далее 1" от зомби"

Реакция:

в момент вражеской активации все модели, которые имеют LoS к вражеской модели в любой момент движения, в конце первой половины активации в которой они видели врага могут совершить короткое действие - реакцию.

Все действия - реакции направляются против активной модели (атаки) или её потенциально направленных на него действий (увороты, поднятие щита) и заявляет применение опциональных навыков (уровни рукопашного боя или стрельбы) после чего активная модель заявляет вторую короткую часть активации.

Если активация - длинное действие, активная модель заявляет его полностью перед заявлением всех реакций."

"Ежели враг - не модель, а маркер, то на его действия модель может заявить задержку реакции вместо заявления реакции.

В случае если враг вскрыется и предпримет активные действия, вы сможете заявить реакцию после его заявления.

Если не вскрыется - никаких реакций.

Любые изменения состояний обычно случаются по окончании всех действий. Сперва изменяются состояния активного игрока

Модификации

"Порядок изменения параметров: Сперва умножение, потом суммирование конкретной величины.

Однако следует помнить, что модификация базового параметра может позволить и обратный порядок.

Никакой Параметр нельзя понизить более чем на 12.

Параметр, ставший больше 20 считается равным 20, а свой избыток добавляет к результату броска.

Таким образом имея 25 для вас 1-20 это успех. 15-20 это крыты, а бросок 1 считается броском равным 6 (переверните кубик)

Если у вас есть право переброса или изменения, то сначала модифицирует активный игрок.

Игрок реакционный во избежание мандежа перед своими модификациями может спросить «применять модификаторы будешь»?

Типы моделей

Infantry: никаких особенностей

Cavalry: не можете прыгать вверх, только в горизонтали, -3 к РН на все виды уворотов

Monster: -3 на РН на все виды уворотов, Unarmed, Bite, Claws, Pincer, Gore атаки имеют +3 к WS

Beast: Bite, Claws имеют DA тип и +3 WS

Skirmisher: +3 на Ph на все виды уворотов, не могут принимать участия в Отрядных Приказах

Warband: группы, состоящие из 2+ одной Warband моделей имеют +1 активацию и +1 Her

Warband продают свои услуги целыми компаниями. Покупаются только полным ава сразу. Героя можно взять только сверх покупки полного набора основных

Slave модели переходят в Бегство и убегают со стола как только становятся Undisciplined или Disorganized

Solo: в начале активации группы Solo может заявить что он часть этой группы. До конца игрового хода он часть этой группы. *пока Solo не часть группы он может добавить 1 к результату броска.*

Heavy: успешный **Charge** модели отбрасывает врага на 1". Момент нахождения вас в BtB *нет*.

Assault: когда вы Чаржите, можете добавить 1 куб к любому пулу.

Elite: вы можете добавить 1 к любому результату броска

Hero: в любом пуле можете добавить 1 кубик

Атака

Когда один игрок заявляет атаку, он берёт количество кубов зависящее от оружия и доп правил, распределяет между целями, и бросает такое количество кубов по профильной величине.

Бросок ниже величины = успех,

бросок выше - неудача,

ровно параметр = крит.

У каждого оружия есть свой профиль, свои бонусы за дистанцию атаки, свой тип урона.

За каждый успешный удар цель бросает спасбросок за Броню.

Вычесть Arm цели из силы атаки.

Если вы бросили на кубе величину силы атаки или выше, попадание задержано бронёй.

Если нет, потеряйте столько T , сколько у врага Бонус урона оружия (Например у меча сила равна $RH+1$, и вы получите 1 урон U топора $RH+2$ и вы получите 2 урона. Если бонуса урона нет, потеряете всего 1 очко.

Цель с $T=0$ падает без сознания, с $T<0$ умирает.

Крит позволяет владельцу атакующего выбрать - проходить вам сейв, или просто нанести вам $Wopus$ урона.

Крит DA типом урона триггерит 1 критовый эффект и 1 сейв как обычно.

Крит EP уроном триггерит 3 критовых эффекта."

Типы атак

Обычная атака: одиночная цель по успеху броска получает попадания

Прямой темплейт: положите капельку-темплейт узким концом к себе. Все цели под темплейтом в $LoSe$ получают хит. Все модели, проходившие через зону темплейта (если реакция а у врага активно более одной минички) получают хит.

** от попадания Темплейтом спасают все разновидности уворота, получая -3 к параметру*

Impact X: после попадания положите X темплейт, точка приложения - точка на модели врага в $LoSe$, направление - прямая от вас до этой точки

Direct X: просто положите темплейт X .

Blast : 3" блинчик,

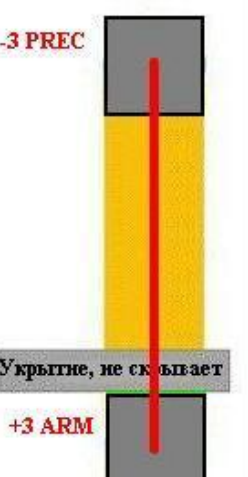
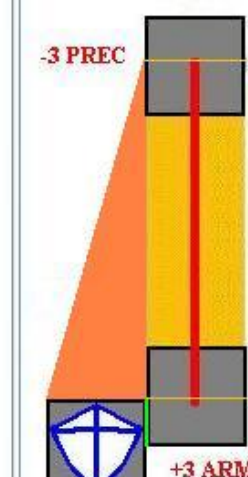
Large blast: 5" блинчик,

Template: капелька, узким всегда ближе к вам.

Large template: 10" капелька, узким ближе к вам

Магическая атака: цель атаки может попробовать использовать силу воли чтобы разорвать чары до их проявления или же попробовать противодействовать непосредственной атаке.

**при попытке разрыва чар вы должны пройти Mor , получая -3 за каждый уровень разницы в ваших знаниях школы и знаниях кастера. Это бросок навстречу WIP роллу мага. Если атака интуитивная, то уворачивайтесь или атакуйте гада сами!*

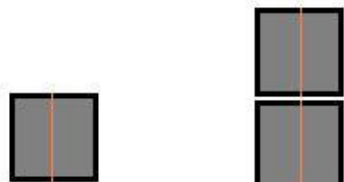
 Укрытие, видимость не закрывает Summary Модели видят друг друга Никто не имеет бонусов и пенальти за укрытие	 Укрытие, полностью скрывает видимость Summary Модели друг друга не видят Никто не имеет бонусов и пенальти за укрытие Атак и реакций нет	 -3 PREC Укрытие, не скрывает +3 ARM Summary Модели видят друг друга Нижняя модель находится в контакте с укрытием Нижняя модель имеет укрытие.	 -3 PREC Укрытие, скрывает +3 ARM - 3 PREC Summary Модели видят друг друга Нижняя модель находится в контакте с укрытием Обе модели имеют пенальти к атаке. Нижняя модель имеет бонус к броне за укрытие	 -3 PREC Укрытие, скрывает +3 ARM Summary Модели видят друг друга Нижняя модель находится в контакте с Нижняя модель имеет укрытие.
---	---	---	--	---

Что нужно сделать при атаке

1. проверить есть ли видимость. Если модель имеет прямую видимость к другой модели (и речь не про кончик пятки в щели в стенке)
2. Если видимость есть, далее надо провести прямую линию между серединами баз моделей.
3. если прямая линия пересекает укрытие, полностью скрывающее модель, ваша атака имеет пенальти за укрытие
4. Если целевая модель касается элемента ландшафта, на половину или более высоты модели, она имеет бонус +3 к ARM за укрытие
5. Если оружие имеет Baitage, то видимость и прямую линию атаки следует проводить вертикально, вас спасёт только потолок.

Legend

Линия атаки	Модель	Object
Line of Sight		

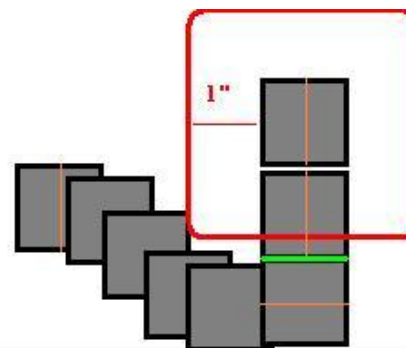


Итак, у нас есть Герой с Мечом (слева) и два орка с топором каждый справа

Активируем Героя.

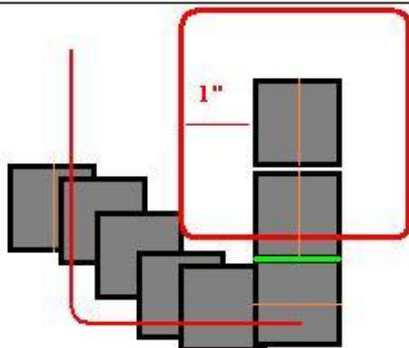


Наш герой (слева) заявляет движение.



Он прокладывает маршрут так, чтобы не войти в радиус 1" от верхнего врага, потому как знает, что у Топора на дистанции 0-1 WS не имеет штрафа, а 1-2 - уже имеет штраф в -6 WS

финальное положение - лицом к боку нижнего врага, в базовом контакте, дабы получить +3 за удар мечом



Верхний враг заявляет реакцию- атаку, пускай и с -6, но шансы есть!

Нижний враг также заявляет атаку, с +3 и одновременно с этим заявляет Martial 1, дабы получить +1 бонус силы атаки

Далее свой выбор второй половины действия имеет наш герой.

Оба орка имеют 1 куб, и бьют по впечатляющему WS 12 PH 12
Первый орк имеет -6 к WS, и бонусную силу +2 на Топоре, и бьет по WS6, PH 14
Второй орк имеет +3 к WS, и бонусную силу +3 на Топоре, и бьет по WS 15 PH 15

Герой - Охотник на Ведьм имеет 2 удара на мече, но так как он ГЕРОЙ, он добавляет 1 куб, и имеет 3 атаки. Martial 4 позволяет или добавить ещё один куб, или выбрать Martial 1-3. Зная насколько орки живучи, он выбирает Martial 1 и добавляет 1 к бонусу силы оружия

Распределяя атаки между врагами, он бросает 1 куб в первого орка, отбивая по WS 11 и два куба во второго орка, отбивая по WS 17
Обычно двуручный меч имеет бонус 1*2, и сила атаки была бы всего 13, но Martial 1 делает её 2*2 и сила атаки уже достигает пугающего PH15.



Во встречном броске с первым орком охотник попадает, бросив 8 (8<11) а орк промахивается, кинув 14, что выше его WS6. Орк получает 1 удар



Во встречном броске со вторым орком все атаки попадают, и атака орка величиной 12 перебивает одну из атак Охотника (11) атака охотника величиной 16 же перебивает атаку орка (12) Орк получает 1 удар



Первый орк бросает 17, и полностью игнорирует урон. так, царапина!



Второй орк бросает 8, что на 6 ниже 14.
Орк теряет 6 очков Т, и его Т становится равно -1
Обычно это бы привело к смерти, но орки - невероятно живучи, и Regeneration 1 позволяет ему отсрочить это на 1 очко, орк просто теряет сознание.

Активации и группы

"Каждый игрок должен назначить одну модель Командиром. Эту информацию не надо раскрывать врагу

Бойцы должны быть распределены по группам, базовая величина которой-три бойца.

Активации: каждый боец имеет 1 активацию, в начале хода каждая группа имеет столько активаций сколько в ней бойцов

Активации: игрок №1 выбирает одну из групп, и совершает действия ей, до окончания активаций. по окончании активаций группы игрок №2 выбирает одну из своих групп. Повторите до окончания всех групп с непотраченными активациями.

Боец может в процессе хода получить активацию из своей группы, и совершить действие состоящее из полного или двух коротких действий. Список действий по коротким-полным можно найти далее.

Группа Командира имеет 1 дополнительную активацию. Однако заявив её применение вы раскроете в какой группе Командир.

Если модель имеет тип Undisciplined, она обязана потратить свою активацию лично, и не отдаёт её в группу. Однако может пользоваться активациями других бойцов в группе с Disciplined типом.

Disorganized модели не считаются частью какой-либо группы, и считаются частью группы из 1 человека."

Отрядный приказ

Группа с *Командиром*, состоящая из моделей одного Disciplined типа (все Disciplined или все Undisciplined) раз в ход может заявить Отрядный Приказ

Для этого вы тратите 1 приказ из группы, которая совершает Отрядный приказ

Отрядный приказ всегда состоит из двух коротких действий:

Действие + действие.

Отрядный приказ совершается одновременно, и генерирует только одну реакцию, несмотря на то, сколько бойцов видны

Бойцы при выполнении Отрядного приказа считают базовое количество Атак оружия равным 1. (это не мешает, например, получить +1 за парное оружие и +1 за Героя, +1 за спецправило)

Действия

Короткие действия

Вы не можете заявить одновременно два коротких действия атаки\каста\выстрела.

"Движение (move): боец проходит на первую величину скорости.

Движение (вторым действием) боец проходит на вторую величину скорости

Если вы заявили движение + движение, и вас увидели на втором движении, вы уже ничего не добавите, а враг сможет отреагировать.

Уворот (dodge): боец проходит свой Ph и в случае успеха может переместиться в сторону на свою вторую величину скорости. *Является броском навстречу всем врагам которые своими действиями могут влиять на вас.*

Бросок (dash): особая форма уворота, после заявления проверьте дистанцию. если дистанции уворота не хватит, вы провафлили всё действие. Если хватило-проходите PH как в увороте. В случае удачи выставьтесь в БТБ к врагу по прямой.

Разворот (turn): боец проходит свой Ph-3 и в случае успеха может развернуться чтобы увидеть врага. является особым **уворотом** с пенальти.

Блок (block): боец проходит свой WS и в случае успеха добавляет Arm щита к своему Arm от атак. Не спасает от атак от врагов не в прямой видимости.

Атака (attack): пройдите свой WS чтобы ударить врага в бтб с вами

Выстрел (shoot) (pres атака): пройдите свой Pres чтобы попасть во врага в прямой видимости.

Спецспособность (specialist skill): пройти Mог чтобы сработал эффект.

Удар из засады (Ambush): пройдите WS чтобы нанести удар из маркера маскировки. Враг получает -6 во встречном броске. Вскрывается.

Выстрел из засады (Ambush shot): пройдите Pres чтобы совершить **выстрел** из маркера маскировки. Враг получает -3 во встречном броске. Вскрывается.

Направить заклинание (Cast spell): пройти WIP чтобы кинуть *Intuitive* спелл.

ПРЕВОЗМОГАТЬ! (RESIST!) Пройти Mог\WIP чтобы сбить каст спелла в вас. Пенальти в размере силы мага в школе

Разглядеть (pry): пройти Pres чтобы вскрыть врага-маркер.

Перезарядка (reload): зарядить арбалет\огнестрел\иной агрегат.

Обычно не может быть заявлена одновременно с "Выстрел" или "Выстрел из засады" для того же оружия. Однако вы можете перезаряжать один пистолет, пока стреляете вторым.

Спрятаться (hide): стать маркером маскировки если враг вас не видит.

Если вы заявили движение + движение, и вас увидели на втором движении, вы уже ничего не добавите, а враг сможет отреагировать.

Атаки, стрельба и заклинания по общему правилу не совмещаются между собой. "

Полные действия:

не могут быть реакцией (даже если станут коротким за спецрул)

Сотворить заклинание (Cast spell). WIP бросок + отработка эффекта. Не применяется для *Intuitive* заклинаний.

Если цель выбрала "превозмогать" и выиграла, отработки не происходит.

Взобраться (climb): переместите бойца по поверхности, обычно непригодной для движения на вторую величину скорости

Прыжок (jump): боец перемещается через непроходимую зону на свою первую скорость или прыгает вверх на вторую

*если после прыжка или движения модель находится в воздухе, она падает вниз.

Если высота>второй скорости, получите AN удар Arm+высота силы

Скрытное перемещение (stalk): пройдите на свою первую величину, если в процессе вас не видели, не провоцирует реакций

Чарж (charge): движение+удар, WS, сумма двух скоростей. Если не хватит-не сдвигаетесь, но враги отбивают.

Некоторые атаки имеют плашку **непрямой (indirect)** и могут заявлять стрельбу навскидку, с -6 к параметру.

Вскрыть (spotted!)
Разглядеть+выстрелить одну цель-маркер. В случае если ргес ролл на вскрытие был успешен, или цель отреагировала на вас и вскрылась этим, вы немедленно стреляете в цель.

Маневр (Maneuver): Атака + уворот. Не совершает дополнительного перемещения если куб уворота был перебит. Доступно только Duelist моделям.

Приказать (Orders!): доступна Leader, одна модель в LoSe из вашей группы немедленно совершает короткое действие. Не отдаётся другим Leader\Hero. Elite получают приказы только от Hero и других Elite лидеров.

Если враг может заявить АРО в Лидера, он обязан заявить аро в лидера.

Дисциплинированная стрельба (Disciplined fire) Выстрел + перезарядка этого же оружия. Специальное действие для перезаряжаемого оружия, доступен только для Veteran

Интуитивная атака (Intuitive attack): атака маркера без предварительного вскрытия. Доступно моделям с Berzerker и Frenzy

Расстрелять! (Fire at will!)
Выстрел+Выстрел. Суммирует количество Атак у оружия. Вы не можете их разделить между целями. Доступен только Disciplined бойцам с луками.

Состояния бойца

Боец может находиться в одном или нескольких состояниях, показываемых при помощи маркеров.

Паника: боец провалил мораль и не откликается на команды. *Не может активироваться*, имеет тип *Disorganized*, на все реакции реагирует попытками уклонения, обязан двигаться в сторону ближайшего края стола на полное расстояние при любых уворотах.

Без сознания: боец потерял последний пункт Т, не реагирует, не активируется, не генерит активаций, имеет высоту подставки

Мёртв: боец ушёл в отрицательную величину Т и уже не может быть поднят медициной и лечебной магией.

Ступор - боец потерял все очки Мор; до конца хода он не может ничего кроме движения. В конце хода восполняет весь Мор.

Маскировка: боец заменён маркером маскировки. *(можете применять базу с кустиком)* Пока он маскирован, его невозможно заявлять целью атаки.

Сперва вскройте.

Замаскированный боец неподвижен, если не обладает спецправилом говорящим иначе.

Ограничители

Если прямая линия атаки между центрами баз в момент заявленной атаки проходила через зону ограничивающую видимость, налагается пенальти.

Темнота: -3 к WS и -3 Prec

Туман -3 Prec; -3 Prec с 12" и далее

Растительность: -3 Prec

Если боец в любой точке движения (либо не двигавшись находится в ней сразу) проходил по неустойчивой земле, он получает пенальти

Болотистая местность: Speed 2 - 1
-3 Ph -3 Ws 1

Лёд: -1 Ph -1 Ws -1 к обеим скоростям

Пески\снега: -3 Ws -3 Speed

Спецправила	
Courage	Храбрость , разные сорта бесстрашия
Dumb. Не проходит нервов и паники. На всех тестах на мораль имеет -6, -3 на все виды уворота. Dogged. Боец, провалив сейв, и обязанный умереть от этого сейва при наличии в группе активаций остаётся в сознании до их траты. Провал сейва находясь в Dogged состоянии убивает вас раз и навсегда. Не проходит мораль проверок на нервы. Valor. Не проходит тестов на нервы и панику. Не может участвовать в отступлении Eternal. Автоматически проходит любой мораль тест. В случае смерти возвращается в лист без бросков" Inspiring: все союзные модели с LoS к вам не проходят тестов на нервы и панику, и автоматически снимают эффекты как только увидят вас.	Dumb, тупость, палка не острая, но о двух концах. Вы не проходите тестов на мораль после получения попаданий и вас не пугает, что рядом с вами погиб товарищ. Но реакция не так быстра (-3 к параметру при попытках уворотов) и любые интеллектуальные действия (такие как открытие сундуков, взаимодействие с объектами, магия, иные Mor\WIP роллы) очень проблематичны, параметр страдает от -6 модификатора. Dogged бойца не остановить, И если в конце активации боец должен был бы умереть или потерять сознание, он может, если в его группе ещё есть активации, на пафосе и превозмогании "затащить". Как только эти активации потрачены, или он проваливает сейв, умирает смертью героя. Он также не проходит тестов на нервы и мораль. Valor, воен без страха и упрёка, тестов тоже не проходит, и никогда не отступает Eternal, вечный воин, возможно не смертный даже, может пройти или не пройти любой тест на мораль без броска. Даже магию (однако не забывайте, что если там не будет броска навстречу, то враг также будет реагировать без броска навстречу) И если Вечный Воин слёг в бою, то после боя будет снова в строю. Никогда не бросает по результатам боя. Inspiring, один вид вдохновляющего бойца вселяет храбрость в сердца, и все союзники что видят его не проходят тестов на нервы и панику, а если кто уже бежит, одного взгляда на него хватит чтобы восстановить боевой дух
Forward	Передовики могут расставляться дальше зоны расстановки.
1. Вы можете деплоиться на 3" дальше зоны 2. Вы можете деплоиться на 6" дальше зоны 3. Вы можете деплоиться на 12" дальше зоны 4. Вы можете деплоиться на 18" дальше зоны 5. Вы можете задеплоиться после деплоя всех моделей на 18" дальше зоны	Просто заявите зону, в которой они "деплются", и можете выставиться за её пределами в радиусе. Пятый уровень позволяет деплоиться модели после деплоя всех моделей, если такой навык есть у обоих игроков, первым ставится тот, кто выставлял первую группу. Вы можете поставить такую модель в любую из уже поставленных групп, если в ней есть свободное место
Infiltrate	Инфильтрация , способность бойца прокрасться в любую точку стола
в случае провала выставляйтесь у себя в деплойке.увы, это отменяет применение Forward.	В момент выставления бойца пройдите РН тест с бонусом или пенальти. Если тест провален, придётся выставляться как обычно.
1. Вы обязаны деплоиться вне своей зоны расстановки, но вне вражеской, пройдя Ph -3 тест. 2. Вы можете деплоиться вне своей зоны расстановки, но вне вражеской, пройдя Ph тест 3. Вы можете деплоиться в любой точке пройдя Ph тест 4. Вы можете задеплоиться в любой точке пройдя Ph +3 тест. 5. Просто деплойтесь где угодно.	
Leader	Лидер - боец, способный вести за собой и в пылу боя отдавать товарищам приказы
Модель с лидерскими качествами имеет бонусы за все предыдущие уровни 1. Ваша группа получает Disciplined 2. Группа может быть 4 размера 3.+1 Нег бойцу группы. выберите в начале активации группы 4. Ваша группа имеет 8 размер 5. Все бойцы группы имеют +1 Нег	Лидер позволяет сделать бойцов в своей группе Дисциплинированной, давая доступ к активациям, давая лучникам доступ к расстрелу, и позволяя совершать координированные приказы, которые были бы недоступны из-за различного состояния бойцов группы. Лидер также может повышать героизм одного из бойцов по необходимости, расширить максимальный размер группы. А главное - даёт доступ к особому действию - Приказу

Swarm: бойцы всей группы реагируют синхронно. Если модель не может совершить данное действие она не реагирует вовсе. никогда не отдаст активацию. Позволяет совершить это действие даже тем кто НЕ мог бы реагировать на этого врага. (LoS) Можете заявить второе движение как реакцию.	Рой - особая форма дисциплинированности бойцов. Все бойцы такого типа в одной группе могут заявлять второе движение как реакцию, и если один боец может заявить реакцию, эту же реакцию совершают все остальные рой-бойцы группы (если конечно могут, дотянуться атакой до врага за стеной не получится) Бойцы Роя не отдают свою активацию никому.
Тактик X	
Действует только если персонаж с этим навыком является командиром. Группа получает X дополнительных приказов отдать приказ становится Коротким действием	Тактик позволяет отдавать приказы своим бойцам коротким приказом. Даже в горячке боя, махая мечом, тактик может вести за собой одного бойца. Очень опасно на тяжелобронированном командире с тяжеловооружённым бойцом. ну и ваша группа имеет X дополнительных активаций
Стратег X	
Действует только если персонаж с этим навыком является командиром. В начале игры бросок на инициативу считается выигранным автоматически. При наличии у противника персонажа с этим навыком инициативу выигрывает тот, у кого уровень навыка больше. При равенстве уровней навыка - совершите бросок по обычным правилам.	
Camo	Камуфляж - группа навыков, позволяющая сбивать врага с толка
Chameleon N: Враги имеют -N Prec против вас.	Хамелеон снижает Меткость врагов, пытающихся по вам стрелять или вскрыть вашу маскировку на N, Если боец может Сливаться с окружением, все враги имеют -N Ws и Prec против вас Некоторые бойцы могут менять обличье коротким действием, и внезапно меняться обратно, сбивая с толку врагов
Blend 3 N: Враги имеют -3 WS; Prec против вас	
Shapeshifter Вы можете коротким действием принять облик любой модели. Позволяет применять Удар и Выстрел из засады. -3 WS; Prec против вас. Вы можете начать бой в таком виде, не оповещая врага.	

Stealth	Скрытность , навык для тех, кто любит прикинуться кустом и ВНЕЗАПНО нападать на врага
Вы имеете все уровни ниже вашего 1. Вы можете начать бой в виде маркера 2. Вы можете начать бой в виде маркера и за активацию стать маркером, если вас не видит ни один враг. 3. Находясь в виде маркера вы можете перемещаться. 4. Маркер имеет Ethereal	Маркер скрытности (можно использовать миниатюру куста на малой подставке) Не является вражеской моделью для целей атаки, и его надо сперва Вскрыть, чтобы он стал миниатюрой. Кустик не движется на 1-2 уровне, на 3 может перемещаться (если враги реагируют, то могут и задержать реакцию), на 4 уровне кустик может ходить сквозь стены и считается прозрачным. У кустика нет варгира, но спецправила (такие как Хамелеон, снижающий меткость пытающихся вскрыть-разглядеть миниатюру) работают.
Sixth sense	Шестое чувство , развито у студентов, дозорных и охотников на ведьм.
Имеете бонусы за все уровни ниже вашего 1. Вы можете уворачиваться от атак идущих вне видимости (без пенальти) 2. Вы имеете +1 куб на развеивании магии 3. Любой маркер в 6" в видимости от вас вскрывается автоматически. 4. На вас не действуют заклинания без таблицы урона-дистанций 5. ваши реакции имеют полное количество атак	1 уровень позволяет заявлять уворот без пенальти, а не просто разворот с -3 2 уровень позволяет развеивать магию дополнительным кубом (герой будет делать это вообще 3!) что серьёзно поможет особенно против слабых магов 3 позволяет автоматически вскрывать все маркера в 6" от вас (а заодно и даёт вам моральное право померять 6" при движении ещё до заявления второго действия) 4 вообще позволяет игнорировать магию которая не имеет таблицы дистанций от оружия 5 позволяет считать количество атак в реакции полным на каждом оружии

Martial arts (Ws attack)	Мастерство владения оружием помогает любому, кто машет кулаками и не только
Заявляя WS атаку вы можете заявить один из уровней вплоть до уровня вашего навыка. 1. Получите +1 к PH для WS оружий \ добавьте им правило EXTRA 2. -3 WS врага, -1 PH бонус WS оружия врага 3. +3 к WS -3 к WS врага 4. Бросайте на 1 куб больше в каждом пуле 5. Против стрелковых атак без AN ваши атаки рукопашным оружием являются ФТФ. Если вы не имеете цели атаки, враг считается на максимально возможной дистанции 6. Вы можете совмещать два коротких действия атаки одинаковым оружием в один полный. Удваивает количество кубов атаки в итоговых пулах	1. +1 бонус урона позволяет усилить любое рукопашное оружие, что сильно помогает в борьбе с дубовым врагом. Двуручное (Great) и ГИГАНТСКОЕ (Huge) оружие усиливает действие бонуса урона, и потому получает двойной и даже тройной эффект от этого уровня. Альтернативно вы можете выдать всему рукопашному оружию Extra правило, и бить им всем, не получая пенальти за использование нескольких орудий. 2. Защитная стойка снижает бонус урона вражеского рукопашного оружия (опять же сильно более эффективно если речь о great\Huge оружии), и вдобавок снижает WS врага на 3 3. Сбалансированная стойка позволяет поднять себе и опустить врагу WS на 3, что очень помогает, когда у врага нет очевидно слабых мест. 4. Лишний куб не всегда так эффективен как сбалансированная стойка, но если у вашего оружия всего 1 атака, и вы не герой, лишний куб реально эффективнее 5. Вы можете отбивать стрелы. В идеале бить не в воздух, а в цель, чтобы иметь положительный модификатор за дистанцию 6. Жертва мобильности в пользу почти удвоения числа атак. Не забывайте про то, что "героический" куб и +1 куб за два оружия это +1, и добавляется после умножения.
Brawler (Ws attack)	Кулачный бой, вольная борьба и просто пьяная драка
Заявляя WS атаку вы можете заявить один из уровней вплоть до уровня вашего навыка. 1. Ваши атаки в БтБ имеют +1 Bonus и +3 Ws 2. Цель, активировавшаяся в БтБ с вами имеет -3 к Ws и к обеим скоростям 3. Charge считается коротким действием, и может сочетаться с Dodge, Attack или иным коротким действием. (суммируйте кубы) 4. Враги в БтБ имеют -6 Ws -2 Ph, не могут двигаться 5. Unarmed атаки имеют +6 Ws и Ph+3 силу 6. Вы можете заявить более одного уровня Brawler	Данный навык работает именно тогда когда вы жаждете войти в базовый контакт. 1. Бонусный урон и +3 WS если вы атакуете врага в базовом контакте. Не забывайте что great и huge оружие увеличивают прирост от бонуса! 2. В момент активации врага в БтБ с вами вы можете заявить что будете атаковать её, с применением навыка. Враг резко понимает, что у него проблемы, потому как -3 WS и обеим скоростям почти любого врага обездвигивает, только эльфы с 5-3 имеют шанс хоть чуток отскочить от вас. Также снижает WS врага, если он заявит реакционную атаку в вас в БтБ. 3. Чарж сам по себе опасная штука, а чарж с ведром кубов или уворотом в процессе опасен вдвойне. По счастью он не сочетается с движением и поднятием щита. 4. Усиленная способность 2 уровня, если враг оказался с вами в базовом контакте, даже эльф и конник не ускорят от вас, увороты и атаки неудобны 5. Кулак из 0 -3, PH-3 становится +6 +3 PH +3, что превосходит многие виды холодного оружия 6. Теперь вы можете заявить хоть все уровни навыка а не один.
Duelist (Ws attack)	Дуэлист , навык для рукопашных атак, позволяющий воевать в <i>честной</i> 1-на-1 дуэли
Заявите 1 уровень, заявляя атаку 1. Заявив атаку, вы можете считать себя на 1" ближе с целью атаки чем вы есть на самом деле. Враг Также считается на 1 ближе к вам. 2. Заявив атаку, вы можете передвинуться на 1" в любую сторону. Не можете, однако, приходить в БтБ. данное движение осуществляется после заявления реакции 3. Если только один враг заявил реакцию - атаку в вас, вы можете удвоить количество кубов в одном из пулов. 4. Встречный бросок только с одной целью даёт +3WS; даёт -3 WS врагу 5. Ваша атака производится до атак-реакций по вам. Цель может убежать на нервах или умереть, не успев ударить, её изменение состояний происходит досрочно	1. Этот уровень позволяет вам делать выпад, входить в более выгодные условия, а также портить врагу реакции, поскольку реакции и точку атаки враг заявляет чаще всего до вас. Также помогает оставаться чуть дальше выгодной вам и врагу зоны, вынуждая врага приближаться для удобной атаки. 2. Этот уровень позволяет вам после заявления всех реакций (в том числе точек атаки врага) переместиться на 1" в любом направлении, войдя в более выгодные для вас условия, а врага вы уже вынудили атаковать с неудобной дальней дистанции, хехе 3. Если вы остались один на один с врагом, у него проблемы. Часто враг предпочтёт, правда, и вовсе не заявлять атаку, а увернуться или поднять щит, чтобы не дать вам применить этот лютый навык! 4. Если по заявлению атак и реакций у вас будет встречный бросок только с одним врагом (а остальные, к примеру, будут бить вас без встречного) то вы имеете +3 к PH и WS, а враг -3 к WS. 5. Вы отрабатываете свою атаку до всех реакций по вам (щиты и увороты не атаки!)

Marksman (Prec attack)	Стрелок , боец так умело пользуется стрелковым оружием, что ему мало что может помешать
Заявляя PREC атаку вы можете заявить один из уровней вплоть до уровня вашего навыка.	Вы можете игнорировать штрафы к Меткости за дистанцию стрельбы или за укрытие цели (-3 станет 0), игнорировать бонус Arm за укрытие
1. Вы можете снизить штрафы Prec за дистанцию на 3 2. Вы можете игнорировать штрафы Prec за укрытие цели и Arm от укрытия 3. Вы можете снизить количество выстрелов на 1, но получить +6 к Prec 4. Ваши выстрелы дают врагу -3 на уворот или блок 5. Можете добавить 1 куб к выстрелу за -3 к прец (до +3)	Если у вашей стрельбы более 1 куба, выстрелить на один меньше, но получить +6 к меткости на 4 уровне цели вашей стрельбы ваши выстрелы так внезапны, что цель будет реже успевать увернуться или поднять щит от ваших выстрелов На 5 уровне вы можете добавить себе к атаке несколько кубов, от одного до трёх, получая -3 к меткости за каждый куб.

Berzerker	Берзерк , навык показывающий явное пренебрежение безопасностью в пользу убийства врага
Вы имеете все уровни способности ниже своего. Вы не можете не использовать какой-либо из уровней без Veteran 4 правила	Вы не можете не применить навыки данной группы (ну, если вы не ветеран 4!)
0. Ваш параметр увеличивается вместе с Frenzy 1. Вместо бросков навстречу все ваши атаки являются обычными роллами. 2. Всё рукопашное оружие имеет +1 к Ph бонусу (эффект влияет на базу и удваивается Great вепонами 3. +1 к атакам всего рукопашного оружия 4. +1 к атакам оружия за каждого врага в БтБ 5. Если ваша атака была первой короткой частью активации, вы можете заявить вторую половину также атакой. *	Берзерк любого уровня увеличивает величину навыка если у него есть Бешенство (Frenzy), каждое убийство будет давать +1 и бешенству и берзерку. Некоторые бойцы имеют в профиле 0 уровень, то есть до первого убийства вполне адекватны. Первый же уровень даёт вам возможность не скрещивать мечи, а убивать друг друга простым роллом, не исключая друг друга во встречном броске атаками атаки. Не забывайте, что враг всё ещё может поднять щит или попробовать увернуться, чтобы увеличить шансы выживания второй уровень повышает урон оружия на 1, или на 2 если там great оружие. третий даёт +1 атаку в профиль оружия. Увы, в реакционный ход вы всё ещё снижаете число атак оружия до 1, так что помогает обычно только в атаке четвёртый даёт +1 к атаке оружия за каждого врага в БтБ с вами, и если ворваться в плотное построение можно убить хоть всех. Пятый уровень позволяет, если вы заявили атаку ещё первой короткой частью активации, заявить вторую атаку. Однако вместо суммирования кубов и встречных бросков, вторая атака производится после отработки всех реакций и встречных бросков.
*вторая атака отрабатывается после первой. без фтф	
Frenzy	Бешенство бойца не всегда полезно, но нередко позволяет дорваться до врага быстрее
Поехавший боец имеет бонусы за предыдущие уровни	
0.+1 Frenzy за каждое убийство 1. Боец не может получать бонусов за укрытие. 2. Боец может в момент активации группы сделать бесплатную активацию. Она всегда состоит из движения на максимум расстояния к ближайшему врагу и второго короткого действия. 3. Боец ОБЯЗАН выполнить данное действие. 4. Полное уничтожение модели даёт выполнить бесплатную Frenzy активацию немедленно.	Боец с Frenzy за каждое убийство (бессознанка не в счёт) увеличивает уровень навыка Вы не можете получить свои +3 Arm за то, что касаетесь укрытия или модели со щитом, как только получите 1 уровень Второй уровень даёт вам возможность в момент активации ГРУППЫ бойца бесплатно совершить активацию, которая всегда состоит из движения к ближайшему врагу и любого короткого действия на выбор. С третьего уровня выбора у вас нет, БЕГИ, ФОРЕСТ, БЕГИ! На четвёртом уровне убийство модели даёт вам совершить такую бесплатную активацию немедленно, и число таких активаций не ограничено. Бойня продолжается пока есть запал

Физиологические особенности	Физиология бойцов не всегда стандартна
Jump: считает Прыжок коротким действием. Суммируется с Glide, Flight	Jump: Прыжок позволяет прыгать коротким действием (увы, но не на реакции) и бить в прыжке. Glide: парение: ваш прыжок не обязан быть по прямой, можно прыгнуть даже за угол Flight: полёт: действие-прыжок кроме того ещё и удваивает первую скорость Climbing: скалолаз: теперь вы можете карабкаясь совершить ещё одно короткое действие, например выстрелить или ударить врага висая на стене, или уворачиваться (правда без движения, но зато по вам сложнее попасть) Рефлекс позволяет считать свой Ph выше для всех видов уворотов. Fast Быстрый N просто добавляет лишние кубы при любом увороте Tough: суровость: если атака имела Normal тип? можете снизить урон от неё на N, и от критов и до нуля. замечательно работает с Resistance , который превращает какой-то иной тип в Normal Charge: удлинить дистанцию без регистрации и СМС! Вдобавок ваше оружие серьёзно более опасно с чаржа Fear: вокруг модели зона радиусом её второго движения, в которой у врагов снижаются параметры и мокнут штаны, а враг, начав активацию или реакцию обязан пройти тест на нервы. В случае провала немедленно совершая уворот, пытаться спрятаться в укрытии или просто убежав от вас. Так или иначе ваша первая короткая активация - Уворот. реакция - уворот.
Jump 2: Glide: вы можете менять траекторию в прыжке	
Jump 3: Flight: прыжок имеет скорость x2 от первой	
Climbing: считает карабкање коротким действием.	
Reflex N: добавляет N к Ph на всех уворотах.	
Fast N: бросайте на N больше кубов на уворотах.	
Tough N: снижает финальный урон Normal типа на N.	
Charge N: добавляет N к дистанции чаржа и Bonus атак	
Fear N: враг теряет N Ws\PreclMor\WIP\ если любая точка в момент активации или в момент заявления реакции находится в вашей дистанции 2 мува. Враг обязан пройти тест на нервы активируясь в вашем 2 муве	

Resistance	Соппротивление
Resistance: N модель считает N урон Normal уроном	Боец может иметь сопротивление к типу урона и считать его нормальным. Боец с сопротивлением Смерти считает Death урон простым уроном, применяя Arm, или к DA, и кидает всего 1 сейв.
Immunity	Иммунитет к типу урона Полностью игнорирует урон типа.
Immunity: N модель не может получать N урон от сейвов	не забывайте, что всё ещё можно потерять очки T от эффекта крита, даже с таким уроном
Regeneration	Регенерация
В случае потери T на следующей активации автоматически восстанавливает T в величину Регенерации	Боец при своей (не координированный и не приказ от Командира) активации регенерирует T в размере Регенерации. Если her позволяет, можно и несколько раз в ход

Vision	Зрение это способность видеть в темноте, разглядывать глаз белки в полёте или вообще без них
Night vision: Вы не получаете штрафы за низкую видимость Keen sight Вы не получаете штрафы за отсутствующую видимость. Вы совсем не получаете штрафы по замаскированным и хамелеонам. Magic sight: Все бонусы 2 уровня. Вдобавок вы не получаете штрафы за удары и выстрелы из маскировки и вскрываете скрытых врагов автоматически Eyeless sight: вы имеете LoS даже сквозь ограничители и LoS-блоки. (Стрельбе всё так же нужен LoS) Игнорирует любые штрафы за Само и видимость	Ночное зрение позволяет игнорировать штрафы за низкую видимость, в том числе ночь, туман, дым Зоркость позволяет игнорировать видимость даже за отсутствие видимости и вообще не получает штрафы по всяким видам камуфляжа Магическое зрение сверх зоркости позволяет ещё и игнорировать штрафы за выстрелы изподтишка и не требует броска для вскрытия маркера-куста Ну а способность видеть не глазами, а сверхъестественным способом позволяет видеть цели даже за стенами, игнорировать любые штрафы видимости или её отсутствия, все виды камуфляжа. Очень опасно в сочетании с Тактиком, высокоуровневой магией или навесным (barrage) оружием

Otherwordly	Потусторонние
Твари иных миров часто не подчиняются законам нашего. Heat N: активируясь или заканчивая активацию, модели в N получают удар Fire силой вашего Ph Ethereal: сейвы наносит и кидает только от Mag, Mind, Death, не ограничивает LoS и движение, ходит сквозь предметы. Undying: если модель не была убита за ход, она восполняет все Т до предела. Undead: иммунен к страху, яду, Death оружию, T=0 не теряет сознание Phaze: до первой активации в ходу имеет Ethereal. Начинают ход снова ethereal Invulnerable: снижает силу всего не-Mag оружия вдвое Daemon: теряет вдвое меньше Т от не-Mag атак Wyrd: атаки без Mag не наносят более 1 урона.	Жар позволяет наносить урон любой модели, которая начала или закончила активацию возле вас. Бестелесые модели могут ходить сквозь стены, могут воевать и получать сейвы с оружия с магическим уроном, уроном по разуму и урона смертью. <i>Напоминаем: Криты вносят урон без сейвов.</i> Бессмертные бойцы могут полностью восстановиться от ущерба в конце хода, их надо убить в ноль, раз и навсегда Нежить иммунна к страху, Яду и оружию типа Смерть, не умеет терять сознания Фазовый сдвиг даёт модели до первой активации в ходу быть бестелесой, позволяя переждать врага и материализоваться когда удобнее. <i>Реакции</i> до активации из прозрачности не мешают. Неуязвимость снижает силу атаки всего немагического оружия вдвое. Вместо удара 16 силой получите 8 Демоны снижают итоговый урон от немагических атак вдвое, Получив удар 16 силой и провалив сейв на 4 получите всего 2 урона. Снижает и урон от критов. Предначертание позволяет снижать итоговый урон от немагического до 1, в том числе и криты.
Luck	Удача даёт вам перебрасывать кубик, который вы бросили. Редкая форма модификации кубов
переброс вашей рукой брошенного куба 1. раз за бой вы можете перебросить 1 куб 2. вы можете раз в ход перебрасывать 1 куб 3. вы можете раз в активацию перебрасывать 1 куб 4. вы можете перебрасывать любое количество кубов 5. Ваша группа имеет Luck 1 Cursed: вы и враг в ФТФ всегда имеете -3 к параметру броска Marked: вы и враг в фтф бросаете на 1 куб меньше (если у вас несколько пулов, выберите какой)	1 позволяет раз в бой перебросить куб бойца 2 позволяет делать это раз в ход 3 даёт делать переброс раз в активацию. Речь о вашей активации, в реакционный ход или на активации командира и отдачу приказа вам активация не ваша, и потому не поможет. Удача помогает только в твою 4. Вы вообще можете просто так перебрасывать любое количество своих кубов в любой момент. 5. Все бойцы вашей группы имеют Luck 1 пока вы живы Проклятые бойцы всегда имеют -3 модификатор во встречных бросках, и враг также попадает под проклятье. Метка хаоса (или чего похуже) снижает число кубов во встречном броске на 1, то есть если вы выходите на лучника, он заявляет выстрел (1, он не герой) а вы заявляете что-то, что будет встречным броском ему (уворот, выстрел, удар если он близко) то вы оба бросите -1 куб. Например тёмный эльф с Репитером (2 куба) выходит на лучника. Тот заявляет атаку. Вы бросаете 2-1 куб, он 1-1 куб. Однако палка о двух концах, и реакции, напирющие на встречный бросок у вас также будут без кубиков!

Типы повреждения оружия:

Normal: базовый тип урона. Просто сейвись армором.

AP: Arm цели для атаки считается вдвое ниже

AN: Arm цели для атаки считается равным 0

DA: за каждый успех цель вместо одного проходит два сейва

Chain: если бонус урона выше, чем Arm цели за каждое попадание бросается *3 сейвов

Fire: цель в случае провала сейва проходит ещё сейвы до первого успеха. До конца хода у модели не работают Regeneration, Stealth, физиологические способности.

Shock: ARM цели считает равным её T; До конца хода имеет -3 к WS Prec Ph

Poison: в случае провала сейва цель теряет 1 T и 1 PH; против целей без T не работает.

Corr: вне зависимости от успеха сейва, коррозионный эффект при попадании снижает Arm цели на 1, а для врагов без T снижает Arm и PH на 1

Death: Вместо Arm используйте Her.

Mind: за каждый удар 2 сейва. Вместо Arm используйте Her. Снижает Mor\WIP вместо T. Опускание до нуля захватывает контроль над миниатюрой.

Frost: вне зависимости от успеха сейва цель получает -1 на все дистанции перемещения, WS и Prec

Mag: урон магический, и может повреждать всякую нечисть.

EP: разновидность MAG, вносит 3 сейва вместо одного

Smoke: получившие удар получают -3 к WS и Prec до конца хода, а бласт остаётся где лежал до конца хода и является Туманом для всех целей

Любая модель имеет Unarmed. Это отражает попытки отбиваться от врагов кулаками коленями локтями итд

Наличие двух орудий идентичного типа позволяет заявить их использование вместе. Вы получаете +1 Атаку но теряете -3 к соответствующему параметру. (обычно WS)

Использование двух орудий разного типа требует назначить эту бонусную атаку на "вторичное" оружие. Вы в любом случае обязаны заявить цели атаки для обоих орудий одновременно и получите -3.

Увы, но не применимо к оружию, могущему бить в бирюзовую зону и Great weapons.

Bonus оружие всегда может быть использовано дополнительно к остальному, без штрафа к WS и ограничений *да, вполне реально бросать метательные топоры с двух рук, если у вас есть Martial 1*

Оружие с приставкой Great_ занимает обе руки, зато имеет удвоенный бонус к урону (PH +N)

Щиты можно поднять в качестве короткого приказа роллом на WS, или можно использовать как средство сдерживания врага.

Во втором случае щит снижает количество рукопашных атак врага одного типа вдвое если у вас с этим врагом встречный бросок.

Пример: враг заявляет атаку кинжалом и мечом. 3 атаки кинжалом 1 атака мечом. Вы заявляете уворот, и враг будет бить в вас 3½ + 1½ атак, то есть 2 атаки кинжалом и 1 атаку мечом.

Враг заявляет атаку мечом (2 атаки) если вы заявили рукопашную атаку, и вместо 2 атак враг будет бить 1.

Если у врага несколько пулов (martial 4 всадник на ящере с двумя оружиями) Кинжал 3+1 атак, меч 1+1 доп атак, укус 1+1 Bonus атак. В итоге в вас прилетит не 4+2+2 атаки а 2+1+1 атаки.

Щит, поднятый успешным броском остаётся поднятым до заявления короткого приказа, кроме движения, движение с поднятым щитом - норма.

Модель с ростовым щитом всегда считается моделью с поднятым щитом, даже при выполнении не_движений. Однако всё так же не спасает от атак вне LoSa

Баклер поднять проще, и ваш WS считается на 3 выше для данного броска.

Щиты	ws	Arm	Att																	
Баклер	3	3	1½																	
Щит	0	5	1½																	
Ростовой щит	0*	5	0																	

Таблица оружия

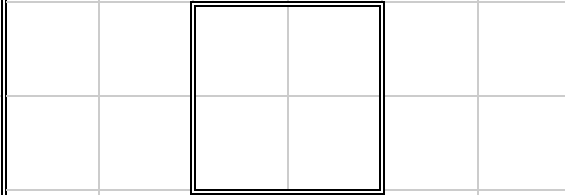
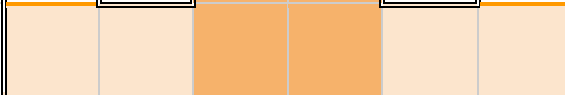
0.19	Оружие	BtB	(btb - 1"]	(1 - 2"]	(2 - 3"]	(3 - 6"]	(6 - 9"]	(9 - 12"]	(12 - 24"]	(24+	Урон	бонус		Атак
Ws	Knife	6	-6								Ph	-2	Бонус 2 вне LoS	3
prec	(thrown)	3		0	-3	-6					Ph	-2	Бонус 2 вне LoS	2
Ws	Axe	3	0	-6							Ph	2		2
Ws	Sword	3	0	-3							Ph	1		2
Ws	Mace	3	0								Ph	1		2
Ws	Flail	0	3	-6							Ph	1		3
Ws	Staff	0	3	0							Ph	0		1
Ws	Hammer	-3	3	0							Ph	3		1
WS	Halberd	0	3	0	-3						Ph	4		1
Ws	Spear	-3	3	-3							Ph	2	AP на чарже	1
Ws	Lance	-3	6	3	-6						Ph	1/2	AP у Cavalry	1
Ws	Pike	-6	0	3	-6						Ph	3	AP по чаржу	1
Ws	Whip	-3	3	6	3	-6					Prec	0		2
Ws	Torch	3	-3								7	3	Fire	2
Ws	Gauntlet	3	-3								Ph	N	N=Brawler	2
Ws	Javelins	-6	3			0	-6				Ph	2		1
Ws	Thrown axes	0	3		0	-3	-6				Ph	3		1
Ws	(as ccw)	3	0	-6							Ph	2		1
Ph	Bomb (LOSless thrown)		0			-3	-6				12	0	Blast; Barrage	1
Prec	(direct throw)	-3	3			0	-6				12	0	Blast	1
Prec	Blowpipe		6	3	0	-6					3	2		3
Prec	Sling		-3	0	3	-3	-6				5	0		2
Prec	(boulder)		0	3	0	-6					5	2		1
Ws	Unarmed	0	-3								Ph	-3	Bonus	2
Ws	Claws	0	-3								Ph	0	Bonus	2
Ws	Pincer	0									Ph	2	Bonus	1
Ws	Bite	-3									Ph	-1	Bonus	1
Ws	Gore	0									Ph	0\2	Bonus	1

	Оружие	BtB	(btb - 1")	(1 - 2")	(2 - 3")	(3 - 6")	(6 - 9")	(9 - 12")	(12 - 24")	(24+	Урон	бонус		Атак
Prec	Short Bow	-3	0	3				-3	-6	Ph	0			1
Prec	Bow	-6	-3	3				0	-3	Ph	2			1
Prec	LongBow		-6	3						Ph	4			1
Prec	Crossbow	-3	3						0	11	3			1
Prec	Repeater	0	3						0	-3	10	2		2
	(steel string shot)		3						0	-6	12	1	DA; Reload	1
Prec	Pistol	-3	0	3	0	-3	-6			13	1	Ap; Reload		1
Prec	Brace of pistols (mac)	-6	0	3	-3	-6				13	1	Ap; Reload		2
Prec	Brace of pistols	-6	-3	3	-6					13	1	Ap		1
Prec	Duelling pistol	-3	0	3	6	-3	-6			13	2	Ap; Reload		1
Prec	Musket	-6	-3	0	3				-3	-6	10	3	Ap; Reload	1
		-6	3				-3	-6			8	4	Da; Reload	2
Prec	Longbarrel musket	-6	0	3					-3	10	5	Ap; Reload		1
Prec	Repeater pistol	-3	0	3			0	-3		13	1	Ap;		1
Prec	Hand cannon	-6	-3	3						0	12	6	Ap; Reload;	1
	(shards)	-6	3				0			-3	10	3	DA; Reload;	3

	Миссии 0.18
	Формат игры: очки + спец цена. 100+2 (нет героев, 1 элитник или монстр) 150+3 (1 герой, 1 элитник и 1 монстр) 200 +5 (нет лимитов) 300+8 (минимум 2 героя)
	В начале боя бросьте Д20 для определения типа расстановки и специфических условий миссии Далее бросьте Д20 для определения погодных условий
	Далее игроки бросают Мораль командиров, дабы определить кто первым выставляет свою группу №1 Выставление группы №1 ограничивает зоны расстановки врага.
	По окончании выставления группы №1 игрока 1 игрок 2 выставляет свою группу №1 Далее игрок №2 выставляет свою группу №2; повторить пока не будут выставлены все миниатюры.
	После этого игроки бросают Д20 (каждый по одному) для определения погодных условий миссии. 1-10 ясно, 11-15 темнота 16-18 туман 19-20+ дождь. Темнота: -3 к WS и -3 Prec Туман -3 Prec; -3 Prec с 12" и далее

1 - 4	Встречное столкновение. Расстановка - в пределах 12" от своего края стола. Вы получаете 1 очко за уничтожение группы врага. Вы теряете 1 очко за потерю группы.						
	На карте расположены четыре зоны. Удерживает игрок с большим числом живых боеспособных бойцов.						6"
	За удержание большего количества зон чем враг в конце хода вы получаете 1 очко.						6"
	Как только количество очков превысит количество у врага боеспособных групп, он переходит в автоматическое отступление.						6"
	В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждые 3 группы.						6"
	Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт.						6"
	В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию.						6"
	Это даёт вам 2 очка в общий зачёт.						6"
	Убийство моделей Elite дают 1 очко						6"
	Убийство моделей Hero дают 2 очка						6"
	Убийство Monster даёт 1 очко						6"
	Убийство Командира даёт 2 очка						6"
		6"	6"	6"	6"	6"	6"
	В миссии используется погода						
5 - 8	Долгожданное подкрепление Обе стороны пытаются прийти на помощь завязшему в бою авангарду, и не сдать позиции врагу.						
	максимум половина моделей отряда должна стартовать в яркой зоне по центру. Hero, Elite модели обязаны стартовать всегда на центре. Остальная часть отряда стартует около края деплойки.						
	Стол поделен на 4 части, отмеченные двойной и пунктирной линиями.						6"
	Сторона, имеющая в зоне больше боеспособных моделей, контролирует зону.						6"
	Наберите больше очков чем у врага боеспособных групп чтобы враг перешёл в отступление.						6"
	За контроль зоны позади двойной линии получите 1 очко в конце хода.						6"
	За контроль зоны позади пунктирной линии получите 2 очка в конце хода.						6"
	Потеря Hero или Командира даёт врагу 1 очко.						6"
	В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждую полную группу.						6"
	Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт.						6"
	В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию.						6"
	Это даёт вам 3 очка в общий зачёт.						6"
		6"	6"	6"	6"	6"	6"
	В миссии +5 к броску на погоду						

9 - 12	Случайная встреча. Пытаясь обойти стороной особо опасное громкое и неприятное место (логово тролля, дом с призраками или сторожевую башню конклава) Обе стороны пытаются зайти в тыл к врагу.						
	4 малые зоны расположены в углах карты. Удержание зоны требует полностью вытеснить с неё врага. Удержание вражеской зоны даёт 4 очка в конце хода.						6"
							6"
	Боец, попавший в центральную зону в конце хода убирается со стола, а его команда теряет 1 очко. Когда количество очков превысит число вражеских групп враг переходит в отступление.						6"
							6"
	В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждую полную группу. Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт. В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию. Это даёт вам 2 очка в общий зачёт.						6"
							6"
							6"
	В миссии применима погода.	6"	6"	6"	6"	6"	6"
13- 16	Хитрый тактический обход Обе стороны попытались обойти врага с тыла. В итоге получилась резня в лагерях.						
	Ваш отряд обязан быть поделен пополам, на группу авангарда и группу гарнизона. Максимальное количество Garrison Troops и Line troops должно быть определено в Лагерь. Лагерь располагается в бледной зоне, авангард - в яркой. Игроки выставляют сперва лагерь. лагерь не может содержать моделей-маркеров. Группа не может быть и в лагере и в авангарде.						6"
							6"
							6"
							6"
	Сторона, потерявшая всё, что деплоилось в лагере автоматически переходит к отступлению.						6"
	В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждую полную группу. Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт. В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию. Это даёт вам 3 очка в общий зачёт.						6"
							6"
							6"
	В миссии -5 на бросок погоды.	6"	6"	6"	6"	6"	6"

17-20	Авангард. Обе стороны обязаны выставить как минимум половину своих бойцов в зону авангарда (тёмная зона в 12" от своего края) Уничтожение моделей и групп не дают очков.							
	На карте расположены четыре малые зоны. Удерживает игрок с большим числом живых бойцов.							6"
	Удерживает малую зону игрок с большим числом живых бойцов в зоне.							6"
	Большую зону можно удерживать лишь полностью вытеснив врага с неё.							6"
	За удержание большего чем враг числа малых зон вы в конце хода получаете 1 очко.							6"
	за удержание большой - 2 очка							6"
	В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждую полную группу.							6"
	Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт.							6"
	В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию.							6"
	Это даёт вам 3 очка в общий зачёт.							6"
	Как только число очков превысит число вражеских боеспособных групп, вражеская группа переходит в отступление							6"
	В миссии +5 на бросок погоды	6"	6"	6"	6"	6"	6"	6"

Обезглавить	Публичная казнь	С исключительным цинизмом	Мастер меча	Полутано
Получите 1 очко за убийство Elite Получите 2 очка за убийство Него Получите 3 очка за убийство Командира	Уничтожьте модель. Её смерть должна вызвать мораль-проверку. Получите 1 очко за каждую проверку Получите 1 очко за каждую проваленную проверку	Заявите что на приказе Уничтожьте модель. 1 очко за каждый пункт Т ниже 0. Если не удалось, отложите . На следующем ходу попробуйте снова.	За одну активацию не координированным приказом уничтожьте более 1 модели врага в рукопашной (WS атакой). За каждую модель далее 1 получите 1 очко	Получите 1 очко за каждую модель, которая добралась к вражескому краю стола за данный ход и осталась жива.

Нереальная меткость	Стальная гора	Превозмогание	Личная инициатива	Демонстрация силы
Пристрелите модель критом. Получите 1 очко за каждую модель, пристреленую критом за этот ход.	Модель должна за ход взять более 5 успешных бросков на Arm; За каждый успех после 5 получите 1 очко. Если модель таки умрёт за ход, вы очков не получите	Модель в Т<1 должна уничтожить врага. За каждого врага, уничтоженного в состоянии Т=0 или ниже получите 1 очко	Командир, уничтоживший более 1 модели врага за ход с применением личной активации на себя получает 1 очко за каждую модель после первой уничтоженную им за ход.	Уничтожьте несколько врагов одним координированным приказом. 1 очко за каждого врага, начиная со второго, которого вы уничтожили Координированным приказом

Для **генерации банды** игроку выдаётся 120 очков-золотых монет и 3 очка спец цены.
Банда не может включать Более 1 модели - Героя\Элитника\Монстра
Вы не обязаны тратить все сбережения на закупку бойцов
Любая модель может добавить к своему типу Него, однако для этого вам потребуется доплатить её стоимость в очках и 1 очко спец цены.
Настоятельно рекомендуем дать ему имя.
такие эрзац-именные персонажи не влияют на ограничение в 1 героя
Они не могут дезертировать, вместо этого просто пропускают следующий бой и не ищут реликвии.

Гекс, где игроки ещё не бывали не имеет цвета.
гекс, очищенный от врагов и реликвий имеет зелёный цвет.
гекс-вход в город, с лагерем охотников помечен зелёным и иконкой лагеря
гекс, безопасный для банд, где можно сбавить награбленное и набрать новых членов банды, окрашен в жёлтый.
гекс, где игроком было найдено крупное скопление нечистой силы помечен красным

В начале игрового дня-хода игроки сообщают организатору, куда движется банда.
если две банды оказались в одном гексе, быть бою.
если вражеской банды не нашлось, быть бою с нейтральным врагом (каким - вопрос броска Д20)

По окончании боя бросьте Д20 и сверьтесь с таблицей, столько реликвий вам удалось найти.
Победитель боя может применить к броску модификатор в размере разницы победных очков.

также есть иные бонусы к броску, а именно

В группе есть маг	+1
В группе есть Keen sight	+1
В группе есть Scout	+1
В группе есть Mag sight	+1
В группе есть Ethereal	+1
В группе есть Phaze	+2
В группе есть Climb\jump\glide\flight	+1 за каждый из видов
В группе есть Sixth sense	+N где N-самый высокий навык в группе
В группе есть Luck (1-4)	+1
В группе есть luck 5	+2
В группе есть Cursed	-3
В группе есть Marked	-3
ищите в уже зачищенной ранее зоне	-10

Бойцы и герои, по итогам боя получившие "дезертировал" "умер" "выведен из строя" не участвуют в поисках добра.

Бросок	Сверьте количество реликтов, найденных бандой, при желании-с применением модификаторов.																
Число бойцов	1-3	4-5	6-7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21+
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
2-3	3	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	23
4-6	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	20	22	24	25	28
7-9	7	8	9	11	12	13	14	15	16	17	18	20	22	24	25	26	30
10-15	9	11	14	16	19	21	23	25	27	29	30	31	32	33	34	35	40
15+	10	14	17	19	21	23	25	27	29	30	31	32	33	34	35	36	50

За всех бойцов в конце боя бросьте D20 чтобы узнать, что с ними случилось.

У героев своя таблица, по воинской они не бросают!

0-. Боец погиб

1-3. Боец дезертировал, не выдержали нервы. ну или где-то потерялся. или нарвался на ловушку

4-9. Боец выведен из строя на следующий бой.

10-15. Боец не понёс существенных повреждений

16-19. Боец воодушевлён боем, и при поисках реликтов считается за двоих.

20. Боец получает Него тип. Дайте ему имя и прозвище, соответствующие его деяниям в бою.

21+ примените "героические" результаты

Когда бросается лично за модель, Veteran и Luck боец добавляет величину навыков к броску, Cursed и Marked даёт по -3 каждый.

За каждого врага, отправленного в нокаут за бой, боец получает +1 по таблице. Сложивший монстра или героя получает ещё +1

Победившая сторона получает +1 каждому бойцу, и +2 каждому герою.

Боец, который не получил повреждений в бою получает +1, герой +2

0-. *героически* погиб.

1. Герой нахлебался с вами и пошёл искать славы в другом месте. Дезертировал.

2. Получил тяжёлую травму головы, и все навыки кроме физиологических и otherwordly потерял

3. Травма внутренних органов. Т падает до 1, Speed 2 - 1

4. Тяжёлый перелом. Герой не может совершать движение вторым действием, прыгать, карабкаться и двигаться на успешном увороте

5. Раздроблена кисть. Не может пользоваться двумя оружием и (не сказывается на применении щитов) и брать оружие бьющее в 3"+

6. Выбит глаз. -2 WS, Prec

7. Ушибы и растяжения -2 Ph в следующем бою

8. Герой ушёл в самоволку, выведен из строя на следующий бой.

9. подвинул ногу. -1 к Speed в следующем бою

10. Травматический синдром -2 Mor -2 WIP в следующем бою

11. "Герой" разочарован войной. -1 Mor\WIP

12. Доспехи героя прохудились, в следующем бою имеет -1 Arm.

13. Ужасы войны заставили призадуматься. Стоимость бойца вырастает на 1

14. Герой никак не придёт в себя. В следующем бою имеет Undisciplined

15-19. Ничего примечательного

20-25. Герой получил очко опыта

26. Герой понял, как улучшить свой доспех, добавляя 1 к Arm

27. Герой матерееет на глазах, получая 2 очка опыта (см.20-25)

28. Закалён боем. +1T

29. Герой получает 3 очка опыта (см. 20-25)

30+ Герой прозрел, понял таинства войны, или +1 Custom или бросает по одной из таблиц прокачки

День	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Герой 1	1																
Герой 2	1																
Боец 1	1																
Боец 2	1																
Боец 3	1																
Боец 4	1																
Боец 5	1																

Что делать с найденным - уже ваше дело.

Вы можете направить одного бойца (в следующем бою будет отсутствовать) :

В лагерь охотников на ведьм: обменяют 1-к-2 на золотые монеты.

(как ни странно доступно только людям, эльфам и гномам)

Мутного вида купцам в таверне: обменяют 1-за-1 золотые монеты, или 5-за-1 на SC

Бойца также можно направить искать рекрутов. Line, Skirmisher и slave бойцы всегда доступны, а вот heavy или assault бойцов найти можно всего 1 в день. Или отправляйте двух бойцов на поиски, тогда найдёте 2

Solo, Elite, Mage и Monster бойцов днём с огнём не сыщешь, отправляйте героя, он найдёт одного

Leader N модель можно направить искать дезертиров. Возвращает N дезертиров в строй. В следующем бою они Disorganized.

Особенностью кампании является специфическая таблица погоды.

- | | |
|--------|--|
| 1-3. | Идёт кислый дождь. Все модели в конце хода получают удар 1 силы P+Corr уроном. -3 Prec всем стрелкам |
| 4-10 | Зловещий туман. -3Prec, -3Prec если цель далее 12", -3Mor\WIP |
| 11-15 | Мерзкий дождь. Speed снижается на 1 (не ниже 1), WS и Prec снижается на 3 если совмещался с движением. |
| 16-20. | Вам повезло, сегодня ясно |

После бросков на поиски реликвий, за каждого героя бросьте D20, быть может найденное им не просто пропитано бесформенной застоялой магией, а вполне себе применимо в быту бою или интересно в лавке.

Вы не обязаны делать этот бросок, если не чувствуете уверенности что стоит. К этому броску применимы все бонусы и штрафы на поиски реликвий, но только те, что есть лично у героя. *Моя прелесть...*

- | | |
|------|--|
| 1-. | Проклятая реликвия протягивает щупальцы к герою, впиваясь в него. Группе удалось стянуть её с вас, но пережитое явно оставит знак. -1T, -1Ph |
| 2. | Не каждый разум способен вытерпеть взгляд в пустоту, и взгляд оттуда. -1 Mor -1 Prec |
| 3. | Ох, не стоило этого трогать! Cursed. те кто уже Cursed получают -1T |
| 4. | Кажется, реликвия была разумной, но уже нет... А вы получили Marked. кто уже Marked получают -1 T |
| 5. | Кусок доспеха неплохо сохранился, и как родной встаёт в ваш комплект.. +1 Arm -1Mor |
| 6. | Липкая вязь, окружающая находку очень хочет пообщаться с вашим рукопашным оружием... +1Bonus одному оружию, -1Ws модели |
| 7. | Кажется, вы нашли осколки памяти великого воина... +1 Ws +1Prec -1Mor... |
| 8. | Видимо, тыкать всё острым концом оружия - ваша натура...а реликвия была не очень за. Одно оружие получает AP\DA\Mag на выбор, а вы -1T |
| 9. | Грязные следы долго не оттирались от кожи, но потом будто впитались. Кожа начала слезать местами, но все раны зарастают сами. -1T Regeneration+1 |
| 10. | Вам повезло, это просто заражённый магией камень. |
| 11. | Вам в руки попал не реликт хаоса, а филактерий . Если у вас есть познания в магии даже 0 уровня), вы можете добавить 1 к одной школе |
| 12. | проклятые-не проклятые, деньги не пахнут! Герой немедленно получает D20 монет. Cursed |
| 13. | Вам в руки попал осколок позолоченного доспеха, явно принадлежавшего воину-мученику. Если у вас есть Holy, получите +1. иначе просто +1 Mor |
| 14. | Похоже на свиток... вы получаете в пользование один spell первого уровня любой школы. Если вы не маг, вместо Mor у вас теперь WIP и -1 WIP |
| 15. | Украшение щита или нагрудника. Лучше на публике не показывать, но +2Arm (если щита то только подняв) в бою пригодится |
| 16. | Огромный бронзовый пояс. Даже держа его в руках вы ощущаете силушку богатырскую. +1 Ph |
| 17. | Обломки латного доспеха, теперь у вас есть Gauntlet. Если Gauntlet уже есть, вдобавок получаете Buckler |
| 18. | Стеклянная сфера, наполненная кровью неизвестного героя. Прямо-таки чувствуется героизм и мощь! +1Ph +1Her |
| 19. | Осколок лезвия из странного сплава. Одно обычное рукопашное оружие получает +1 Bonus, и меняет тип на AP |
| 20+. | Череп. говорящий. И только с вами. Очень хочет поделиться опытом. +1 очко опыта. +1 очко за каждый пункт превышение роллом 20 (если результат 22-получите 1+2 опыта) |

Очки опыта можно потратить, чтобы поднять определённый навык, боец может докупить WS, Prec, Her или Mor(WIP) или копить.
 Улучшить навык на 1 уровень стоит N опыта, где N-уровень, на который поднимается навык, и повышение Leader 3 до Leader 4 стоит 4 очка опыта

Герои и бойцы также могут потратить очки опыта для броска по таблицам прокачки. Таблица прокачки имеет результаты 1-20 и случайным образом поднимает параметр, а иногда и уровень навыка, в соответствии с типом таблицы. Таблица Варвара не очень похожа на таблицу Воина, и совсем не похожа на таблицу Мага

Таблица Солдата					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 4	WS +1		16	Martial +1	
5 - 7	Arm +1		17	Veteran +1	
8 - 9	Ph +1		18	Arm щита +1	
10 -11	Mor +1		19	WS щита +1	
12-15	T +1		20	Bonus оружия +1	

Таблица командира					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 3	WS +1		16	Martial +1	
4 - 6	Prec +1		17	Veteran +1	
7 - 10	Her +1		18	Leader +1	
11 - 13	Mor +1		19	WS щита +1	
14 - 15	T +1		20	Bonus оружия +1	

Таблица стрелка					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 5	Prec +1		17	Marksman +1	
6 - 9	Arm +1		18	Veteran +1	
10 - 13	Ph +1		19	Forward +1	
14 -16	Mor +1		20	Bonus оружия +1	

Таблица снайпера					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 5	Prec +1		17	Marksman +1	
6 - 9	Her +1		18	Stealth +1	
10 - 13	Ph +1		19	Infiltrate +1	
14 -16	Mor +1		20	Prec оружия +3 на одну дистанцию	

[illegible]

Таблица боевого мага					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 6	WS +1		17	Martial +1	
7 - 9	Arm +1		18	Veteran +1	
10 - 13	WIP +1		19	Existing school +1	
14 -16	Her +1		20	New school +1	
Таблица мага огневой поддержки					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 6	WS +1		17	Marksman +1	
7 - 9	Preс +1		18	Veteran +1	
10 - 13	WIP +1		19	Existing school +1	
14 -16	Her +1		20	New school +1	
Таблица жреца\мага поддержки					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 6	WS +1		17	Leader +1	
7 - 9	Ph +1		18	Stealth +1	
10 - 13	WIP\Mor +1		19	Existing school +1	
14 -16	Her +1		20	New school +1	
Таблица охотника на нечисть					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 4	WS +1		16	Duelist +1	
5 - 8	Mor\Wip +1		17	Veteran +1	
9 - 11	Ph +1		18	Luck +1	
12 - 13	Her +1		19	Sixth sense +1	
14 - 15	T +1		20	WS оружия +3 на одну дистанцию \ Маг тип одному оружию	

Герои в свободное время любят шастать по кабакам, лавкам да оружейникам.
И иногда умудряются просадить все ваши деньги не только на шлюх, но и на оборудование.

Если герой не участвовал в бою (например выведен из строя, ушёл в самоволку или вы его отправили набирать бойцов)

то в конце боя вы можете бросить Д20 и узнать, не нашёл ли он чего.
Вы немедленно теряете выброшенное число в монетах (бухло и шлюх никто не отменял!)

Также Каждому значению Д20 соответствует два выбора.
например Бросив 1 вы можете взять герою Knife за 1 доп очко цены, либо дать Poison тип одному WS оружию героя за 3 очка доп цены.

Таблица находок оружия

D20	Находка	цена	Находка	цена	D20	Находка	цена	Находка	цена
1	Knife	1	P тип одному WS оружию	3	11	Pike	1	AP тип одному WS оруж	12
2	Axe	2	Greataxe	5	12	Gauntlet	1	Bonus +1 одному WS оруж	4
3	Sword	2	Greatsword	4	13	Short Bow	3	Bonus +1 одному Prec op	5
4	Mace	2	Greatmace	5	14	Bow	6	Great bow	15
5	Flail	2	Great flail	4	15	LongBow	8	DA тип одному Prec оруж	15
6	Staff	1	Mag тип одному оруж	8	16	Crossbow	10	AP тип одному Prec оруж	20
7	Hammer	2	Great hammer	10	17	Pistol	10	Duel pistol	13
8	Halberd	4	DA тип одному WS опу	11	18	Buckler	5	Shield	10
9	Spear	1	Great spear	2	19	Tower shield	15	Arm +1	
10	Lance	4	Great lance	12	20	Просто поверните куб!		бросьте два куба!	