

ПОЛЕВЫЕ РАБОТЫ

Некоторые руины скрыты под толщей земли или вековыми завалами, от которых не избавиться парой взмахов лопаты. А иногда для обороны нужно окопаться получше. В таком случае экспедиции стоит найти пару лишних рабочих рук и приступить к полевым работам.

Подобный проект состоит из одного или нескольких *этапов*. С завершением каждого из них экспедиция достигает промежуточной цели, например, открывает новую камеру гробницы или завершает часть сооружения. *Этап* завершается успехом после определённого количества работ.

Пример этапа	Работы
Разметка участка, рытьё окопа на полдюжины людей, строительство землянки на четверых	3
Тщательная разработка раскопа, расчистка небольшого помещения, строительство сарая	5
Раскопка погребённого здания, рытьё подкопа куда-то <i>неподалёку</i> , строительство сторожки или ДЗОТа	8
Тонкие раскопки участка <i>далёкого</i> диаметра, земляной вал до точки расположенной <i>неподалёку</i> , постройка кирпичного гаража	13
Раскопка шахтовой гробницы, рытьё карьера, постройка бунгало	21

Каждый день персонаж с подходящим инструментом может пройти проверку характеристики со сложностью 10. В случае успеха он выполняет одну *работу*. При критическом успехе — две *работы*. Если результат проверки — 3 или меньше, персонаж становится жертвой несчастного случая вроде обвала или солнечного удара и получает d4 урона. Некоторые факторы, например, неблагоприятная погода или продвинутое оборудование, меняют сложность проведения работ и вероятность несчастных случаев. В таких ситуациях вы можете опираться на таблицу сложностей из раздела «Проверки» (стр. 5 книги правил).

Характеристика и навык зависят от сути работы. Например, для чисто физического занятия вроде рытья грунта или сооружения баррикад подойдёт **ТЕЛ+атлетика**, работа с тонким и хрупким археологическим слоем потребует **ЛОВ+знаний**, а расчистка грозящих обвалиться руин — **ТЕЛ+уловок**.

Наёмники используют компетентность как обычно: охранники с военным опытом лучше справятся с рытьём траншей, а специалист по археологии поможет в раскопках. А для крупных предприятий стоит заручиться услугами прораба.

Экспедиция может пойти по стопам Генриха Шлимана и ускорить раскопки с помощью взрывчатки, но такие методы куда рискованнее лопаты и щётки. Для этого потребуется проверка **РАЗ+уловок** и связка из трёх шашек динамита. При успехе персонаж выполняет количество работ, равное числу использованных связок. Несчастные случаи при подрывных работах наносят урон всем членам экспедиции из-за осколков и обрушений, и он увеличивается на d4 за каждую третью связку. Без использования детонатора несчастные случаи происходят при любом провале. Такой метод наверняка повредит часть находок и применим далеко не всегда. Повреждённые находки теряют 50% стоимости. Если повреждена надпись, вы можете разорвать раздатку пополам и отдать половину игрокам.

Прораб

\$5/ДЕНЬ

Профессиональный организатор полевых работ, который способен взять на себя тонкости руководства и документирование деятельности группы до 10 рабочих.

Уровень: 1

Стойкость: d8

Компетентность: 1

Рукопашная атака: 0

Дальнобойная атака: 0

Защита: 10

Вероломство: 2d6+6

Снаряжение: учётный журнал, инструменты археолога или строителя

- ◆ **Посредник:** говорит на языке местных достаточно хорошо, чтобы как минимум договориться об оплате и раздавать указания
- ◆ **Организатор:** рабочие под управлением прораба прибавляют его компетентность к проверкам выполнения работ