



Герои Сражений

АВТОРЫ КНИГИ

Дэвид Нунан, Вилл Макдермот, Стивен Шуберт

ГРУППА ПЕРЕВОДА

LANDOR, LE_RANGER, MADHAWK, MEF

СПИСОК РАЗРАБОТЧИКОВ

АВТОРЫ

Дэвид Нунан, Вилл Макдермот,
Стивен Шуберт

РАЗРАБОТЧИКИ

Энди Коллинз, Роб Ваткинс

РЕДАКТОРЫ

Джон Д. Рэтлиф, Стэн!

ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР

Ким Мохан

АВТОР ИДЕИ

Кристофер Перкинс

ВЕДУЩИЙ МЕНЕДЖЕР

Джэсси Декер

РУКОВОДИТЕЛЬ СТИЛЯ D&D

Стэйси Лонгстрит

РУКОВОДИТЕЛЬ РПГ R&D

Бил Славишек

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВО- ДИТЕЛЬ D&D

Дан Мюрин

АВТОР ОБЛОЖКИ

Давид Хэднат

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Ди Барнет

ИЛЛЮСТРАТОРЫ

Вэйн Ингланд, Даг Ковач, Чак Лукас,
Роберто Марчеси, Марк Нелсон,
Эрик Полак, Вэйн Рейнольдс, Франц
Вовинкел

КАРТОГРАФ

Тодд Гэмбл

ЦВЕТОКОРРЕКТОР

Джейсон Вилей

МЕНЕДЖЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА

Джош Фисчер, Рэнделл Крюс

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК

СТУДИЯ ФЭНТЕЗИ «PHANTOM»

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

Валентин Дмалекс

ГРУППА ПЕРЕВОДА

LANDOR, LE_RANGER, MADHAWK, MEF

ВЕРСТКА И ОФОРМЛЕНИЕ РУССКОЙ ВЕРСИИ

Валентин Дмалекс

ШРИФТЫ

STIVIE

Особая благодарность: Циско Лопес-Фрискует

контактный адрес: vdmalex@ua.fm

сайт поддержки: www.valdmalex.narod.ru

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, DRAGON, are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

©2006 Wizards of the Coast, Inc.

сайт англоязычного варианта: www.wizards.com/dnd

Материал данной публикации изложен исключительно в не коммерческих целях. Вся русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью Студии Фэнтези «PHantom» и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал, иллюстрации - интеллектуальная собственность Корпорации Wizards of the Coast. !!! При переводе используются термины из словаря студии фэнтези «PHantom», автор Валентин Дмалекс aka Александр Луценко !!!



Содержание

Введение	4
Что в этой книге.....	4
Что вам необходимо для игры.....	4

Глава 1: Военная кампания	5
Что такое военное приключение?.....	5
Думай Масштабно/ Трать меньше игрового времени.....	6
Роли игровых персонажей.....	7
ИП и уязвимость.....	7
Темп.....	7
Планирование кампаний.....	9
Распределение званий и наград.....	9
Сокровище в военной кампании.....	10
Стратегический перерыв.....	12
Приключения вне поля боя.....	13
Организация вооруженных сил.....	15

Глава 2: Построение приключений	17
Мотивация ИП.....	18
Разработка поля битвы.....	18
Ход событий.....	20
Блок-схема приключения.....	21
Создание незабываемых столкновений.....	21
Ход столкновений.....	23
Заполнение схемы.....	24
Создание фэнтезиной армии.....	24
Армия за 60 минут.....	24
Построение карт столкновений на поле боя.....	28
Ландшафт.....	28
Барьеры и преграды.....	32
Земляные работы.....	35
Другие опасности.....	37
Древние поля сражений.....	38
Вознаграждения.....	42
Структура победных очков.....	42
Когда вещи выходят из под.....	42
Случайные столкновения.....	44

Глава 3: Боевые столкновения	45
Примеры боевых столкновений.....	46
Перерезать линию снабжения (4-й).....	46
Подкрепление (4-й).....	46
Уничтожить артиллерию (6-й).....	47
Обмен военнопленными (6-й).....	48
Отрезанные от основных сил (8-й).....	49
Уничтожить требует (8-й).....	50
Доставить их живыми (10-й).....	51
«Царь горы» (10-й).....	52
Особые войска.....	53
Армия природного гнева.....	53
Легион нежити Пеларха.....	55
Орда Танар'ри.....	56
Бригада баатезу.....	58
Армия Альянса.....	59
Армия великанов.....	61
Налетчики гоблинов.....	61
Опыт на поле боя.....	61
Это вызов?.....	61
Опыт в столкновениях, в которых вам помогали.....	62

Глава 4: Правила войны	63
Осадные орудия.....	63
Бомбардировка с воздуха.....	68
Град стрел.....	68
Прямая атака против не прямой.....	69
Сконцентрированный обстрел.....	69
Отклонение обстрела.....	70

Стратегические преимущества.....	70
Использование стратегического планирования.....	71
Знание бардов.....	71
Ворожба.....	71
Навыки знания.....	71
Лидерство.....	72
Разведка.....	72
Ландшафт и укрепления.....	72
Проверка морали.....	72
Когда используется проверка морали.....	72
Проведение проверки морали.....	72
Боевой дух.....	73
Проверка сплочения.....	74
Командиры.....	75
Рейтинг командира.....	75
Ауры командиров.....	76
Победные очки.....	78
Помощь дружественным войскам.....	79
Нападение на вражеские осадные орудия.....	79
Победа над вражескими отрядами.....	80
Уничтожение вражеского командования.....	80
Уничтожение вражеских коммуникаций.....	80
Уничтожение вражеского снабжения.....	81
Защита оборонительной позиции.....	81
Защита важного места.....	81
Защита точки маневрирования.....	81
Защита наступательных позиций.....	82
Проведение разведки.....	82
Захват оборонительной позиции.....	83
Захват важного места.....	83
Захват точки маневрирования.....	83
Вражеское противодействие.....	84
Захват наступательных позиций.....	84
Очки признания.....	84
Получение очков признания.....	84
Другие способы зарабатывания очков признания.....	88
Трата очков признания.....	88
Знаки отличия.....	88
Продвижение по службе.....	90
Резюме наград на поле боя.....	92

Глава 5: Военный персонаж	93
Навыки.....	93
Отличительные черты.....	96
Блокировка стрел.....	96
Бесстрашная сплоченность.....	96
Вдохновляющее лидерство (лидер).....	96
Верховая подвижность.....	97
Выстрел навесом.....	97
Дополнительные последователи (лидер).....	97
Знания ветерана.....	97
Квалификация в баллисте.....	97
Координированный выстрел.....	98
Опытный осадный инженер.....	98
Опытный поборник (лидер).....	98
Партизан-воин.....	98
Партизан-разведчик.....	98
Подготовленный выстрел.....	99
Прирожденный лидер.....	99

Расширенная аура отваги.....	99
Стена щитов.....	99
Улучшенный поборник (лидер).....	99
Престиж классы.....	99
Боевой медик.....	99
Легендарный лидер.....	103
Ткач войны.....	107
Ужасный командос.....	111
Преимущества работы в команде.....	115
Состав группы.....	116
Описание преимуществ работы в команде.....	117
Глава 6: Магия войны	121
Заклинания на поле битвы.....	121
Связь.....	121
Артиллерия.....	121
Усиление войск.....	121
Изменение ландшафта.....	122
Новые заклинания.....	123
Описания заклинаний.....	124
Анимированный легион.....	124
Анимирование осадного орудия.....	124
Барабаны войны.....	124
Визжащий взрыв.....	125
Воздушная тревога.....	125
Восприятие боевой магии.....	125
Духовный бегун.....	125
Духовная конница.....	125
Звучный голос.....	126
Квартиры Леомунда.....	126
Кипящее масло.....	126
Кислотный дождь.....	127
Кризис доверия.....	127
Опрокидывающая лоза.....	127
Освещение поля битвы.....	127
Освятить поле битвы.....	127
Осквернить поле битвы.....	128
Полыхание света.....	128
Плавающий удар.....	128
Ранние сумерки.....	128
Статус, неограниченный.....	128
Стремительный камень.....	128
Укрепление поля битвы.....	128
Волшебные предметы.....	129
Описание специальных способностей волшебных доспехов.....	129
Специфические доспехи и щиты.....	129
Геральдические символы.....	130
Описание специальных способностей волшебного оружия.....	130
Жезлы.....	131
Необычные предметы.....	131
Штандарты.....	133
Магические осадные механизмы.....	133
Определенные осадные механизмы и боеприпасы.....	134

Приложение 1: Образцы армий	135
--	-----

Приложение 2: Образцы солдат	142
---	-----

Приложение 3: Военные скакуны	153
--	-----

Боевой мастиф.....	153
Клыкастое чудовище.....	153
Латунный скакун.....	154
Лунный мотылек.....	155
Радужный ворон.....	156
Скелетная тварь.....	156

Вступление

Герои сражений – это дополнение к правилам ролевой игры Dungeons & Dragons. Для игроков это источник информации, о том, как переместить своих персонажей из подземелий на поля сражений, где они сыграют ведущую роль в столкновении великих армий. Мастера могут использовать эту книгу как источник информации для создания военных приключений: будь то построение целостного повествования о военной кампании или перемещение игроков на поле боя для изменения темпа игры в момент кульминации.

ЧТО ЕСТЬ В ЭТОЙ КНИГЕ

Книга *«Герои сражений»* содержит информацию, как для мастеров, так и для игроков. Начинается она с рассказа о том, что собой представляет военное приключение: игроки узнают, что их может ожидать, а мастера получают материал для проведения крупных сражений. Последующие главы дают практический инструментарий, значительно увеличивающий шансы ИП и НИП на выживание и преуспевание на полях сражений.

Военная кампания (Глава 1): D&D использует слово «кампания» для обозначения серии связанных между собой приключений, но этот термин заимствован из военной лексики, где обозначает серию сражений, ведущих к достижению общей цели. В Главе 1 обсуждаются проблемы, с которыми вы столкнетесь, если поля сражений будут занимать в Вашей игре ведущее место.

Военные приключения (Глава 2): Крупное сражение – это функциональный эквивалент обычного приключения. В Главе 2 показан пошаговый процесс разработки военных приключений, который демонстрирует возможность включения в игру таких элементов как: сокровища, победы, героизм, а также море опасностей и сложных ситуаций. Также Глава 2 дает указания по проектированию интересных карт полей сражений вообще и отдельных участков, где происходит основное столкновение, в частности.

Боевые столкновения (Глава 3): Столкновение – основной элемент построения любого приключения. В Главе 3 приведен перечень основных столкновений, характерных для массовых битв, и советы по награждению опытом в этих столкновениях. Кроме того, приведено несколько примеров военных подразделений, которые можно использовать против ваших игроков на поле боя.

Правила войны (Глава 4): Благодаря собственной храбрости и искусной тактике ИП часто могут повлиять на общий исход битвы – особенно, при достижении более высоких уровней. Приведенная в Главе 4 простая система начисления очков победы поможет определить, как усилия ИП влияют на дальнейший ход битвы. Также в Главе 4 приведена система морали, при помощи которой Мастер с легкостью сможет определить, обратится ли враг в бегство или будет наступать; и ряд правил, помогающих ИП продвигаться по службе, получать награды и прочих военных почестей.

Военный персонаж (Глава 5): Большинство персонажей готовы к сражениям. Черты и навыки, которыми они обладают, одинаково полезны как на поле боя, так и в подземелье. Для персонажей, которые хотят максимально проявить свою отвагу на поле боя, или подчеркнуть военное прошлое, Глава 5 предлагает новые черты и престиж-классы, разработанные для военных действий.

Глава содержит также подробные правила по обучению и взаимодействию персонажей и использованию существующих навыков на поле боя.

Магия войны (Глава 6): В Главе 6 подробно рассмотрены заклинания и магические предметы, используемые для армии (или против неё) на поле боя. Кроме того, представлены магические версии осадных орудий, изображенных в Главе 4.

Образцы армий (Приложение 1): Если Мастеру срочно необходима большая армия, в этом приложении он найдёт широкий спектр войск, которые подойдут для любой военной кампании D&D: от отрядов людских солдат до эскадрона диких орков.

Образцы солдат (Приложение 2): Создание армии без солдат невозможно. В этом приложении Вы найдёте блок статистики по всем солдатам различных армий, которые есть в этой книге. Мастер может смешивать и подбирать этих НИП для создания необходимой ему армии.

Боевые скакуны (Приложение 3): В этом разделе подробно рассмотрены шесть экзотических зверей, которые подходят для использования в бою в качестве скакунов.

ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО ДЛЯ ИГРЫ

Герои сражений используют информацию, представленную в трех книгах основных правил: *Руководство Игрока*, *Руководство Мастера Подземелий* и *Справочник Монстров*. Также присутствуют ссылки на *Книгу Воина*, *Книгу Авантюриста* и *Руководство по Миниатюрам*. Несмотря на то, что наличие этих приложений усилит удовольствие от этой книги, в них нет серьезной необходимости.

Герои сражений и D&D миниатюры

Так как вы читаете эту книгу, вы увидите правила такие как аура предводителя и проверки морали, которые идентичны *D&D Миниатюры* игры с боевыми стычками и *Руководстве по Миниатюрам*.

Это сделано намеренно. Но в тоже время, несмотря на общую основу, есть некоторые существенные различия. Вместо сосредоточения внимания на столкновениях небольших сил, эта книга рассматривает роль ИП в действительно великих сражениях: представленных тысячами солдат на каждой из сторон. Когда вы начнете военное приключение, вам пригодятся любые из имеющихся у вас миниатюр, но помните, что эта игра рассчитана на командную игру, акцентирующаяся на игровых персонажах из ДнД, с которыми вы играете на протяжении многих лет. События просто перенесли из подземелий на поля сражений, а ИП окружены тысячами солдат.