



Игра на поле боя приносит множество новых или измененных правил, уместных для этого вида игр. С этими правилами игровые персонажи получают значительную способность влиять на исход сражения, бушующего вокруг них, будь то сплочение их собственных отрядов или захват стратегически важных мест. Более того, старания персонажей не останутся незамеченными. Во время военных действий персонажи могут получить шанс заработать знаки отличия и продвижение по службе.

В этой главе объясняется, как функционируют осадные орудия и другие маневры на поле боя, как на все это влияет боевой дух, как действия персонажей до и во время боя влияют на ход сражения в целом, что во время боя делают хорошие командиры и как игровые персонажи получают официальное признание своих героических действий во славу своей армии.

ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ

Осадные орудия — это большое оружие, сооружения и техника, которые войска используют для осады замков, укрепленных городов и других видов крепостей. Их основное предназначение — заполучить проход или обойти защиту обороняемого замка или укрытия.

Три основных вида осадных орудий — это тараны, осадные башни и катапульты (этот вид включает широкий диапазон метательных машин, от баллисты до требучета). Первые два прорывают укрытие для

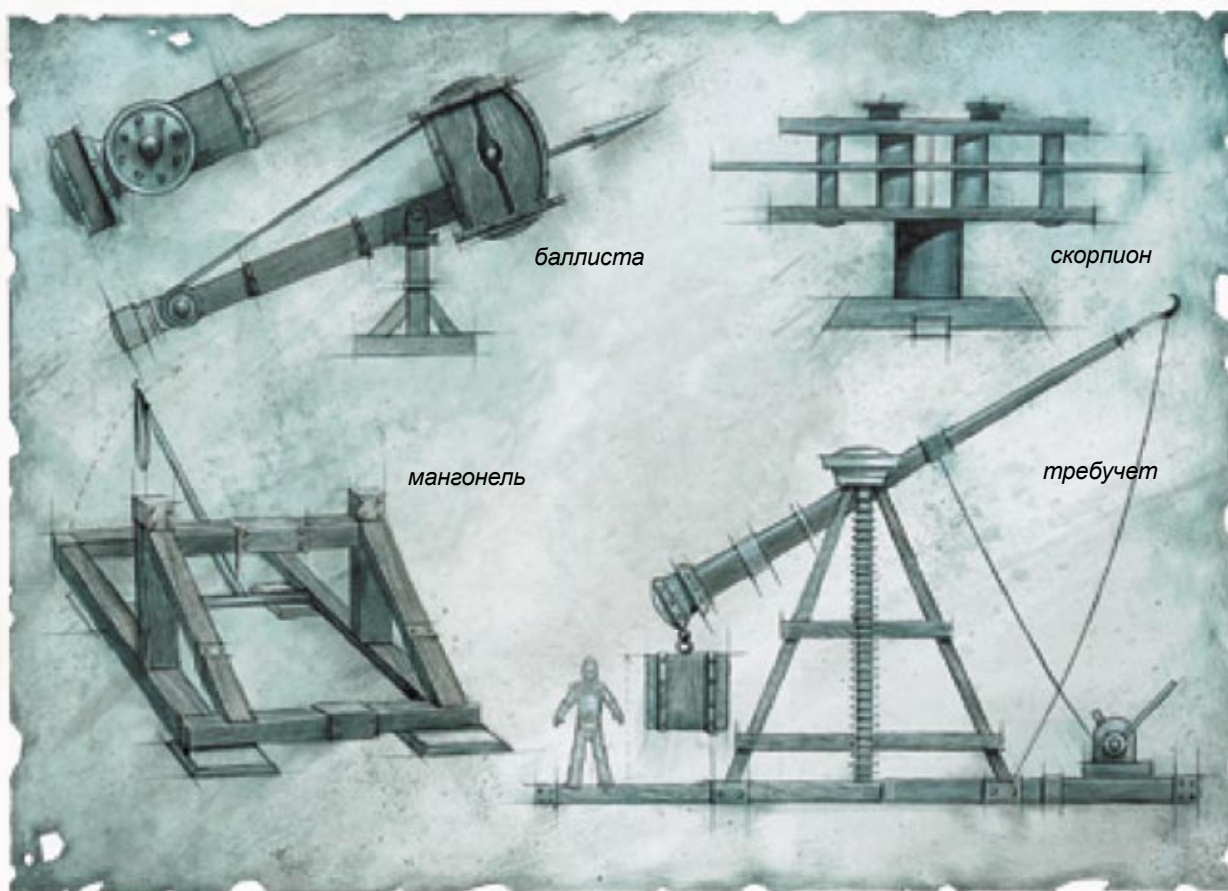
прохода захватчиков. Катапульты, вопреки распространенному мнению, обычно не используются для разрушения стен замка (хотя многие виды катапульт очень эффективны и в этом). Вместо этого эти метательные машины используются как артиллерия для перекидывания снарядов через стены для уничтожения строений и войск.

Руководство Мастера Подземелий предоставляет поверхностную информацию по осадным орудиям (см. стр. 99–100). Этого материала достаточно при случайной встрече с баллистой или тараном, но кампания, активно использующая осадные орудия нуждается в большем количестве информации. Именно поэтому информация из этой главы увеличивает и при необходимости замещает информацию из *Руководства Мастера Подземелий*.

Все характеристики осадных орудий из этой главы приведены в расчете на то, что они созданы для существ Среднего размера. Измените характеристики осадных орудий, созданных для меньших или больших существ как посчитаете нужным. Существа размером меньше Маленького обычно не используют осадные орудия.

В отличие от обычного стрелкового оружия, осадные орудия наносят предметам полноценный урон.

Постройка осадных орудий: Игровые персонажи вряд ли будут строить осадные орудия, если они являются частью постоянной армии. Однако во время длительной осады оборо-



няющимся, возможно, понадобится создать такие орудия. Ремесло (осадные орудия) – самый подходящий навык, а КС для создания и починки осадных орудий равен 20. Строительство идет по правилам создания предметов со страниц 70–71 *Руководства Игрока*. Каждую неделю вы совершаете (проверку результата×20) зм от стоимости орудия (из-за того, что осадные орудия такие дорогие, вы измеряете прогресс в золотых монетах, а не серебряных).

Время постройки учитывает, что главному ремес-

леннику помогают как минимум три неквалифицированных рабочих. Если помощи недостаточно, разделите прогресс соответствующим образом (на половину, если у вас лишь один помощник, и на четыре, если вы все делаете сами).

Установка и перемещение осадных орудий: Установка и разборка баллисты занимает одну минуту, а установка и разборка всего остального 10 минут. Для вычисления скорости перемещения осадных орудий посмотрите вес в описании этого орудия, вычислите

КАТАПУЛЬТЫ

Хотя большинство людей при слове «катапульта» представляют себе вполне определенное осадное оружие, это оружие следовало бы правильнее называть мангонелью (смотрите страницу __), а в этой книге «катапульта» называются все виды метательных машин, использующих силу кручения или противовесов для метания больших предметов на десятки метров в воздух.

Катапульти, работающие за счет силы кручения, такие как баллиста, мангонель и скорпион, используют так называемый «мотки» (связки переплетенных веревок, часто изготовливаемых из волос и сухожилий) для посылки одного или двух деревянных рычагов вперед, запуская снаряд в воздух.

Катапульти, работающие за счет противовесов, такие как требучеты, представляют собой рычаг с огромным противовесом на одном конце. Этот противовес поднимается в воздух посредством ворота или отряда солдат и закрепляется в таком положении. Затем на рычаг помещается снаряд. После освобождения стопора противовес падает, поднимая конец со снарядом вверх, и снаряд устремляется в полет.

Катапульта может метать очень большие предметы на невероятно большие расстояния (до 500 метров (1500 футов)). В качестве обычных снарядов обычно используют камни весом от 18 до 67,5 кг (40 до 150 фунтов), массивные стрелы, похожие на копья и даже горшки с горящим маслом и алхимическим огнем, которые могут сжечь деревянные строения за каменными стенами, уничтожая укрепление изнутри.

Существуют войска, заряжающие свои катапульти всем, что попадется под руку, даже близлежащими камнями, цепями, ненужным оружием, обрывками и частями доспехов, мертвыми скакунами, отрубленными головами вражеских солдат и даже живыми пленниками. Часто такой обстрел наносит скорее психологический, чем физический урон обитателям укрепления.

Катапульти, метające камни, могут заряжаться и подобием мелкой картечи. Это туго набитые мешки с маленькими камешками, которые буквально взрываются при ударе, осыпая все в небольшой области смертельными «брызгами» каменных осколков.

силу всех, кто тянет его, а затем посмотрите Таблицу 9–1: Переносимая емкость на странице 1 *Руководства Игрока*. Разделите вес орудия на четыре, если у него есть колеса (чаще всего так и есть).

УПРАВЛЕНИЕ КАТАПУЛЬТОЙ

Большинство катапульти не используют обычные правила боя для определения результатов атак, потому что обычно катапультой стреляют не по конкретному существу, а по определенному квадрату на поле (баллиста служит исключением из этого правила, но она и использует обычные правила определения успеха атаки).

Первым делом команда катапульти должна нацелить ее на определенный квадрат. Это требует совершения проверки Профессии (осадный инженер) командиром орудия (главным в команде) с КС 15 и одного или более полнораундных действий со стороны его команды. Несколько членов команды, выполняющие эти действия одновременно, уменьшают время, необходимое на прицеливание катапульти. Нужное количество раундов зависит от оружия. Другие члены команды могут помочь в этой проверке навыка, совершив проверку профессии (осадный инженер) с КС 10, как описано в Объединение в проверках навыков на страницах 65–66 *Руководства Игрока*; Успех этой проверки предоставляет командиру орудия +2 бонус к этой проверке.

После этого катапульти необходимо зарядить. Так же как и при прицеливании, зарядка катапульти требует одного или более полнораундных действий со стороны команды. Как и раньше, несколько представителей команды могут выполнять эти действия одновременно, уменьшая время, необходимое на зарядку катапульти (например, если катапульта требует четыре полнораундных действия на зарядку, то команда из четырех человек зарядит ее за один раунд). Командир орудия должен преуспеть в проверке Профессии (осадный инженер) с КС 15, и как минимум один представитель команды должен преуспеть в проверке Силы с КС 10. Другие представители могут помогать любой из этих проверок, используя действие помощи другому, но должны заранее выбрать, кому они помогают (таким образом, один и тот же представитель команды не может помогать обоим проверкам сразу). Существа Большого и еще больших размеров могут зарядить катапульти вдвое быстрее, а Маленькие существа вдвое медленнее. Крошечные существа не смогут зарядить катапульти.

В конечном счете, командир орудия совершает особый бросок атаки для выстрела из катапульти. Он бросает 1d20 и добавляет свой базовый бонус атаки, свой модификатор по Интеллекту, штрафы за дистанцию (смотрите Таблицу 4–1), и все прочие уместные модификаторы (смотрите памятку на этой сноске). С квадратом на поле боя обращаются, как если бы он имел КД 15 против атаки катапульти. Эта атака является стандартным действием, и команда не может помочь ее успеху.

Катапульти (в отличие от баллист) метают свои снаряды по высокой дуге. Катапульте требуется отсутствие препятствий по вертикали, равной половине расстояния до цели, поэтому подземные расы редко используют такие устройства. Благодаря такой высокой дуге, катапульти могут поражать квадраты, находящиеся вне зоны видимости команды, хотя и с –6 штрафом к броску атаки.

Если атака не попадает в квадрат, находящийся в зоне видимости команды, и следующий выстрел планируется совершить в то же место, то командир орудия получает

Баллиста: Эта катапульта, работающая за счет энергии кручения, выглядит как огромный арбалет, стреляющий большими снарядами, похожими на гарпун.

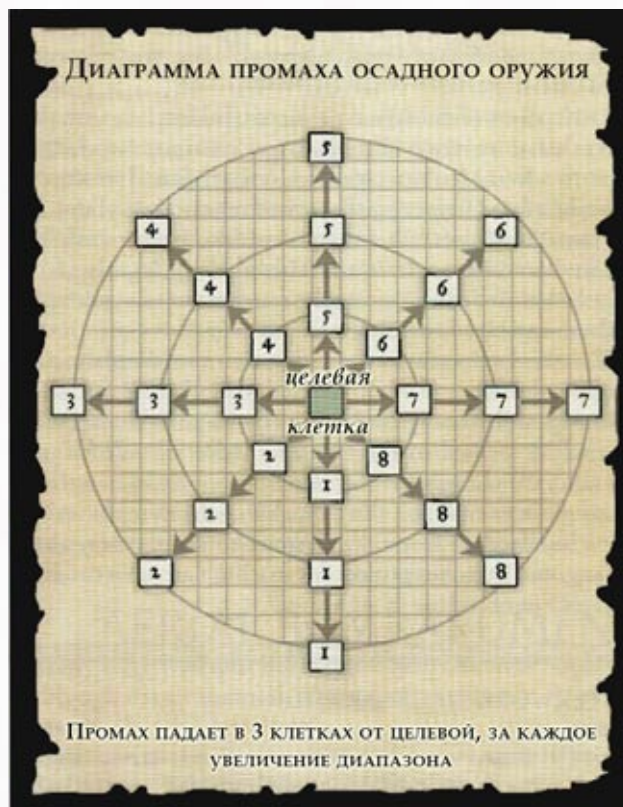
+2 бонус к своему особому броску атаки. Если промахнется и следующий выстрел, то этот бонус улучшается 2 за каждую попытку попасть в этот квадрат, до максимума +10 (после пяти промахов).

Если квадрат-цель находится вне зоны видимости, но есть сторонний наблюдатель, способный общаться с командой, то бонус за последующие попытки попасть в нужный квадрат начинаются с +1 и увеличиваются до +5 (после пяти промахов). Все эти атаки по-прежнему совершаются с –6 штрафом, применимым, потому что команда все равно не видит цель.

При успешном броске атаки снаряд катапульти попадает в нужный квадрат. Камень наносит указанное повреждение всем предметам и существам в этом квадрате. Картечь причиняет половину указанного повреждения (смотрите Таблицу 4–1), но зато всем существам и предметам в квадрате и смежных клетках. Существа могут пытаться совершить спасбросок Рефлексов с КС 15, чтобы избежать повреждений от камня или уменьшить повреждения от картежи еще в два раза. Некоторые особые виды снарядов используют свои собственные правила (смотрите Магические Осадные Орудия на странице 133).

Как только катапульта успешно попала в нужный квадрат, все последующие выстрелы будут автоматически попадать в то же место, пока катапульти не нацелить на другой квадрат.

Промажнувшиеся Атаки: Если атака была неудачной, бросьте 1d8 и определите по нижеприведенной диаграмме отклонение. Снаряд приземляется на 3 квадрата в стороне от цели за каждое увеличение диапазона атаки.



Выстрел из баллисты требует от командира орудия – совершение броска атаки, используя его базовый бонус атаки и штрафы за дистанцию (так как это прямая атака, то модификатор по Интеллекту не применяется, в отличие от тех катапульт, что совершают не прямые атаки). Если у командира орудия нет черты Квалификации в управлении баллистой (смотрите страницу 96), то он получает -4 штраф к этому броску атаки. Дополнительные члены команды могут оказывать подручную помощь, предоставляя командиру +2 бонус к броску атаки, при условии, что они преуспели в проверке Профессии (осадный инженер) с КС 10. В отличие от большинства других видов катапульт, баллиста нацеливается или на определенное существо или на объект (участок стены), а не на квадрат.

Зарядка легкой баллисты требует двух полнораундных действий (таким образом, два представителя команды зарядят ее за один полный раунд). Зарядка тяжелой баллисты требует четыре полнораундных действия. Баллисту не нужно каждый раз прицеливать заново; успех и неудача каждого выстрела не зависят от предыдущих бросков атаки.

Легкая баллиста занимает квадрат 1,5×1,5 метра (5×5 футов), а тяжелая баллиста 4,5×4,5 (15×15 футов).

Таран: Таран – это простое устройство, состоящее из тяжелого бревна (свисающий на веревках с передвижных лесов или несомый пехотой), которым неоднократно ударяют в ворота или другие препятствия, чтобы сломать их. Конец бревна часто оковывают железом, которое подчас принимает причудливые формы, такие как головы драконов.

Типичный таран достигает в длину 9 метров (30 футов). Вместе с лесами, он занимает пространство 3 метра (10 футов) в ширину и 9 метров (30 футов) в длину. До десяти пехотинцев Среднего или Маленького размера могут занимать пространство вместе с тараном и его лесами (по пять человек с обеих сторон). Существа Большого размера могут способствовать атаке, при условии, что они занимают как минимум один квадрат вместе с тараном.

В качестве полнораундного действия, персонаж, ближайший к переднему концу тарана, совершает бросок атаки против КД сооружения, применяя -4 штраф за недостаток опытности (нельзя быть опытным в обращении с этим устройством). В добавление к повреждению, указанному в Таблице 4-1: Осадные Орудия, до десяти других существ, держащих таран, могут добавлять свои модификаторы по Силе к повреждению от тарана, если они используют на это свои полнораундные действия (существо, направляющее таран, тоже добавляет свой модификатор по Силе). Например, у десяти гноллов (у каждого Сила 15, модификатор +2) таран причинит 3d8+20 единиц урона при успешном попадании.

Для раскачивания тарана требуется как минимум одно существо Огромного размера или больше, два Больших существа, четыре Средних или восемь Маленьких (Крошечные и более мелкие существа таран использовать не смогут). Если таран держат на руках,



а не на лесах, то количество существ удваивается (в таком случае Маленькие существа не смогут взять таран, потому что им не хватит места).

Управление тараном провоцирует благоприятную атаку.

Мангонель, тяжелая или легкая: Стандартная катапульта по умолчанию, описанная в *Руководстве Мастера Подземелий* (страницы 99–100), мангонель – это осадное орудие, функционирующее за счет энергии кручения. Ее единственный рычаг напоминает ложку, способную метать тяжеленные камни на десятки метров. Как и все метаящие камни катапульты, мангонель запускает снаряды по высокой дуге, а потому может поражать клетки, находящиеся вне зоны видимости.

Зарядка легкой мангонели требует двух полнораундных действий (два существа зарядят ее за один полный раунд, а одному существу потребуется два полных раунда). Зарядка тяжелой мангонели требует четыре полнораундных действия.

Легкая мангонель занимает пространство 3×3 метра (10×10 футов). Тяжелая мангонель занимает пространство 4,5×4,5 метра (15×15 футов).

Скорпион: Эта сложная катапульта, функционирующая за счет энергии кручения использует замысловатую систему ворот, идущих по обеим сторонам основания, которая обеспечивает силу тяжелой мангонели орудью, по размерам похожему на мангонель легкую.

Зарядка и перенацеливание скорпиона требует два полнораундных действия. Если команда проваливает

ПРЕВОСХОДНЫЕ ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ

Превосходные осадные орудия стоят вдвое больше обычных (смотрите Таблицу 4-1). Превосходные осадные орудия предоставляют немагический +1 бонус улучшения к броскам атаки. Также этот бонус добавляется ко всем проверкам навыков, сделанных для

управления этим орудием (кроме проверок Силы, сделанных для перезарядки).

Каждый снаряд превосходного качества стоит 300 зм (вне зависимости от обычной стоимости снаряда).

Таблица 4-1: Осадные орудия

Осадное орудие	Стоимость	Урон	Крит.	Увеличение диапазона	Минимальный диапазон	Максимальный диапазон	Команда	Прочность	ХП	Вес	Размер
Баллиста, легкая	500 зм	—	—	30 м (100 фт.)	—	300 м (1000 фт.)	2	5	25	180 кг	Средний
Снаряд	1 зм	3d8	19–20/x2	—	—	—	—	—	—	2,7 кг	
Баллиста, тяжелая	1000 зм	—	—	36 м (120 фт.)	—	360 м (1200 фт.)	4	5	675	900 кг	Огромный
Снаряд	1 зм	5d8	19–20/x2	—	—	—	—	—	—	2,7 кг	
Таран	1000 зм	3d8	x2	—	—	—	4–10	5	600	1350 кг	Огромный
Мангонель, тяжелая	800 зм	—	—	60 м (200 фт.)	30 м (100 фт.)	300 м (1000 фт.)	4	5	1 350	1350 кг	Огромный
Картель	5 см	3d6	x2	—	—	—	—	—	—	22,5 кг	
Камень	2 зм	6d6	x2	—	—	—	—	—	—	33,8 кг	
Мангонель, легкая	550 зм	—	—	45 м (150 фт.)	22,5 м (75 фт.)	225 м (750 фт.)	2	5	400	900 кг	Большой
Картель	3 см	2d6	x2	—	—	—	—	—	—	13,5 кг	
Камень	1 зм	4d6	x2	—	—	—	—	—	—	18 кг	
Скорпион	1250 зм	—	—	60 м (200 фт.)	30 м (100 фт.)	300 м (1000 фт.)	2	5	400	900 кг	Большой
Картель	5 см	3d6	x2	—	—	—	—	—	—	22,5 кг	
Камень	2 зм	6d6	x2	—	—	—	—	—	—	33,8 кг	
Осадная башня	2000 зм	—	—	—	—	—	9	5	1 800 ¹	4,5 тонны	Громадн.
Требушет, тяжелый	3000 зм	—	—	90 м (300 фт.)	45 м (150 фт.)	450 м (1500 фт.)	8	5	7 500	9 тонн ²	Колоссальный
Картель	1 зм	7d6	x2	—	—	—	—	—	—	45 кг	
Камень	4 зм	14d6	x2	—	—	—	—	—	—	67,5 кг	
Требушет, легкий	1500 зм	—	—	75 м (250 фт.)	37,5 м (125 фт.)	375 м (1250 фт.)	6	5	3 200	3,5 тонн ²	Громадн.
Картель	7 см	5d6	x2	—	—	—	—	—	—	33,8 кг	
Камень	3 зм	10d6	x2	—	—	—	—	—	—	45 кг	

1 Осадная башня, получившая урон, превышающий половину ее хит-поинтов, становится неподвижной.

2 Включая противовес, весящий примерно 75% от общего веса.



проверку, сделанную для зарядки или перенацеливания скорпиона на 5 и больше, то система ворот ломается, делая орудие бесполезным. Починка ворот займет 10 раундов и требует проверки Ремесла (осадные орудия) с КС 20.

Скорпион занимает пространство 3×3 метра (10×10 футов).

Осадная башня: Осадная башня – это большая деревянная башня, построенная на колесах, которую пехота использует для подхода к крепостным стенам под укрытием. Стены осадной башни обычно изготавливаются толщиной 5 сантиметров (2 дюйма).

Обычная трехуровневая осадная башня в высоту достигает 9 метров (30 футов) и занимает пространство 4,5×4,5 метра (15×15 футов). На каждом уровне может поместиться 9 существ Среднего размера.

Осадную башню могут толкать девять существ, находящиеся на нижнем уровне со скоростью 3 метра (10 футов) (бег невозможен). Девять существ на нижнем уровне имеют полное укрытие. Те, кто находится выше, имеют улучшенное укрытие и могут стрелять через бойницы.

Требушет: Требушет использует тяжелый противовес для метания снарядов на огромные расстояния. Тяжелый требушет использует рычаг длиной 9 метров (30 футов) с двумя корзинами булыжников на одном конце и ковшом со снарядом на другом. Корзины с грузом поднимаются в воздух посредством блоков и лебедок и закрепляются стопором. Легкий требушет использует шарообразный груз, встроенный в рычаг. Это делает легкий требушет значительно проще в использовании, но ограничивает его диапазон и непра-



гигантские орлы бомбардируют булыжниками

вильная зарядка может повредить самому оружию.

Заряд картечи из тяжелого требучета причиняет повреждение всем существам в пределах 2 клеток от квадрата-цели.

Зарядка легкого требучета требует три полноразрядных действия. Зарядка тяжелого требучета требует шесть полноразрядных действий. Перенацеливание требучета длится в четыре раза дольше его перезарядки, и во время зарядки прицеливаться нельзя. Если проверка зарядки легкого требучета провалена на 5 и больше, то оружие опрокидывается, причиняя 4d6 единиц повреждения всей команде (а также всем другим существам, находящимся в смежных клетках). Подъем упавшего требучета требует час работы всей команды.

Легкий требучет занимает пространство 6×6 метров (20×20 футов), а тяжелый требучет занимает пространство 7,5×7,5 метров (25×25 футов).

БОМБАРДИРОВКА С ВОЗДУХА

Многие осадные орудия метают большие предметы, такие как валуны, чтобы раздавить врага. Однако войска, в которых есть воздушные войска, могут перемещать тяжелые предметы по воздуху и сбрасывать их прямо на головы врагов. Такая бомбардировка использует правила падающих предметов, данные на странице 303 *Руководства Мастера Подземелий*. Бомбардировщиками могут быть такие существа как гигантские орлы, специально обученные для таких заданий, пехота под действием заклинания *полёт*, а также существа с грудой камней на *летающих ковриках* или другой магией. Существа, обороняющиеся на стенах или утесах, могут сталкивать или кидать предметы с края.

Существа, способные летать, могут перемещаться на полной скорости пока они несут вес, не превышающий их легкой нагрузки (если они умеренно или тяжело нагружены, на одну треть). Более тяжелые предметы причиняют больше повреждений, и повреждение увеличивается с увеличением расстояния. Однако бомбардировка с большой высоты менее точ-

на. Увеличение диапазона падающего предмета равно 15 метрам (50 футам). Предметы, сброшенные с высоты более 75 метров (250 футов) всегда считаются не прямой атакой (смотрите ниже).

Броски атаки: Существо, сбрасывающее предмет, совершает бросок стрелковой атаки против КД 5 для точного попадания в квадрат, применяя все штрафы за увеличение диапазона и -4 штраф за использование импровизированного оружия. Кроме того, маневренность существа тоже может накладывать штрафы: -2 за среднюю маневренность, -4 за плохую и -6 за неуклюжую. Промашнувшаяся атака поражает соседнюю клетку; смотрите Промаш Метательным Оружием на странице 158 *Руководства Игрока*).

Повреждение: Урон, причиняемый брошенным предметом, основывается на весе этого предмета и высоты, с которой он упал, что подробно расписано на странице 303 *Руководства Мастера Подземелий*. Существо может избежать урона, совершив спасбросок Рефлексов с КС 15.

Пикирующая бомбардировка: Существа, способные пикировать, могут лучше контролировать траекторию полета своего груза и получают +2 бонус к броску атаки. Штрафы за увеличение диапазона отсчитываются с точки, в которой предмет был выпущен, но при определении урона к расстоянию, которое пролетел предмет, добавляется длина пикирования. С пикирующей бомбардировкой обращаются как со стремительной атакой, что накладывает на КД пикирующего существа -2 штраф. Летуны с неуклюжей и плохой маневренностью должны оставить себе достаточно места, чтобы не столкнуться с землей или целью (смотрите страницу 20 *Руководства Мастера Подземелий*).

ГРАД СТРЕЛ

В большинстве ситуаций на поле боя, лучники не выбирают для своих выстрелов конкретные цели. Вместо этого, большие отряды лучников сосредотачивают свои выстрелы на области, занятой вражескими войсками, полагаясь на то, что такой поток снарядов в кого-нибудь да попадет. Несмотря на название этой тактики, ее может выполнять любой персонаж со стрелковым оружием, таким как арбалеты и пращи. Представленные здесь правила впервые были пред-



еще одним вражеским солдатом меньше

ставлены в *Книге Воина*; эта информация была обнoвлена и превратилась в полноценные правила.

Если как минимум десять лучников стоят смежной группой (рядом с каждым есть как минимум еще один), то они могут выпустить град стрел в качестве полноразрядного действия. Вместо прицеливания в определенную цель, они сосредотачивают свои стрелы на одной области, в расчете на поражение врага, находящегося там. Все лучники выпускают по одной стреле, вне зависимости от их обычной скорострельности.

Командир лучников (обычно это офицер или ветеран, который не обязан быть одним из стреляющих) совершает особый бросок атаки против КД 15, используя лишь свой базовый бонус атаки, модификатор по Интеллекту и штрафы за увеличение диапазона. Если атака была успешной, то земли попадают в нужное место, имеющее ту же форму что и построение лучников в группе. Например, если град стрел выпустили два ряда по пять лучников, то стрелы приземлятся в области 2×5 клеток.

Град стрел, промахнувшийся по назначенной цели, все равно куда-то да попадает. Обратитесь к диаграмме со страницы 158 *Руководства Игрока*, чтобы определить смещение атаки. Поскольку цель занимает больше одной клетки, то командир лучников указывает одну клетку в ее центре (или ближайшую к центру), чтобы проще было работать с вышеупомянутой диаграммой. Вполне вероятно, что град стрел, немного уклонившийся от цели, все равно покроет часть предполагаемой области.

Все существа в области приземления стрел получают повреждение, если они не совершат успешный спасбросок Рефлексов с КС 15. К этому КС могут применяться модификаторы, указанные в Таблице 4–2. Все стрелы наносят обычный для них повреждение, включая возможные модификаторы от Силы.

Таблица 4–2: Модификаторы КС спасброска от града стрел

Ситуация	Модификатор КС
Бонус улучшения стрелы	+бонус*
За каждое увеличение диапазона после первого, между целью и самым дальним лучником	–2
Как минимум половина лучников не видит целевой квадрат	–2

*Из всех стрел применяйте самый низкий бонус.

Например, десять воителей 1 уровня с длинными луками выстреливают по одной превосходной стреле градом в область, находящуюся в 45 метрах (150 футах) от самого дальнего лучника. Если командир совершит успешный бросок атаки, то все существа в намеченных клетках получают 1d8 повреждений, если не выполнят спасбросок Рефлексов с КС 14 (базовый КС 15, –2 за два увеличения диапазона для самого дальнего лучника, +1 за бонус улучшения от превосходного качества).

ПРЯМАЯ АТАКА ПРОТИВ АТАКИ НЕПРЯМОЙ

Обычный град стрел выстреливают по высокой дуге, а не прямо в целевой квадрат. Такая атака требует отсутствия помех по вертикали, что делает ее практически невозможной в большинстве подземелий. Высота дуги достигает высоты в 3 метра (10 футов) за каждое увеличение диапазона (или его часть). Град стрел, выпущенных из длинных луков в цель с расстояния 135 метров (450 футов) поднимется в высшей точке до 15 метров (50 футов), потому что 450 футов – это более четырех увеличений диапазона для длинного лука.

Из-за того, что град стрел летит по дуге, он может игнорировать укрытие (даже полное) между лучниками и целью, если дуга достаточно велика для преодоления препятствия. Например, 6 метровая стена между лучниками и целью, находящейся в 90 метрах, не предоставляет никакой защиты, если лучники стреляют навесом. Град стрел не может игнорировать укрытие в пределах 3 метров (10 футов) от ближайшего лучника и 3 метров (10 футов) от целевой клетки; такое укрытие полностью предотвращает урон от града стрел.

Выстрел градом стрел можно совершить и прямой атакой. В этом случае атака не способна нацеливаться за линию позади передних врагов и не может игнорировать препятствие между лучниками и целевой зоной.

Лучники, выпускающие град стрел прямой атакой могут нацеливаться только если у всех лучников есть как минимум одна прямая линия между ними и целью, без препятствий вдоль нее.

СКОНЦЕНТРИРОВАННЫЙ ОБСТРЕЛ

Лучники, стреляющие градом стрел, могут сосредоточить свои выстрелы на меньшей области, чем это обычно. Такая разновидность атаки называется сконцентрированным обстрелом и способна причинить значительные повреждения.

Для сконцентрированного обстрела до десяти смежных лучников сосредотачивают свои выстрелы на одной клетке в 1,5 метра (5 футов). Все лучники совершают полную атаку, выстреливая столько стрел, сколько захотят (и способны вести огонь).

Командир совершает особый бросок атаки (описанный выше) против КД 20 (этой атакой нельзя совершить критическое попадание). Успех означает, что обстрел попал в цель; неудача означает, что обстрел сместился (обратитесь к странице 158 *Руководства Игрока*). Все существа в квадрате обстрела получают урон, как если бы они были ударены одной пятой всех выпущенных стрел (1d6 единиц повреждения за пять стрел из короткого лука, 1d8 единиц повреждения за пять стрел из длинного лука). Если стрелы наносят разное повреждение (возможно, они выпущены из разных луков или из-за разных модификаторов у стрелков) используйте повреждение, наносимое большинством стрел.

Цель должна совершить спасбросок Рефлексов с КС 15 для снижения повреждений вдвое. КС спасброска может изменять модификаторы, как описано в Таблице 4–2.

Например, десять воителей людей 1-го уровня с чертой Быстрый Выстрел выстреливают по две превосходных стрелы из длинных луков в квадрат в зоне видимости, находящийся в 45 метрах (150 футах) от самого дальнего воина. Если атака будет успешной, то все существа в этой клетке получают 4d8+4 единиц повреждений (одна пятая от двадцати стрел – это четыре стрелы) и право на спасбросок Рефлексов с КС 14 для уменьшения повреждений вдвое (КС 15, –2 из-за того, что цель находится в одном увеличении диапазона от самого дальнего лучника, +1 за бонус улучшения от превосходного качества).

Тип повреждений от обстрела – обычный для использованных снарядов (у луков колющий). Если у всех стрел был один бонус улучшения, общие магические свойства или другие особые свойства, влияющие на броски атаки, добавьте их к повреждению от каждой стрелы в обстреле. Например, если бы все



стрелы в вышеприведенном примере были *пылающими стрелами* +1, выпущенными из длинного составного лука (+1 бонус Силы), то повреждение было бы $4d8+8$ колющее плюс $4d6$ огнем (спасбросок Рефлекса снижает повреждение вдвое).

Особые свойства, не влияющие непосредственно на броски атаки или повреждения, не влияют и на обстрел. Например, обстрел из десяти *стрел самонаведения* +1 добавит +1 к КС спасброска Рефлексов и +1 к броскам повреждения (как и при обычных стрелах +1), но способность самонаведения не будет работать.

Ничего хорошего не выйдет, если на одном и том же квадрате сосредоточат свои атаки более десяти лучников. Обычно большие группы лучников разделяют свои усилия на несколько клеток (командами по четыре и более лучников на одну клетку), или разделяют свои атаки, фокусируясь на одной клетке на разных показателях инициативы. Например, группа из пятидесяти лучников может на-
целиться на
о д н у
клет-
к у

сконцентрированным обстрелом на пяти разных показателях инициативы, или покрыть обстрелом пять разных клеток.

ОТКЛОНЕНИЕ ОБСТРЕЛА

Персонаж, способный отклонять стрелы, как с помощью черты Отклонение Стрел (страница 93 *Руководства Игрока*) или Блокировка стрел (страница 96), может игнорировать некоторое количество или даже все повреждение от обстрела.

При обычном граде стрел ни один персонаж, способный отклонить одну и более стрел не получает урона.

Против сконцентрированного обстрела такие персонажи получают меньше повреждений, чем обычно. Для определения повреждений от сконцентрированного обстрела уменьшите эффективное количество стрел в обстреле на двукратное количество стрел, которые персонаж может отклонить или блокировать за один раунд. Таким образом, воин со способностью Блокировка стрел, получивший под сконцентрированным обстрелом восемь стрел, получит повреждение только от шести выпущенных стрел. Персонаж эпического уровня с чертой Бесконечное отклонение (страница 60 *Руководство для Эпических Персонажей*) вообще не получит урона от сконцентрированного залпа.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Войска получают стратегические знания из разных источников, включая лидерство, ворожбу, и разнообразную разведку врага. Таким образом, советники генерала становятся такими же важными участниками планирования боя, как и сам генерал, благодаря стратегическим преимуществам, которые они предлагают. Некоторые особенности местности тоже предоставляют местные стратегические преимущества для нападающих или обороняющихся.



залп из стрел

В игровых терминах, стратегическое преимущество является тем, на что намекает название: оно дает преимущество одной из сторон в бою. Технически это преимущество отображается в присуждении победных очков (страница __) до начала битвы. Большинство стратегических преимуществ зарабатываются планированием еще до начала сражения, хотя некоторые можно получить и во время сражений на полях, например, если вражеские силы попали в засаду. Описание каждого вида стратегических преимуществ указывает, когда его можно заработать. Преимущества стратегического планирования применимы только для крупномасштабных боев. Отдельные стычки обычно слишком малы, чтобы получать настоящую выгоду от планирования.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТРАТЕГИЧЕСКОГО ПЛАНИРОВАНИЯ

Искусство стратегического планирования недоступно игровым персонажам, если только они не делали самостоятельно многоуровневое планирование, будучи военными лидерами или представителями штаба генерала. Иногда стратегическое планирование приводит прямо к приключениям; например, если игровые персонажи использовали *магическое слежение* на генерала вражеских войск и обнаружили, что он путешествовал на Абисс, чтобы заключить договор с демонами, они могут пойти за ним и нарушить его планы пока не поздно.

Очень часто стратегическое планирование предоставляет многочисленные обычные преимущества для армии, такие как знание того, что «в низинах вон той долины видно не дальше своего носа» или «вражеский полк Белых Боевых Тигров слишком устал, чтобы хорошо сражаться».

Несмотря на то, что стратегические преимущества могут отображать вполне конкретные факторы, игра абстрагируется от них, чтобы играть было легче. За каждое стратегическое преимущество, которым обладают игровые персонажи, наградите их 10 победными очками за предстоящее сражение. Победные очки, которые будут описаны в этой главе ниже, отражают то, как действие игровых персонажей влияет на исход битвы. Так как победные очки – это мера влияния лишь ИП, то эти очки остаются без изменений, когда эти функции за них выполняют НИПы.

Кроме примеров, представленных в этом разделе, в вашей боевой кампании, несомненно, появятся свои варианты стратегического преимущества. Используйте советы, данные здесь, чтобы определить, является ли какое-нибудь действие или способность стратегическим преимуществом.

ЗНАНИЕ БАРДОВ

Многие барды знают песни и рассказы о легендарных сражениях. Некоторые барды понимают истинное положение вещей из рифмованных строк и узнают потаенные частички информации, описывающие то, как же была завоевана эта победа. Опираясь на знания этих легенд, бард может собрать обрывки информации воедино и поможет своему народу завоевать победу.

Проверка знания бардов (или тайны, если используется престиж класс Повелитель Знаний) с результатом 25 и выше во время планирования может предоставить вам преимущество стратегического планирования.

Если битва уже началась, то требуется результат проверки знания бардов 30 и выше, чтобы получить то же самое преимущество стратегического планирования.

ВОРОЖБА

Мощные заклинания ворожбы могут дать ключ к победе, особенно те заклинания, что позволяют общаться с экстрапланарными созданиями. Если заклинатель успешно активирует *общение*, *общение с природой* или *контакт с другим планом* и задает вопросы о предстоящем сражении, то это может обеспечить стратегическое преимущество. Победные очки таким путем можно заработать лишь один раз, вне зависимости от количества использованных заклинаний и персонажей, которые эти заклинания активировали.

Успешно активированное *знание легенд* или *видение* тоже может быть использовано для получения стратегического преимущества в области знания географии или истории, если предстоящее сражение связано с былыми легендарными битвами.

Эта ворожба обычно выполняется накануне сражения, хотя *видение* можно активировать и во время боя.

НАВЫКИ ЗНАНИЯ

ИП, применяющие свое знание к предстоящему сражению (успешной проверкой Знания с КС 20) получают стратегическое преимущество. Эта выгода может быть знанием определенного жизненно-важного места на ландшафте, воспоминанием о предыдущих сражениях в этих местах, или даже определенным знанием о вражеском командире.

Все категории знания применяются к разным видам ситуаций и приводят разную информацию. Ниже приведены примеры ситуаций, в которых успешная проверка Знания предоставляет стратегическое преимущество. Если в ваших приключениях на поле боя произойдет одна или несколько из этих ситуаций, то вы уже будете знать, какая проверка Знания может обеспечить стратегическое преимущество. Другим образом, используйте эти примеры как руководства по приспособливанию навыков Знания к другим ситуациям. Например, вы можете решить, что Знание (планы) окажется полезным, если вражеские силы на Материальном Планах включают существ с других планов существования.

- **Тайнство:** Противник возглавляется мощным заклинателем или существом, полагающимся на магию.
- **Архитектура и инженерия:** В сражении атакуют, обороняют или осаждают укрепления или большие строения.
- **Устройство подземелий:** Сражение происходит под землей или в окружении, похожем на подземелье.
- **География:** Сражение происходит на определенном, примечательном ландшафте (болота или холмы).
- **История:** Сражение происходит на месте другого примечательного сражения.
- **Местное:** Противник родом из местных земель.
- **Природа:** Погода во время сражения необычна или чрезвычайно сурова.
- **Дворянство и королевский двор:** Противник возглавляется представителем знатного рода или королевской семьи.
- **Религия:** Противник возглавляется верховным жрецом, теократом или другим высокорелигиозным человеком.

- **Планы:** Сражение происходит не на Материальном Plane.

ЛИДЕРСТВО

Лидер войск придает своим воинам силу. Это может быть великий и могучий генерал, ведущий свои войска. Это может быть вождь орков, являющийся лидером только потому, что его еще не убили. Но настоящий великий лидер это тот, кто провел свои войска через множество побед. Стратегическое преимущество за лидерство следует предоставлять, только если у игрового персонажа, возглавляющего армию, показатель Лидерства как минимум равен 10.

Показатель Лидерства персонажа равен его уровню или КХП плюс модификатор по Обаянию, +1 за каждую лидерскую черту, взятую этим персонажем (смотрите страницу ____). При этом персонаж может поставить свой командный рейтинг (смотрите на странице ____) вместо модификатора по Обаянию.

Это преимущество определяется в начале сражения. Если ИП принимает управление в середине боя, то лидерство уже не будет автоматически предоставлять победных очков.

РАЗВЕДКА

Шпионы, закладчики и разведчики передавать численность вражеской армии, что при планировании сражения может оказать неоценимую услугу. В населенных местах про вражеские силы могут рассказать беженцы и местные жители.

Шпионы и разведчики, которых еще не поймали, могут передавать стратегическое преимущество, если они видели размеры вражеских сил, наличие осадных орудий и элитных войск. Заклинатели могут попытаться использовать *магическое слежение* за вражеским командиром или его советником, или использовать такие заклинания как *надоедливые глаза* (если они в пределах диапазона) и *волшебный глаз*, для получения визуальной информации.

Персонаж может предпринять проверку Сбора Информации с КС 20 в населенных местах для получения информации о вражеских силах, что-то является стратегическим преимуществом.

Вся разведка, превращающаяся в стратегическое преимущество, должна быть завершена до начала битвы, поскольку полученная информация используется на стадии планирования.

ЛАНДШАФТ И УКРЕПЛЕНИЯ

Некоторые места на поле боя легко оборонять, а с некоторых легко атаковать, что облегчает работу военачальнику. Если ИП обладают контролем над таким ключевым строением (например, крепостью), то они получают 10 победных очков для своей армии, потому что они его знают вдоль и поперек. Смотрите Местность на странице ____.

ПРОВЕРКА МОРАЛИ

Поле боя – это страшное место, где повсюду царит смерть и разрушение. Под гнетом сражений многие существа покидают свои войска по одной простой причине: самосохранение.

Существа, начавшие поддаваться страху, быстро катятся по наклонной. Сперва они впадают в шок (смотрите на странице ____), а затем пугаются настолько, что бегут из боя. В чрезвычайных ситуациях существа могут полностью сломаться, подвергая опасности не только себя, но и своих товарищей. Только

очень харизматический лидер может вернуть таких существ назад в бой.

Мораль – это защита персонажей от страха. Именно это и моделирует проверка морали, являющаяся спасброском по Воле с КС 20 от эффектов страха. Все модификаторы, применимые к обычному спасброску по Воле (и эффектам страха), применяются и здесь. Дополнительные бонусы и штрафы проверки морали определяют в зависимости от условий сражения, что подробно описано ниже.

КОГДА ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПРОВЕРКА МОРАЛИ

Боевой дух – это важная вещь в сражениях и настоящего мира, и мира фэнтезийного, поэтому это важный фактор военных приключений, которые вы создаете за игровым столом. Эффекты морали, когда храбрые рыцари спланируют свои ряды и когда незадачливые крестьяне бросают копья и убегают, являются основой этого жанра игр.

Когда действие сфокусировано на сражении ИП и небольшой группы врагов (почти всегда такое происходит в обычных приключениях), проверки морали обычно не нужны. Однако если вы описываете происходящее на другом конце поля боя, или если высокоуровневые ИП сталкиваются с большой группой низкоуровневых врагов, то проверка морали позволит вам быстро и эффективно изобразить переменчивую удачу на поле боя.

От того, что ИП являются главными героями и центром игры, обычно они не должны совершать проверки морали. Решение отступить и сразиться позже всегда делают сами игроки и броском кубика принуждать их не нужно (однако если все согласны использовать это правило – то на здоровье; смотрите врезку на странице ____). Однако их союзники НИП должны совершать проверки морали наравне с врагами.

Мораль в Подземельях

Эти правила, если вы пожелаете, вы можете использовать и вне сражений на полях, в приключениях, основанных на подземельях, в городе и вообще где угодно. В большинстве случаев, использование правил боевого духа означает, что монстры будут убегать от вас чаще, чем обычно. Это вполне типично для войны, но мало приемлемо в подземельях, потому что чудовища находятся в своих логовах и им обычно некуда отступать. В противоположность этому, сообразительный военачальник поддержит отступление (или как минимум тактический отход), когда их превышают численностью и в некоторых других обстоятельствах. Если вы используете эти правила морали в традиционных приключениях Д&Д, убедитесь, что вы осознаете, что НИП действительно могут захотеть покинуть сражение.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРОВЕРКИ МОРАЛИ

Обычно существо должно совершить проверку морали в следующем раунде после выполнения одного из нижеприведенных условий:

Существо переносит 50% повреждений своим хит-поинтам: Как только хит-поинты существа уменьшились до 50% и менее от его обычного полного количества, оно совершает проверку морали.

Отряд понес потери 50% представителей: Существа совершают проверку морали, если половина или большая часть их подразделения неспособна сра-

жаться, будучи мертвыми, без сознания, бегущими с поля боя, парализованными и так далее.

Если существа вынуждены совершить проверку морали, то она совершается в начале его хода, до того как он предпримет какие-либо действия. В зависимости от ситуации, к проверке применимы некоторые модификаторы (в описании этих модификаторов «по близости» - означает «в пределах видимости и на расстоянии не более 36 метров (120 футов)).

Таблица 4-3: Модификаторы Проверки Морали

Условие	Модификатор
Отряд устал	-2
Отряд изнеможен	-5
Отряд (включая ближайших союзников) превышен численностью врагов 4:1	-5
Отряд (включая ближайших союзников) превышен численностью врагов 2:1	-2
Отряд превосходит численностью ближайших врагов 2:1	+2
Отряд превосходит численностью ближайших врагов 4:1	+5

Проверки Групповой Морали

В случаях, когда вам необходимо узнать, убежит ли из боя большая группа существ, вместо индивидуальных бросков за каждого представителя отряда можно совершить один спасбросок за весь отряд. Это экономит время и усилия МП.

Используйте это только тогда, когда вы имеете дело с действительно большими группами, и когда судьба отдельных солдат не имеет никакого значения, например, когда ИП обозревают сражение, но сами в схватке не участвуют. Если же вам важно знать поведение каждого солдата, проводите обычную проверку морали.

Так как, скорее всего, вы не отслеживаете состояние хит-поинтов каждого индивидуума в отряде, то

совершайте эту проверку только когда отряд понесет потери 50% своих членов. При проверке групповой морали «отряд» - это подразделение войск которые совершают маневры и составляют общее число армии (обычно это отделение или взвод солдат, измеряющийся в десятках). То, что одним прекрасным утром на поле боя вышло две тысячи орков, вовсе не означает, что они все могут убежать, когда погибнет тысяча их собратьев.

При проверке групповой морали модификатором спасброска по Воле служит среднее арифметическое всех спасбросков по Воле солдат в отряде. Если группа состоит из практически одинаковых существ, то это число равно модификатору спасброска по Воле одного такого существа. В группах из разных существ сложите модификаторы всех существ группы и разделите сумму на количество существ в группе. Если вы собираетесь использовать проверку групповой морали, позаботьтесь о подобных вычислениях до начала игрового собрания, чтобы сэкономить время.

Эффекты Проверки Морали

При успешной проверке морали существо может действовать как обычно. Каждый раз, когда существо (или отряд) проваливает проверку морали, то боевой дух этого существа (или существ в этом отряде) ухудшается на одну категорию. Боевой дух описан во врезке.

Если существо проваливает проверку морали на 10 или больше, то боевой дух ухудшится на две категории. Например, ободренный солдат, проваливший проверку морали на 10, становится от воодушевленного, до шокированного.

Обычно худшее состояние боевого духа - это паника; паникующие существа не могут еще сильнее

БОЕВОЙ ДУХ

Нижеописанные варианты боевого духа упорядочены от самого бодрого до самого худшего, и к ним добавлено особое состояние боевого духа «Безумный». Если не сказано иначе, то все состояния длятся всю продолжительность боя или пока не изменятся в результате проверки морали или сплочения.

Ободренный: Ободренный солдат легок сердцем и уверен в своей победе. Ободренные персонажи получают +1 бонус морали к проверкам Воли против эффектов страха (включая и проверки морали).

Нормальный: Обычное состояние воинов в начале сражения.

В шоке: персонаж в шоке получает -2 штраф к броскам атаки, спасброскам (включая и последующие проверки морали), проверкам навыков и параметров (смотрите страницу 301 Руководства Мастера Подземелий). Это состояние длится еще 10 минут после окончания сражения.

В испуге: Как трясущийся от страха, но испуганный персонаж должен изо всех сил пытаться убежать. Если побег невозможен, то он вынужден сражаться (смотрите страницу 301 Руководства мастера Подземелий). Существо, ставшее испуганным из-за проваленной проверки морали, после окончания сражения (или после их побега с поля сражений) через 10 минут становится шокированным и лишь спустя еще 10 минут становится нормальным.

В панике: Как испуганный, но паникующее существо роняет все и убегает на максимальной скорости от опасности (смотрите страницу 301 Руководства Мастера Подземелий). Если паникующее существо окажется в тупике, оно съедается и не атакует. Паникующие существа больше не совершают дополнительных проверок морали. Суще-

ства, ставшие паникующими из-за проваленной проверки морали, спустя 10 минут после окончания сражения (или 10 минут после побега), становятся испуганными, спустя еще 10 минут - в шоке, а еще спустя 10 минут нормальными.

Безумный: Если существо выбросившее «1» на кубике при спасброске, делающем его паникующим, то он действует согласно определенным действиям, определяемым случайным образом, вместо того чтобы впасть в панику. Это состояние преодолевает эффекты обычного боевого духа. Оно длится всю продолжительность боя плюс один час, или пока мораль персонажа не улучшится до трясущегося от страха (или лучше). Если с безумного существа снимается это состояние какими-либо другими эффектами, то обращайтесь с ним как «в панике». Безумные существа считаются паникующими при подсчете КС проверок сплочения.

d% Эффект безумия

- 01-20 **Берсерк:** Персонаж совершает рукопашные или стрелковые атаки по ближайшим живым существам, или направляется к существам, если атаковать он не может (если два и более существ стоят на равном расстоянии, то выберите цель случайным образом).
- 21-40 **Съезженный:** застывает в страхе, не предпринимает никаких действий, -2 штраф к КД, теряет бонус от Ловкости.
- 41-60 **Изумлен:** не предпринимает никаких действий.
- 61-80 **Оглушен:** не может слышать, -4 к инициативе, нет проверок Прислушивания, 20% шанс неудачи заклиний с вербальным компонентом.
- 81-100 **Испытывает тошноту:** не может атаковать, активировать заклинания, концентрироваться и предпринимать какие-либо действия кроме одного действия перемещения.

потерять боевой дух. Однако в сражении порой происходят странные вещи, когда воины ломаются духовно. Если существо выбросило на кубике «1» при проверке морали, и это способно сделать его паникующим, то вместо этого оно сходит с ума.

ПРОВЕРКА СПЛОЧЕНИЯ

Как только мораль войск начала падать, лучшее, что может сделать харизматический лидер — это сплотить войска парой ободряющих слов. Это выполняется совершением проверки сплочения, требующей действия эквивалентного передвижению от существа, имеющего нормальный или ободренный боевой дух.

Для проведения проверки сплочения, персонаж бросает 1d20 и добавляет модификатор по Обаянию и свой рейтинг командира, если он есть (смотрите на странице __). Одна такая проверка позволяет персонажу попытаться воодушевить всех товарищей в пределах линии взгляда и диапазона слуха (смотрите описание навыка Прислушивания на странице __ *Руководства Игрока*). Эффект зависит от знания языков.

Существа могут подвергаться лишь одной попытке сплочения в раунд (измеряющийся от **на** -

чала хода этого существа до начала его следующего хода). Неудачная попытка сплочения делает цель еще более невосприимчивой к последующим сплочениям (смотрите Модификаторы проверки сплочения ниже).

Используйте Таблицу 4-4 для определения эффективности попытки сплочения. Числа в таблице указывают на требуемый результат проверки сплочения, необходимый для изменения боевого духа. В некоторых ситуациях к проверке сплочения можно применять модификаторы.

Например, паникующие войска можно сделать испуганными успешной проверкой сплочения с КС 20. Те же войска затем можно сделать ободренными в следующем раунде проверкой сплочения с КС 30.

Таблица 4-4: Попытки Сплочения

Начальный боевой дух	Новый боевой дух (КС для достижения)			
	Испуган	В шоке	Нормальный	Ободренный
В панике	20	25	30	40
В испуге	—	20	25	30
В шоке	—	—	20	25
Нормальный*	—	—	—	20

*Можно предпринимать только до сражения (смотрите ниже).

Сплочение против других эффектов страха:

Персонажи могут совершать проверки сплочения для сплочения существ, которые стали шокированы, испугались или запаниковали из-за таких эффектов, как внушающая страх внешность дракона или заклинания *страх*. От того, что в данном случае воздействие на мораль имеет магическое происхождение, оно более сильно чем воздействие от страха умереть на поле битвы. Эффекты сплочения против магического страха длятся лишь 1 раунд (считается от начала хода шокированного, испуганного или паникующего пер-



ничто так не испортит настроение, как вид яростно-несущегося красного дракона

сонажа), поэтому лидер должен повторять проверки сплочения каждый раунд, чтобы его товарищи оставались в бою.

Модификаторы Проверки Сплочения

Ситуация	Модификатор
За прошедшую минуту была хотя бы одна проваленная проверка сплочения	-2
У воодушевляющего персонажа половина или меньше хит-поинтов	-2
Можно увидеть спасающегося бегством врага	+2
У воодушевляющего персонажа как минимум 5 рангов в Дипломатии или Запугивании	+2
В пределах видимости нет ни одного врага	+5

Проверка сплочения до сражения: Прежде чем начнется сражение, командир может совершить проверку сплочения, чтобы улучшить боевой дух своих войск. Это подобно обычной проверке сплочения, но занимает как минимум 1 минуту (хорошим примером является речь «Отряд братьев» в *Генри V* Шекспира).

Эта проверка сплочения воздействует на всех, кто видит и слышит лидера. Ни сам лидер, ни кто-либо другой не может проводить ее повторно. Другими словами, у лидера есть лишь один единственный шанс воодушевить войска своей речью. Вот почему в войсках с влиятельными генералами вокруг них собираются, как можно больше солдат, чтобы услышать напутственную речь. Войска с менее влиятельными верховными начальниками полагаются на поддержку младших офицеров и сержантов. Персонажи не могут использовать прием 10 при этой проверке.

КОМАНДИРЫ

В фэнтезийном окружении командиры могут быть самыми разными. Однако вне зависимости от их внешности и способностей, у всех командиров есть что-то общее.

РЕЙТИНГ КОМАНДИРА

Любой персонаж со званием выше «рядовой» (или его фэнтезийного эквивалента), имеет рейтинг командира. Таблица 4-5 указывает диапазон значений, наряду с примерами званий для этих рейтингов. Рейтинг командира является бонусом к проверке сплочения, которую этот персонаж совершает для поднятия боевого духа у деморализованных солдат (смотрите Проверки Морали на странице __).

Например, лейтенант, пытающийся воодушевить

шокированные войска, получает бонус +3 к проверке сплочения; даже если солдаты деморализованы, они все равно сохраняют уважение к званию вышестоящих.

Таблица 4-5: Командные Рейтинги

Рейтинг командира	Пример названия	Численность подчиненных
0	Рядовой	н/д
1	Капрал	1-4
2	Сержант	6-12
3	Лейтенант	15-25
4	Капитан	30-100
5	Майор	100-500
6	Полковник	500-5 000
7	Генерал	5 000 и более

Естественно, не во всех войсках используется такая иерархия; капитан одних войск является вождем в другой, а в третьей лордом-рыцарем. Вне зависимости от названия, все персонажи определенного уровня звания обладают примерно одинаковыми обязанностями.

Примеры званий, данные в Таблице 4-6 типичны для большинства фэнтезийных армий.

Вне зависимости от звания, не все офицеры самостоятельно отдают приказы, принимают решения и наводят порядок. У каждого офицера есть младшие подчиненные офицеры, чьей задачей состоит предложение советов, организация снабжения и выполнение других специализированных функций, таких как коммуникация и разведка, даже если этот вспомогательный штат состоит из одного или двух помощников.

Офицеры из этого состава составляют основную массу всех офицеров войск. Они редко отдают приказы войскам, но своими знаниями они помогают командующим офицерам.

Звание Имеет Свои Привилегии

Кроме рейтинга командира звание часто предоставляет льготы, а также ответственность.

Доступ к информации: Чем выше звание персонажа, тем больше информации он получает при инструктаже и других собраниях до начала битвы. Эта информация помогает ему понять общую стратегию, призванную помочь ему принимать хорошие решения на поле боя.

Рядовым отдан приказ «захватите вон тот холм». Лейтенант, помогающий войскам в захвате холма знает, что его войска надеются на следующий день расположить на этом холме осадные орудия, а майор, управляющий атакой этого холма, знает, что эти

ВАРИАНТ: ПРОВЕРКИ МОРАЛИ И П

Одной из фундаментальных идей игры Подземелья и Драконы является то, что игровые персонажи являются героями. Несмотря на то, что они могут быть подвержены множеству эффектов основанных на страхе, требование от ИП совершать проверки морали подобно отбиранию у игроков управления и принятию за них решений.

С другой стороны, использование страха, присутствующего на поле боя может добавить вашей кампании реализма. В любом случае, у ИП есть множество заклинаний, черт, классов и предметов, уменьшающих и даже уничтожающих основанные на страхе эффекты. Например, Паладин 3 уровня уже не сможет провалить проверку морали, потому что он обладает иммунитетом к страху.

Если ваши игроки согласны иногда играть испуганными персонажами, вы можете расширить правила морали и на ИП. Таким образом, каждый раз, когда хит-поинты ИП уменьшатся до 50% и ниже, этот персонаж должен будет совершить проверку морали, как описано выше. Кроме того, если отряд ИП, то есть игровые персонажи плюс их сторонники плюс другие союзники, такие как их животные-спутники, но не включая союзников и других низкоуровневых НИП, понесет потери 50% представителей, все ИП должны будут совершить проверку морали.

Как и с любым необязательным правилом, вы должны убедиться, что все за столом не против его использования. Все игроки должны быть ознакомлены с правилами морали (особенно касательно совершения бросков сплочения) до использования этого правила.

ТАБЛИЦА 4–6: ПРИМЕРЫ ЗВАНИЙ

Звание (рейтинг)	Армия рыцарей	Орды варваров	Армия тирана	Эльфийская армия	Мистическая армия
Рядовой (0)	Пехотинец	Воин	Щит	Эйч («Воин»)	Слуга воина
Капрал (1)	Рыцарь копья	Храбрец	Кнут	Тэньяк («Страж»)	Мастер оружия
Сержант (2)	Рыцарь горнист	Боевой мастер	Мастер цепей	Солиак («Опекун»)	Хозяин ордена
Лейтенант (3)	Стремительный лорд	Боевой вождь	Боевой командир	Артулиак («Поддерживающий»)	Мастер молитвы
Капитан (4)	Лорд-всадник	Боевой атаман	Верный Командир	Гутелиак («Осуществляющий»)	Воин-жрец
Майор (5)	Бригадный лорд	Клановый атаман	Полководец	Шандуриак («Совершающий выбор»)	боевой брат/сестра
Полковник (6)	Боевой командир	Атаман племени	Дивизионный командир	Элейнтиак («Разбирающийся в джунглях»)	Мастер клинков
Генерал (7)	Верховный лорд	Король орды	Командир армии	Шосекелиак («Чистейшая душа»)	Верховный мастер крестового похода

орудия будут наведены на дорогу к югу от холма, по которой наверняка будет отступать противник. Генерал надеется, что наличие осадных орудий на этом холме вынудит врага отступать через долину, что и заведет его в ловушку (в лесах полно затаившихся лучников).

Аура командира: У каждого командира есть способность предоставлять определенные преимущества находящимся рядом союзникам. Для большего количества информации смотрите ниже Ауры командира. **Требования для вступления:** Некоторые престиж классы, организации и черты могут требовать определенных званий.

Служебное положение: Командир может отдавать приказы нижестоящим солдатам, и они обычно обязаны повиноваться. Когда командир совершает проверку Запугивания при принуждении низкоуровневого солдата к выполнению команды, он получает бонус к этой проверке, равный разнице между командными рейтингами командира и этого солдата.

АУРЫ КОМАНДИРОВ

Когда у персонажа повышается рейтинг командира, он получает доступ к особым способностям, которые он может делить со своими союзниками. Эти способности называются аурами командира. Несмотря на то, что эти ауры являются наградой за военные звания, эти ауры благоприятно действуют почти на все виды искателей приключений (а также они могут быть использованы НИП-врагами, противостоящими ИП).

Если не сказано иначе, то аура командира предоставляет выгоду только союзникам с показателем Интеллекта 3 и выше, находящимися в 9 метрах (30 футов) от командира. Персонажи могут получать выгоду от нескольких аур командира одновременно. Выгоды от аур командира никогда не складываются вместе.

Ауры командира не предоставляют выгоду персонажам, чей рейтинг командира равен или превышает уровень командира, обладающего этой аурой. Таким образом, не получит выгоду от ауры своего собственного подчиненного.

Персонаж выбирает первую ауру командира при получении ранга «1» (эквивалент капрала). Каждый

раз, когда ранг персонажа улучшается, он может или сохранить свою текущую ауру или заменить ее любой другой доступной ему аурой командира. Никто не может иметь более одной ауры командира, за исключением особых случаев (например, от классовой черты престиж класса).

Если командный ранг персонажа уменьшается, он не может заменить свою ауру командира, если только он не перестал удовлетворять ее требованиям (в этом случае он должен немедленно заменить ее на другую доступную).

Командир Животных

Вы – знаток по использованию боевых животных против ваших врагов, и после битвы они у вас остаются живыми.

Требования: Рейтинг командира 1, любое нейтральное мировоззрение, классовая особенность дикая эмпатия.

Преимущество: Обычные и магические животные союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +2 бонус морали ко всем спасброскам. Эта аура воздействует на союзников с показателем Интеллекта 1 и выше.

Командир Лучников

У вас талант точного наведения стрел лучников вашей команды.

Требования: Рейтинг командира 2, любое хаотичное мировоззрение, Выстрел Вблизи.

Преимущество: Союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +1 бонус морали к стрельковым атакам. Добавьте 1 к КС спасброска для всех градусов стрел (смотрите страницу __), которые направляет вы.

Кровожадный Командир

Вы эффективно направляете свои войска на добивание раненых противников.

Требования: Рейтинг командира 3, Любое злое мировоззрение.

Преимущество: Союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +1 бонус морали к броскам повреждения против раненых существ.

АУРЫ КОМАНДИРА И МИНИАТЮРЫ Д&Д

Ауры командира, представленные здесь, происходят из игры Миниатюры Д&Д. Хотя выгода от этих аур сильно напоминает некоторые эффекты командиров из D&D Miniatures, они были изменены, чтобы больше подходить нуждам ролевой игры. Если вы захотите адаптировать другие эффекты командиров из правил мини-

атюр, чтобы использовать их как ауры командиров, то убедитесь, что сравнили их с аурами, представленными здесь. Если эффект выглядит значительно сильнее представленных здесь, возможно стоит уменьшить его, чтобы избежать слишком сильных аур.

Убивающий нежить командир

Ваши союзники сражаются с нежитью с исключительной яростью.

Требования: Рейтинг командира 2, любое доброе мировоззрение, способность изгонять нежить.

Преимущество: Живые союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас причиняют дополнительные 1d6 единиц повреждения рукопашными атаками, сделанными против нежити. Эта выгода считается бонусом морали.

Оборонительный Командир

Отдавая войскам приказы, вы всегда превыше всего цените их защиту.

Требования: Рейтинг командира 2, законно-доброе мировоззрение.

Преимущество: Союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +1 бонус морали к Классу Доспеха.

Командир Двойных ударов

Вы ведете свои войска, сметая все на своем пути.

Требования: Рейтинг командира 5, хаотично-доброе мировоззрение.

Преимущество: Если любой союзник в пределах 9 метров (30 футов) от вас выбросит на кубике «20» при рукопашной атаке, то он тут же совершает еще одну атаку тем же самым оружием или природной атакой, используя бонус атаки от предыдущего нападения.

Командир Дварфов

Вы знаете как вдохновить ваши войска на противостояние великанам и другим врагам dwarфов.

Требования: Рейтинг командира 3, раса – dwarф, законно-доброе мировоззрение.

Преимущество: Союзники dwarфы в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +2 бонус морали к Классу Доспеха, или +4 бонус морали к КД против великанов.

Командир Эльфов

Вы хорошо защищаете эльфов под своим командованием.

Требования: Рейтинг командира 3, раса – эльф, хаотично-доброе мировоззрение.

Преимущество: Союзники эльфы в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +2 бонус морали к спасброскам.

Яростный Командир

Вы можете вгонять животных под своим управлением в кровожадное неистовство.

Требования: Рейтинг командира 3, любое нейтральное мировоззрение, 5 рангов в Приручение животных.

Преимущество: Обычные и магические животные союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +2 бонус морали к броскам атаки. Эта аура воздействует на союзников с показателем Интеллекта 1 и выше.

Командир «Убийца Великанов»

Вы можете направлять свои войска на убийство врагов, больших, чем они сами.

Требования: Рейтинг командира 2, размер Маленький или меньше, любое доброе мировоззрение.

Преимущество: Союзники в пределах 9 метров

(30 футов) от вас получают +2 бонус морали к рукопашным атакам против существ, которые как минимум на две категории размера больше их.

Командир Гоблиноидов

Вы отображаете кровожадность, дикую природу своих войск из гоблиноидов.

Требования: Рейтинг командира 3, гоблиноид, законно злое мировоззрение.

Преимущество: Союзники гоблиноиды в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +2 бонус морали к броскам атаки рукопашным оружием.

Лечащий Командир

Ваше исцеляющее касание может воодушевлять войска на новые сражения.

Требования: Рейтинг командира 3, любое доброе мировоззрение.

Преимущество: Каждый раз когда вы используете заклинание или какой-либо эффект для излечения ран союзника, вы можете предпринять проверку сплочения в качестве свободного действия, чтобы улучшить боевой дух этого союзника.

Маневрирующий Командир

Ваши войска всегда перемещаются, выискивая слабые места в обороне противника.

Требования: Рейтинг командира 2, хаотично-доброе мировоззрение.

Преимущества: Все союзники, начинающие свой ход стоя в 9 метрах (30 футов) от вас, и переместившиеся как минимум на 3 метра (10 футов), получают +2 бонус морали к следующему броску атаки рукопашным оружием, который он проведет в этом ходу.

Командир Рукопашного Боя

Вы можете эффективно воодушевлять войска на сражение с врагом врукопашную.

Требования: Рейтинг командира 3, любое законное мировоззрение, базовый бонус атаки +2 или выше.

Преимущество: Союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +1 бонус морали к броскам атаки рукопашным оружием.

Подвижный Командир

Ваши войска чрезвычайно быстроноги

Требования: Рейтинг командира 3, любое хаотичное мировоззрение.

Преимущество: Все союзники, начинающие свой ход в пределах 9 метров (30 футов) от вас, получают бонус к своей скорости в 1,5 метра (5 футов). Эта выгода считается бонусом морали.

Командир-некромант

Ваши союзники нежить сражаются с живыми с выдающимся усердием.

Требования: Рейтинг командира 2, любое злое мировоззрение, способность управлять или подчинять нежить.

Преимущество: Союзники нежить в пределах 9 метров (30 футов) от вас, имеющие показатель Интеллекта 1 и выше, причиняют дополнительные 1d6 единиц повреждения рукопашными атаками, сделанными против живых существ. Эта выгода считается бонусом морали.

Командир Благоприятностей

Вы так управляете своими воинами, что получаете исключительное преимущество, когда враги отвлечены или ошеломлены.

Требования: Рейтинг командира 1, любое хаотичное мировоззрение.

Преимущество: Союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас причиняют дополнительные 1d6 единиц повреждения всеми благоприятными атаками. Эта выгода считается бонусом морали.

Командир Орков

Вы можете играть на боевых инстинктах орков, находящихся под вашим командованием.

Требования: Рейтинг командира 3, орк, хаотично-злое мировоззрение.

Преимущество: Союзники орки, находящиеся в 9 метрах (30 футов) от вас, причиняют дополнительные 1d6 единиц повреждения рукопашными атаками. Эта выгода считается бонусом морали.

Дисциплинированный Командир

Вы знаете, как быстро вернуть войска в бой.

Требования: Рейтинг командира 2, любое законное мировоззрение.

Преимущество: Все союзники, которых вы сплавиваете, получают бонус 3 метра (10 футов) к скорости на 1 раунд. Эта выгода считается бонусом морали.

Защитный Командир

Ваши союзники извлекают выгоду из вашего покровительственного руководства.

Требования: Рейтинг командира 1, любое законное мировоззрение.

Преимущества: Союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +1 бонус морали к спасброскам.

Преследующий Командир

Вы направляетесь своих солдат в погоню за трусами, решившими избежать вашего железа.

Требования: Рейтинг командира 2, законно-злое мировоззрение.

Преимущество: Союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас причиняют дополнительные 1d6 единиц повреждения испуганным и паникующим врагам. Это преимущество считается бонусом морали.

Опрометчивый Командир

Вы вдохновляете своих союзников на стремительную атаку в бою.

Требования: Рейтинг командира 2, хаотично-злое мировоззрение.

Преимущество: Все союзники, начинающие свой ход в 9 метрах (30 футов) от вас, причиняют дополнительные 1d6 единиц повреждения последующей стремительной атакой, совершенной на этом ходу. Эта выгода считается бонусом морали.

Командир «Подавитель Коротышек»

Ваши солдаты с наслаждением сражаются со врагами, меньшими чем они сами.

Требования: Рейтинг командира 2, размер Большой или еще больше, любое злое мировоззрение.

Преимущество: Союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +2 бонус морали к атакам,

сделанным, против врагов, как минимум на одну категорию размера меньших, чем они сами.

Коварный Командир

Вы окружаете своих врагов, а потом нападаете со всех сторон одновременно.

Требование: Рейтинг командира 5, хаотично-злое мировоззрение, коварная атака.

Преимущество: Союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас причиняют дополнительные 1d6 единиц повреждения против врагов, которых они фланкируют. Эта выгода считается бонусом морали.

Метающий Заклинания Командир

Заклинатели в вашем отряде вдохновлены вашим присутствием и могут вкладывать дополнительную энергию в свои боевые заклинания.

Требования: Рейтинг командира 3, способность активировать заклинания 1 уровня, 5 рангов в Искусстве Магии.

Преимущество: Все накладываемые на область заклинания, активированные союзниками, находящимися в пределах 9 метров (30 футов) от вас причиняют дополнительные 1d6 единиц повреждений. Этот бонус получают только заклинания, причиняющие повреждение. Это преимущество считается бонусом морали.

Стойкий Командир

Ваши войска могут отбросить нападение даже самой свирепой атаки.

Требования: Рейтинг командира 5, законно-доброе мировоззрение.

Преимущество: Союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +2 бонус морали к Классу Доспеха против врагов, переместившихся перед атакой хотя бы на 1,5 метра (5 футов).

Тиранический Командир

Ваши солдаты боятся больше вас, чем врага.

Требования: Рейтинг командира 5, законно-злое мировоззрение, 5 рангов в Запугивании.

Преимущество: Союзники в пределах 9 метров (30 футов) от вас получают +5 бонус морали к проверкам морали, но автоматически впадают в панику при провале.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый раз, когда ИП сражаются в большом сражении, игроки, естественно, хотят знать, как их личные успехи и неудачи влияют на судьбу целой армии. Вы ведь не можете совершать все атаки в сражении тысяч солдат, а если вы просто решите, какое влияние оказывают игровые персонажи на сражение, основываясь на оценке их действий, то это решение может показаться игрокам своевольным и капризным, что отнимет у них чувство удовлетворения. Присуждая победные очки за предпринятые действия игровых персонажей в бою, вы предоставляете игрокам и их персонажам чувство успеха, но все еще сохраняете контроль над общим ходом войны.

По существу, система победных очков – это способ награды ИП за героическое поведение. Игроки поймут, какая деятельность позволяет зарабатывать их персонажам победные очки, и они будут знать, что эти победные очки будут влиять на исход сражения. Во время самого сражения ИП попытаются заработать как можно больше победных очков (что также

приводит к награде трофеями, очками опыта и очки признания, обсуждаемые в этой главе позже).

Когда сражение достигает апогея, ИП сравнивает победные очки, собранные ИП со списком возможных исходов, созданным для этого сражения (смотрите Структуру Победных Очков на странице ____). Чем больше победных очков заработают ИП, тем лучше будет исход для их армии, а персонажи, увливающие от своих обязанностей, державшиеся в тени и иначе отказывающиеся действовать с полной отдачей, могут ухудшить судьбу своего войска.

Ниже описано множество способов, которыми ИП могут заработать победные очки, а также вероятная награда за выполненные задания. Вы можете добавлять новые виды деятельности, приносящие победные очки, чтобы отразить характер определенного сражения и изменять численную меру наград как вам заблагорассудится. Например, в сражении двух армий, разделенных рекой, захват контроля над самым большим мостом может стоить и 100 победных очков, а не «10-70», как за задание «захватить точку маневра» (смотрите на стр. ____).

Глава 3 описывает построение структуры победных очков для конкретного сражения и как разным исходом сражения присвоить пороговые значения. Все решения принимаете вы. Награды очками опыта сами по себе описываются в этой главе, потому что умные игроки позволят ожидаемой награде победными очками влиять на их решения, особенно если они не обязаны, подчиняться прямым указаниям. Поставленные перед выбором между нападением на четверых огров в открытом поле и нападением на четырех огров на вершине ближайшего холма, стратегические персонажи, возможно выберут огров на холме. Поражение четырех огров стоит 70 победных очков (смотрите ниже Поражение Вражеских Отрядов) и в том и в другом случае, но захват холма принесет им дополнительные 20 победных очков (смотрите Захват Оборонной Точки на странице ____).

ИП зарабатывают победные очки совместно; НИП никогда не получают их. Победные очки отражают способность ИП изменять исход событий, а усердие НИП уже отражается в разнице между исходами сражения, которую вы создаете одновременно с самим приключением.

ПОМОЩЬ ДРУЖЕСТВЕННЫМ ВОЙСКАМ

1 победное очко за каждые 10 солдат, которым помогли (смотрите корректировку ниже); максимум 50 очков

В большинстве сражений только и делают, что сражаются с врагами. Однако иногда гораздо важнее помочь «своим» солдатам. Элитные отряды могут весь день охотиться за вражескими солдатами, но если их оставшиеся войска в это время уничтожат, никакой победы они не одержат.

Для получения победных очков ИП должны оказать значительную помощь союзным войскам. Такая помощь может быть указаниями («катапульта, которую вы тут захватили, заряжается вот так»), лечением («Хайрониус помогает вам в нужде»), прочей магией («Дайте нашему магу одну минутку, и у вас будет каменная стена, за которой можно будет спрятаться»), или воодушевлением деморализованных войск («К нам скачет кавалерия... кто со мной?»).

Примеры: Помощь самым обычным солдатам стоит 1 победное очко за десять солдат, поэтому воодушевление отряда из двадцати лучников принесет 2 победных очка.

Если ИП помогают отряду, чьи представители значительно сильнее обычных низкоуровневых рядовых, то увеличьте награду. Нет простого и быстрого правила для награды победными очками, но 1 победное очко за 10 единиц СВ спасенного отряда – это хорошая награда. Например, организация снайперского укрытия для пяти эльфийских лучников 6 уровня (СВ каждого равен 6) принесет 3 победных очка.

Корректировка: Формула о награде 1 победным очком за десять солдат подразумевает, что ИП помогают дружественным войскам тактическим советом («стреляйте по кавалерии; самая большая угроза исходит именно от них») и/или моральной помощью (их присутствие предотвращает побег с поля боя, что подробнее описано в разделе о Морали чуть раньше в этой главе). Если ИП обеспечивают сильное лечение или защитную магию, увеличьте награду на 50% (в любом случае максимум 50 очков).

Если персонажи обеспечивают тактическую или моральную помощь, они зарабатывают победные очки только если во время значительной схватки они все еще будут поблизости. Если они дали тактический совет и ушли, то заработают лишь половину ожидаемой награды; их совет будет менее полезным, потому что они не смогут внести коррективы и дальнейшие предложения по ведению сражения. Кроме того, если отряд не использует тактический план персонажей, ИП не заработают победных очков вообще.

Отряд персонажей может заработать эту награду несколько раз, даже если они оказывают помощь одному и тому же отряду несколько раз в разных столкновениях. Например, если ИП пригласывают на поле боя за отрядом из двадцати лучников, они заработают победные очки когда их тактический совет поможет лучникам победить хобгоблинов, когда заклинание *экран*, активированное заклинателем ИП, скрывает лучников от мародерствующих наездников на варгах, и в третий раз, когда персонажи воодушевляют лучников после чрезвычайно кровопролитного нападения орков.

НАПАДЕНИЕ НА ВРАЖЕСКИЕ ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ

От 10 до 60 победных очков

Мало что во вражеской армии внушает такой страх как осадные орудия: тараны, осадные башни и катапульты. Уничтожив их, ИП уменьшат способность врагов атаковать, и помогут своим товарищам вздохнуть чуток посвободней.

Чтобы заработать победные очки, персонажи должны сделать вражеское осадное орудие (а лучше несколько сразу) бесполезным. Они заработают победные очки и если уничтожат осадные орудия, и если захватят их. Если орудия захвачены, то ИП заработают очки, когда передадут оружие дружественным войскам.

Примеры: Вы должны определить, во сколько оценить конкретное осадное орудие, используя в качестве руководства следующее: обычно легкая катапульта стоит 10 победных очков, таран и осадная башня стоит 10-20 победных очков, а тяжелая катапульта оценивается в 30 победных очков. Магические осадные орудия стоят в два раза больше, при условии, что магия значительно влияет на их эффективность. Например, требует, стреляющий зарядами с *адскими осами* (смотрите на странице 136) стоит в два раза больше, а простая *баллиста* +1 стоит как обычно. Определенные осадные орудия, или группа из них,

может стоить больше чем обычно, если их уничтожение или захват имеют важное стратегическое влияние на сражение.

Корректировка: Если ИП захватывают осадное орудие, пока оно еще действует, они зарабатывают 10 дополнительных победных очков, когда передадут орудие в руки дружественных войск, способных использовать ее.

ПОБЕДА НАД ВРАЖЕСКИМИ ОТРЯДАМИ

(УС вражеского отряда × 10) победных очков

Это награда за большинство обычных заданий на поле боя, ведь обе армии только и делают, что убивают друг друга. Убивая вражеских солдат, лишая их возможности сражаться, а также заставляя их бежать или сдаваться, ИП помогают своему войску и осложняют задачу войску вражескому.

Для получения победных очков персонажи должны обезвредить или убить вражеские войска, или заставить их беспорядочно отступать. Простое вынуждение к отступлению не принесет победных очков, хотя ИП могут заработать их, захватив место, ранее занимаемое врагом.

Примеры: ИП крадутся по безлюдным землям и в середине ночи они встречаются четырех эльфийских диверсантов, возглавляемых капитаном эльфийских снайперов (смотрите на странице 1__). Отряд эльфов планировал то же самое что и ИП – прокрасться на другую сторону и заняться в темноте разведкой и диверсией. Если ИП победят эльфов, то они заработают 70 победных очков, потому что встреченный ими отряд является столкновением с УС 7.

Корректировка: Некоторые враги более ценны для своих командиров, потому что они многосторонни или более эффективны на полях сражений. Поражение вражеской кавалерии (будь это солдаты верхом на скакунах или опасно быстрые существа, такие как гигантские орлы) принесет дополнительные 10 победных очков. Элитные или знаменитые враги (такие как нанятый гоблинами отряд огров) принесет дополнительные 10-20 победных очков. Враги, способные активировать сильные заклинания, также принесут 10 победных очков, как раз потому что они многосторонни – их командиры могут заставить их подготовить разнообразные заклинания, в зависимости от их планов на дальнейшие сражения.

УНИЧТОЖЕНИЕ ВРАЖЕСКОГО КОМАНДОВАНИЯ

1 победное очко за каждые десять солдат, находящихся под командованием (максимум 100 очков)

Нападение на вражеских командиров может быть эффективным способом получения победы; по существу, при этом враг обезглавливается и лишается многих преимуществ. Но враг знает, как ценны его командиры, и все армии всегда защищают свое командование всеми мыслимыми способами.

Для получения победных очков персонажи должны лишить часть вражеской «верхушки» управлять рядовым и сержантским составом армии. Обычно это означает убийство командиров, но если их похитить, заставить бежать без оглядки, или иначе прервать их контакт с войсками, то и этого будет достаточно для награды победными очками. ИП также заработают победные очки за поражение командира как любого другого врага, а возможно прибавку к награде при-

несет и поражение охраны и захват штаб-квартиры, если он был важной оборонной точкой.

Примеры: «Стоимость» каждого определенного командира должны определить вы сами. Обычно командир стоит 1 победное очко за каждые десять низкоуровневых солдат, находящихся под его командованием, при максимуме в 100 победных очков. Солдаты считаются находящимися под его командованием, если они выполняли его приказы (прямые или косвенные) в течение последнего часа.

Если командир управлял более сильными отрядами чем обычные низкоуровневые пехотинцы, то увеличьте ожидаемую награду победными очками. Не существует сложных и быстрых правил по награде победными очками в этом случае, но 1 победное очко за 10 единиц СВ войск, находящихся под командованием командира – это хорошая награда. Таким образом, командир отряда из двадцати холмовых великанов (СВ каждого 7) принесет 14 победных очков.

Корректировка: Если вражьи войска быстро заменят потерянного командира подчиненным или совершенно другим офицером, то уменьшите награду вдвое. Новый командир, конечно, будет менее опытен, но он все равно сможет отдавать приказы и будет стараться победить.

УНИЧТОЖЕНИЕ ВРАЖЕСКИХ КОММУНИКАЦИЙ

(УС вражеского отряда × 2) победных очков за маленькие группы или 2-50 победных очков за большие отряды

ИП могут перехватить курьера, направляющегося от линии фронта к штабу, или отобрать палочку шепчущего ветра, которую использовали вражеские связные. В любом случае, когда они нарушают способность врага обмениваться информацией на больших расстояниях, они увеличивают время ответных действий врагов и их будет проще перебить или захитрить.

Для получения победных очков персонажи должны нарушить вражеские коммуникации, нарушив связь определенной вражеской группы с сотоварищами или главнокомандующим.

Примеры: Нарушение связи группе менее чем из двадцати врагов – бессмысленное занятие, если только это не элитные или другие войска, ценные не количеством, а качеством. Изолирование отряда из восьми воинов дварфов 1 уровня, например, принесет 10 победных очков. Лишение четырех воинов дварфов 5 уровня новых приказов – большое дело, это принесет 18 победных очков.

Большие отряды низкоуровневых врагов не имеют УС, потому что ИП не сталкиваются с ними. Лишение связи большой группы такого вида принесет 1 победное очко за каждые 10 представителей группы, при максимуме в 50 победных очков за группу из пяти сотен вражеских солдат.

Корректировка: Вышеописанные награды подразумевают, что после нарушения связи врагу понадобится минимум час для осознания, что случилось, и восстановления контакта. Если связь прервана больше чем на час, увеличьте награду 5-20 победными очками. Если обрыв длится меньше часа, то, возможно, он не принесет никакой награды.

Если персонажи смогут подменить сообщение фальшивым, то эта тактика принесет им дополнительные 10 победных очков, а если обман будет действовать в течение всего сражения, то и все 20.

Если ИП перехватывают вражеского курьера, то это существо может обладать полезными сведениями о своей армии. В этом случае персонажи могут заработать дополнительную награду как описано в Проведении Разведки (смотрите на странице 82).

УНИЧТОЖЕНИЕ ВРАЖЕСКОГО СНАБЖЕНИЯ

10-50 победных очков

Мало какая армия сможет долго просуществовать без периодического снабжения. Если персонажи отнимут у врагов способность заменять оружие, питаться и удовлетворять прочие потребности, они сильно уменьшат боевую способность врага.

Для получения победных очков ИП должны захватить значительное количество припасов врага, по крайней мере размером с телегу с припасами. Они получают очки и за припасы, хранящиеся для дальнейшего использования (например, в арсенале) и за припасы, перехваченные по дороге на фронт.

Примеры: Вы решаете количество награды за перехват припасов, основываясь на том, как скоро недостаток этих припасов приведет войска в негодность. Обычно захват полевой кухни приносит лишь 10 победных очков, потому что войска смогут сражаться днями и даже неделями без дополнительных источников еды. Уничтожение резервуаров с водой может принести и 30 победных очков, потому что враги умрут от обезвоживания за несколько дней. Караван, везущий стрелы и лечащую магию может принести 50 победных очков, потому что лучники без новых стрел станут бесполезными, особенно если они еще и ранены.

Корректировка: Если персонажи захватят припасы (а не уничтожат их), то могут пригодиться для их армии, что принесет дополнительные 10 победных очков, когда они передадут эти припасы дружественным войскам, которым эти припасы смогут пригодиться.

Если ИП не дадут врагу возможность использовать припасы, не захватывая и не уничтожая саму возможность доставки, то получат лишь половину ожидаемой суммы. Например, если они задержат повозки с едой для вражеских солдат, то получат лишь 5 победных очков. Эта еда все равно дойдет до врага, но не во время, и врагу придется строить новые планы и затрачивать усилия для доставки снабжения.

ЗАЩИТА ОБОРОНИТЕЛЬНОЙ ПОЗИЦИИ

10-80 победных очков

Иногда толпы врага лезут на стены, и ИП устремляются отбросить эту атаку. Эта задача гораздо безопаснее всех остальных, потому что защитники могут использовать удобства оборонительной позиции для сохранения своей шкуры.

Для получения победных очков персонажи должны предотвратить захват врагом оборонительной позиции для себя. ИП также получают победные очки за простое поражение вражеских отрядов.

Примеры: Вы определяете награду за защиту оборонительной позиции, основываясь на примерной защитной выгоде, которую она предоставляет и в зависимости от того, насколько это место важно в контексте всего сражения. Обычно успешная защита низкой стены или системы траншей стоит 10 победных очков и меньше. Деревянный частокол принесет 20 победных очков. Каменная башня оценивается в 40 победных очков. Обнесенное стеной укрытие стоит 60 победных очков, а парящий замок принесет 80

победных очков, а может и больше.

Вышеприведенные примеры предполагают, что при прочих равных условиях оборонительная позиция стоит примерно столько же, что и предоставляемая ею защита. Если определенное место более или менее важно на фоне сражения, увеличьте или уменьшите награду соответственно. Например, деревянный частокол на гребне горы может стать последним барьером, сдерживающим врага вдали от важной долины. Победные очки за удержание такого частокола можно и удвоить и даже утроить, чем обычные 20 очков.

Корректировка: Если враг в бою сможет повредить оборонную ценность этой точки, то победные очки следует уменьшить на 5-10 единиц. Если персонажи смогут улучшить защитные качества своей точки (например, выкопав ямы для стремительно нападающих врагов, или организуют бойницы для обороняющихся), то они заработают дополнительные 10 победных очков.

ЗАЩИТА ВАЖНОГО МЕСТА

10-100 победных очков

Враг может попытаться отнять у войск ИП какое-нибудь место, несмотря на отсутствие у этого места прямого стратегического значения (например, собор может стать целью для врага, стремящегося вынести из него святыни). В подобных случаях ИП могут приказать отбросить нападающих.

Для получения победных очков персонажи должны отразить вражеские попытки захватить или уничтожить важную точку. Дополнительно они получают очки за уничтожение вражеских отрядов.

Примеры: Вы определяете награду за защиту важного места, основываясь на символической значимости этого места для обеих армий. Победные очки должны быть арифметическим средним стоимости этого места для обеих армий. Если о захвате этого места печется лишь одна сторона, то награда будет меньше, чем, если оно необходимо и той и другой стороне (даже если оно нужно им по разным причинам).

При условии, что место одинаково важно обеим армиям, малозначительное место (маленькая святыня бога ратного дела) будет стоить 10 победных очков. Место умеренного значения (вход в золотую шахту) будет стоить 30 очков. При увеличении значимости места или хранящихся в нем вещей увеличивается и награда. Место, предоставляющее магическое лечение может стоить и 50 победных очков. Портал на другой план может принести 70 победных очков (возможно одна армия хочет его открыть, а другая закрыть). Могила короля-крестоносца может стоить 90 победных очков и более.

Корректировка: Если враг нанес вред важному месту до того как ИП победили их, то награда уменьшается на 10 очков. Если место разрушено или обесценено, то награды и вовсе не будет.

ЗАЩИТА ТОЧКИ МАНЕВРИРОВАНИЯ

10-70 победных очков

Когда враг пытается захватить дороги, мосты и проходы у армии ИП, он пытается ограничить их маневренность и улучшить свою. Если персонажи смогут удержать маневренное ключевое место, они немного облегчат работу своему главнокомандующему.

Для получения победных очков персонажи

должны нанести поражение вражеским силам, пытающимся захватить точку маневрирования, не разрушая ее ценность для дружественных сил. Другими словами, если ИП отбросят врага, после того, как тот взорвет мост, то победных очков они не получают. Уничтожая вражеские силы, пытающиеся захватить точку маневрирования, они получат дополнительные очки.

Примеры: Стоимость каждой точки должны определить вы сами. Обычно важный участок дороги принесет 10 победных очков, а брод на реке между двумя армиями - 30 победных очков. Стратегически важный горный проход стоит 50 победных очков. Единственный мост между войсками и их целью стоит 70 очков.

Корректировка: Если точка маневрирования чрезвычайно хрупка, например это хрупкий деревянный мост, то она принесет дополнительные 10 победных очков, отражающих сложность по защите этого места. Если ИП смогут сделать эту точку маневрирования более эффективной или более легкой в использовании (например, уберут с дороги обломки или построят защитное сооружение), то заработают дополнительные 10-20 победных очков.

ЗАЩИТА НАСТУПАТЕЛЬНЫХ ПОЗИЦИЙ

20-100 победных очков

Враг часто бывает настолько умен, что догадывается нападать на лучников, стоящих на возвышенности, на катапульты, стоящие за линией нападающих, и на другие места, имеющие наступательную ценность. В таких ситуациях ИП могут доверить операцию по защите таких мест.

Для получения победных очков персонажи должны отразить атаку врага, сохранив наступательную ценность защищаемому месту. Часто это означает и защиту дружественных войск, находящихся здесь. Если они удержат возвышенность, но все лучники в процессе этого умрут, то победных очков персонажи не получат.

Вне зависимости от того, защитили ли персонажи место, они получают победные очки за поражение нападающих вражеских отрядов.

Примеры: Стоимость каждой позиции должны определить вы сами. Обычно стоимость наступательной точки зависит от качества атак, сделанных с этого места. Низенький холмик, занятый лучниками, стоит 20 победных очков. Горный хребет со снайперами принесет 40 победных очков. Утес с катапультами может стоять и 60 очков.

Корректировка: Если ИП используют для напа-

дения на врага наступательный потенциал защищаемого места, вычтите 20 победных очков, если эти действия помешали иначе произошедшим бы атакам. Например, если ИП командир пары катапульт стреляет ими по оркам, пытающимся захватить их место, он потеряет 20 победных очков, потому что наверняка эти катапульты были нацелены в другое место (а возможно на эти катапульты рассчитывал союзный командир, находящийся поблизости). Однако если наступательная точка — это простая возвышенность, или если отряды, находящиеся на ней все равно ничем не были заняты, то награда не уменьшается.

Если наступательная позиция также является оборонной точкой (вышеприведенный пример катапульт на утесе), то защищать его легче, и это снизит награду на 10 очков. Если значительное влияние на желание захватить его несут именно защитные свойства этого места, то победные очки вычисляйте так, как если бы это место было оборонной точкой.

Если ИП улучшают способность позиции проводить атаки по врагам, то это принесет 10 дополнительных очков. Например, ИП заклинатель может использовать *волшебное видение*, чтобы лучники на холме могли поймать врагов в засаду.

ПРОВЕДЕНИЕ РАЗВЕДКИ

10-50 победных очков

Армия без хорошей разведки подобна слепому боксеру. Она может наносить сильные удары, но от этого будет мало проку, потому что удары не будут приходиться туда, куда надо. Войска, знающие местоположение врага, его планы, силу и слабости могут сконцентрироваться на ключевых моментах и даже смогут победить врага, превосходящего их по силе. Каждый раз, когда разведывательный патруль ИП замечает вражеские костры и когда заклинание ИП *очаровать персону* заставляет вражеского пленника говорить, ИП помогают своим войскам, когда эта информация попадает в руки тактиков, помогая командирам принимать лучшие решения, способные в корне изменить ход сражения в лучшую сторону.

Для получения победных очков персонажи должны получить полезную информацию об армии врага и передать эту информацию своему командованию.

Примеры: Стоимость определенной информации должны определить вы сами, основываясь на том, что это за информация и к каким вражеским отрядам она относится. Обычно разведка о вражеском отряде приносит 10 победных очков, если в этом отряде меньше сотни солдат, 20 очков, если в нем сто и больше солдат, и 30 очков за тысячу и более солдат.

ЗА ЧТО ИМЕННО ДАВАТЬ ОЧКИ?

Укрытие с крепкими стенами — это исключительно оборонительная позиция, если только из этого укрытия не стреляют катапультами по открытой равнине. А еще оно может стоять у единственного брода через реку в окрестности сотни миль. А еще здесь похоронен Воркон Могучий, древний король, почитаемый одной из армий. Так что это, оборонительная позиция, наступательная позиция, точка маневрирования или важное место?

Ответ зависит от ситуации. Задайте себе простой вопрос: Для чего здесь стоят войска? Если они согнаны в укрытие в поисках укрытия, то это оборонительная позиция. Если катапульты чрезвычайно важны для об-

щих планов войск, то это наступательная позиция. Если врагам необходимо перейти реку для победы, то это точка маневрирования. Если смысл всей войны в том, кто первым сможет взобраться на старый трон Воркона, то это важное место.

Не путайтесь в категориях. Самое важное — определить стоимость этого места в победных очках, и что ИП необходимо будет сделать для их получения. ИП сами могут не знать, каким местом является их укрытие. Они могут захватывать его ради катапульт, и будут удивлены, когда найдут богато украшенный склеп Воркона в фундаменте строения.

Обнаружение: Обнаружение прежде известных вражеских отрядов приносит победные очки. Если эти войска перемещаются и ИП сообщает о их направлении и скорости, они получают дополнительные 10 победных очков. Если они обнаружат взвод из двадцати лучников, устремляющихся на север вдоль леса, эта информация принесет 20 победных очков (10 за обнаружение отряда и еще 10 за информацию о перемещениях).

Планы: Если ИП захватывают письменные приказы или иначе узнают, что собираются делать вражеские отряды в будущих сражениях, то они зарабатывают победные очки. Если вражеские планы чрезвычайно экстравагантны, то информация принесет дополнительные 10 победных очков, потому что союзное командование не смогло бы предвидеть подобные действия со стороны противника. Например, если персонажи узнают, что три сотни вражеских солдат целенаправленно ослабили стены своего замка, что чтобы они осыпались на нападающих, то они получают 30 победных очков.

Слабые и сильные стороны: Если персонажи узнают о ранее неизвестных достоинствах и недостатках вражеских отрядов, то они заслуживают победные очки. Если недостатки врага сильны настолько, что знание этого делает их поражение практически автоматическим, то такая разведка приносит дополнительные 20 победных очков. Если персонажи обнаружат, что у двух сотен вражеских солдат в замке кончилась вода, и через три дня они просто не смогут сражаться, то эта информация принесет 40 победных очков. И наоборот, если доселе неизвестные достоинства врага настолько сильны, что лишь предпринятые особые меры дадут войскам ИП шанс на выживание, то это принесет дополнительные 20 победных очков.

Местность и логистика: Если персонажи найдут ранее неизвестные наступательные или оборонные позиции, точки маневрирования или важные места на поле боя или непосредственно поблизости, то они зарабатывают четверть от той награды, что заработали бы, захватывая это место в бою (или половину награды, если враг об этом месте еще не знает). Например, обнаружение нового брода принесет 15 победных очков, если враг о нем ничего не знает.

Корректировка: Добавьте 10 победных очков, если вражеские отряды являются элитными, заклинателями или способными быстро перемещаться по сравнению с обычным низкоуровневыми солдатами, потому что командиры обычно заинтересованы в отслеживании именно таких отрядов.

Если персонажи разведывают информацию о вражеских войсках так, что те даже не узнают об этом, добавьте 5 победных очков, или 10, если вражеский командир в своей атаке полагался на элемент неожиданности.

Если ИП перехватывают ложную информацию, то они не только не зарабатывают очков, но и теряют 10 и более победных очков.

ЗАХВАТ ОБОРОНИТЕЛЬНОЙ ПОЗИЦИИ

20-100 победных очков

Враг укрылся за или в определенном месте, имеющем защитную ценность, и задача ИП выбить их оттуда.

Для получения победных очков персонажи должны очистить оборонительную позицию от всех врагов и передать ее дружественным войскам. Дополнительно они получают победные очки за уничтожение

вражеских отрядов, укрывавшихся здесь.

Примеры: Стоимость определенной оборонительной позиции вы должны определить сами, основываясь на преимуществе, предоставляемом ей или на ценности этого места в контексте всего сражения. Обычно оборонительную позицию труднее захватить, чем удержать. Поэтому, следуя примерам, данным в *Защите Оборонительной Позиции* (на странице __), захват низкой стены или системы траншей принесет 20 победных очков. Деревянный частокол с охранной вышкой стоит 40 победных очков. Каменная башня или небольшое укрытие, а также природные элементы ландшафта, такие как скалистый утес, стоят 60 победных очков. Обнесенное стеной укрытие стоит 80 победных очков, а нечто фантастическое, такое как парящий замок, стоит 100 победных очков.

Корректировка: Если оборонительная ценность позиции не очень полезна при учете направлении перемещения войск ИП (примером может послужить охранный пост, направленный лишь на восток, в то время как войска перемещаются на запад), то награда победными очками уменьшается на 5. Если персонажи повреждают оборонительную ценность позиции при захвате (пробив большие бреши в стене, например), то награда уменьшается на 10. Если вся оборонительная способность позиции уничтожается (например, стены были уничтожены заклинанием *превратить камень в грязь*), то победные очки уменьшаются на 20.

ЗАХВАТ ВАЖНОГО МЕСТА

10-90 победных очков

Некоторые места на поле боя важны не своими оборонительными, наступательными или маневренными ценностями, а чем-то иным, важным для одной или обеих воюющих сторон. Святыня божества, деревня простых крестьян, место с таинственной магией – все это важные места, стоящие захвата.

Для получения победных очков персонажи должны победить вражеские войска, находящиеся в этом месте и сделать это место безопасным и пригодным для передачи дружественным войскам. Дополнительно они получают победные очки за поражение вражеских войск.

Примеры: Вы определяете награду за захват каждого определенного места. Победные очки вычисляются по тому же принципу что и при *Защите Важного Места* (смотрите на странице __).

Корректировка: Если ИП в процессе захвата повреждают это важное место, то награда уменьшается на 10 очков. Если они полностью уничтожают всю ценность этого места, то вычтите стоимость, которую союзная армия возлагала на это место из общего количества. В результате может получиться отрицательное число, что и отражает грубый промах ИП. А если союзные войска мало рассчитывали на это место, а нужно оно было врагу, то все будет нормально.

ЗАХВАТ ТОЧКИ МАНЕВРИРОВАНИЯ

10-70 победных очков

Точки маневрирования – это места на поле сражения, через которые проходят войска, чтобы пройти в важное место. Такие точки часто основаны на природных особенностях, таких как броды через реки, горные проходы и каньоны. Если точку маневрирования удерживает враг, то ИП могут приказывать захватить ее, чтобы дружественные отряды могли пройти здесь и сразиться в другом месте.

Для получения победных очков персонажи должны победить вражеские войска, захватить точку и сделать место безопасным для прохода союзных сил. Дополнительно они получают победные очки за поражение врагов во время захвата.

Примеры: Вы определяете награду за захват точки, в зависимости от того, насколько ограничены перемещения союзный войск без этого места. Эта награда подобна той, что описана в *Защите Точки Маневрирования* (смотрите на странице __).

Корректировка: Если ИП не было приказано уничтожить точку маневрирования (например, разрушить мост), то повреждение точки уменьшает победные очки на 20. Если ИП смогут улучшить ценность нужной точки маневрирования (например, активировав *стену камня*, чтобы на месте брода построить мост), они заработают дополнительные 10-20 победных очков. Постройка защитных структур для облегчения удержания точки маневрирования принесет еще 10 победных очков.

ЗАХВАТ НАСТУПАТЕЛЬНЫХ ПОЗИЦИЙ

10-50 победных очков

Враг занял место, с которого удобно проводить атаки. Задача ИП: вытеснить врага с этого места, дабы предотвратить дальнейшие потери со стороны своих боевых товарищей.

Для получения победных очков персонажи должны победить или вытеснить вражеские отряды с наступательных позиций, и передать это место своим войскам. Дополнительно они получают победные очки за поражение врагов во время захвата.

Примеры: Вы должны сами определить стоимость конкретной точки в победных очках. Эта награда подобна той, что описана в *Защите Наступательных Позиций* (смотрите на странице __).

Корректировка: Если наступательная позиция бесполезна для захватывающей ее армии, потому что она направлена не в ту сторону (например, это утес, а войска ИП приходят именно с моря), то награда должна быть уменьшена на 5 очков.

ОЧКИ ПРИЗНАНИЯ

Практически во всех военных организациях есть система признания своих членов за их заслуги. Всех, от простого рядового, чьей обязанностью является лишь повиновение чужим приказам, до бригадного генерала, командующего тысячами и десятками тысяч солдат, можно отличить по внешнему виду и обмундированию.

Символика и медали, носимые на груди, и плечах одежды солдат обычно служат одной из двух целей: это или награды или знаки отличия. Звание – это мера измерения статуса и обязательств в войсках. На простейшем уровне звание персонажа определяет, кто

должен выполнять его приказы. Знаки отличия, часто в виде медалей и орденов лент, указывают на то, где персонаж был, что он сделал, и насколько успешно. Знаки отличия могут выдаваться за что угодно, от простого выживания и окончания элитных тренировок до крайних проявлений храбрости и героизма перед противником.

Персонажи получают и звания и знаки отличия, выполняя благие дела, в то время как другие просто наблюдали за этим. В игровых терминах, ИП зарабатывают очки признания во время сражения, когда выполняют что-то достойное внимания и похвалы. По окончании сражения МП превращает очки признания в звания и знаки отличия. К персонажам подойдет старший по званию офицер и или благородный человек и вручит медаль на грудь или предоставит в командование новые войска.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ПРИЗНАНИЯ

В идеальной армии при получении победных очков, персонажи получают и очки признания, потому что в хорошей армии солдат награждают в зависимости от того, насколько они могут помочь в бою.

Конечно, ни в реальных армиях, ни в армиях фэнтезийных так бывает не всегда. Некоторые важные части военной победы (такие как шпионаж и разведка) происходят за кулисами и тайно, а другие элементы (постройка укреплений и сбор припасов) непочетны, хотя и необходимы. И наоборот, поражение одного единственного чемпиона врага и захват вражеского знамени могут не сильно влиять на сражение в целом, но такие поступки позволяют регулярно получать все новые и новые звания и знаки отличия.

Именно поэтому очки признания вычисляются отдельно от победных очков. В то время как персонажи перемещаются от миссии к миссии, у них может оказаться выбор между заработком победных очков (например, захватить телегу с припасами и передать ее своим снабженцам) и заработком очков признания (например, взобраться на ближайший холм и установить знамя своего войска).

В 2 Главе этой книги даются советы для МП по учету очков признания при создании приключения на поле боя. Здесь же приводится основная структура награждения, и как ИП могут потратить эти очки.

Очки признания зарабатывают только игровые персонажи. НИП получают продвижение по службе и медали когда другие НИП посчитают, что это нужно (другими словами, когда это решит МП). Ниже описываются несколько примеров деяний, за которые ИП могут получить очки признания.

Захват Вражеского Знамени

(УС вражеского отряда × 1/2) очков признания

Считается, что потерять свое знамя – большая

ВРАЖЕСКОЕ ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ

Если ИП начинают захватывать ключевые позиции на поле боя, убивать вражеских командиров и внушать страх вражеским войскам, то в конечном счете на них обратит внимание вся вражеская армия и попытается остановить их. Когда персонажи достигнут определенного порога в накоплении победных очков, то за ними пошлют вражеские отряды (и, скорее всего, это будут элитные отряды).

Насколько быстро враг ответит персонажам, и кого

пошлют за ними – это зависит от организации и общей силы армии противника. Например, варварская орда может и не заметить назойливых ИП, потому что их командиры не очень-то много общаются между собой. И наоборот, армия дьяволов, способная наблюдать магическими способами и общаться телепатически, может быстро отреагировать на успехи ИП, отдать нужные приказы ближайшим отрядам и использовать заклинания телепорт, чтобы мгновенно столкнуться с ИП.

неудача, поэтому вражеские знамена — это ценные трофеи. Сердца солдат радуются, когда они видят союзников, мчащихся по полю, неся похищенное знамя врага вверх ногами.

Для получения очков признания ИП должны заполучить вражеское знамя и вернуться к своему командованию. Простой захват национального флага и знаков отличия не считается. Необходимо похитить именно то исключительное знамя, что принадлежит определенному вражескому отряду. Если персонажи похитят несколько одинаковых знамен одного и того же отряда, они не получают очков признания в несколько раз больше.

Примеры: Ценность вражеского знамени зависит от эффективности отряда, которому оно принадлежит. Если ИП похитят вымпел у отряда из шести рыцарей (СВ каждого 1), то заработают 3 очка признания, когда принесут его командованию.

Корректировка: Ценность некоторых знамен может быть больше или меньше средней. Если знамя принадлежит когда-то элитному отряду, чьи ряды ныне наполнены зелеными новобранцами, то награда может оказаться меньше ожидаемой.

Поражение Выдающихся Отрядов

(УС вражеского отряда) очков признания

Вражеское руководство некоторые свои отряды ценят больше остальных. Если ИП лишат такой выдающийся отряд способности сражаться, то это будет сильный укол врагу и их наверняка заметит свое командование. В таких выдающихся отрядах часто служат элитные бойцы, но известность не всегда соответствует боевой удали. О некоторых элитных войсках мало знают даже в своей армии, не говоря уже о врагах. Отряды могут быть знаменитыми только лишь потом, что они родом из определенного места или потому что у них известный командир.

Для получения очков признания персонажи должны обезвредить, убить или захватить вражеский отряд или заставить его бежать с поля боя. Кроме того, победу ИП должны видеть дружественные войска, не вовлеченные непосредственно в это сражение.

Примеры: Поражение элитного отряда из восьми бородатых дьяволов, известных как Мучители Минавроса, является столкновением с УрС 11, поэтому персонажи получают при победе 11 очков признания. Однако победа над другим отрядом из восьми бородатых дьяволов очков не принесет, ведь они не были ужасающими всех и вся Мучителями.

Корректировка: Если выдающийся отряд сможет перегруппироваться, и в последующих битвах все равно будет принимать значительное участие, то персонажи получают лишь половину очков признания.

Сражение В Знаменитой Битве

3-5 очков признания

Некоторые сражения, выигранные и проигранные, награждают особой славой участвовавших в ней солдат. Если вы выжили под шквальным обстрелом из катапульта в Местечке Рорака или среди ужасных полчищ во время Второго Сражения На Гетских полях, вы никогда это не забудете, и к выжившим с вами товарищами у вас появятся почти родственные чувства.

Эти чувства простираются и на тех, кто в том знаменитом сражении не участвовал. Солдаты и гражданские лица, когда слышат рассказы о знаменитых сражениях, зачарованно слушают тех, кто был там.

Для получения очков признания персонажи должны сыграть важную роль в достаточно важном сражении, чтобы занять видное место в истории. Была ли определенная битва достаточно примечательной, чтобы за нее можно было получить очки признания — решают историки и рассказчики, а сами очки признания выдаются на усмотрение МП.

Примеры: Многие знаменитые исторические сражения называются в соответствии с финальным результатом. Если персонаж выживет в сражении, которое впоследствии назовут «Последнее Противостояние...» или «окончательный Триумф На...», то они могут получить очки признания. Обычно в ходе военной кампании лишь несколько сражений (примерно каждое пятое) достаточно примечательны, чтобы за участие в них давали очки признания.

Если посмотреть на примеры из нашего мира, то Сражение при Геттисберге, Последняя битва Кастера, позиционная война на Западном Фронте во время Первой Мировой Войны и Вторжение Нормандии в день высадки союзных войск в Европе (6 июня 1944) достаточно знамениты, чтобы за них можно было дать очки признания, а вот **Битва of Pea Ridge**, Битва Падающих Лесов, кампания в Галлиполи и Операция «Факел» (высадка союзников в Северной Африке) из тех же самых войн — недостаточно известны. Несмотря на то, что все значительные сражения понесли большое влияние на конечный исход войн, именно эти сражения простого народа.

Корректировка: Иногда значение сражения не так очевидно сразу после его окончания, и в таких случаях вы вольны отсрочить награду очками признания до тех пор, пока то сражение не станет по-настоящему знаменитым. Если ИП ввяжутся в ожесточенную схватку в далекой провинции, которая позже перейдет в полномасштабную войну, то и награда очками признания должна быть совершена позже. Награда за былые заслуги отражает впечатление людей от персонажей, бывших там «когда это все начиналось».

Если ИП получают очки признания за участие в известном сражении, они получают дополнительный способ потратить их — знаки отличия, служащие напоминанием об их участии в этом сражении (смотрите страницу __). Возможно, все пережившие налет врагов, совершившие последнюю атаку в Битве Керендау носят красные орденские ленты в память о павших воинах. А защищавшие священный город Гаринтелл до последней капли крови носят ожерелья, сделанные из кусочков белого мрамора, взятого из развалин гаринтелского дворца. Знакомые с военной историей, увидев ленту или ожерелье из мрамора, поймут и то, где был их владделец.

Сражение В Знаменитой Кампании

5-10 очков признания

Точно так же как некоторые сражения имеют историческое значение, такое же немаловажное значение имеют и военные компании, поэтому участникам даруют уважение и почет, особенно тем, кто прошел их до конца. Важные критерии в награде очками признания те же самые что и в награде за знаменитое сражение; все решения принимает исключительно МП.

Для получения очков признания персонажи долж-

ны принимать значительное участие в более чем половине основных сражений военной кампании. Награда очками признания вручается по окончании военной кампании, вне зависимости от того, окончилась ли она успешно или нет.

Примеры: Эта награда очками признания тесно связана с военными кампаниями (сериями сражений, выполняемых для достижения нужных целей), а не с кампаниями в привычном для этой игры смысле (серией связанных приключений). Конечно, ваша кампания Д&Д может и совпадать с кампанией военной.

Если ИП пытаются загнать армию дроу назад в подземелья, то их действия являются кампанией в обоих смыслах этого слова. ИП могут принимать участие в основных сражениях с дроу, а между битвами они могут предпринимать обычные приключения с дроу в качестве противников.

Корректировка: Если основная военная кампания оканчивается успехом, и по стране распространяется мир и спокойствие, то награда может и превышать от 5 до 10 рекомендованных очков. После успешной войны многие войска щедро раздают награды и медали выжившим. А если ваша кампания Д&Д оканчивается одновременно с кампанией военной, то большая награда очками признания — это хороший способ окончания войны, потому что после этого персонажей ждут многочисленные медали и церемонии награждения.

Так же как и очки, заработанные в знаменитых битвах, ИП могут потратить эти очки на особые знаки отличия, указывающие на то, что они являются ветеранами известной кампании.

Установка Знамени

3 очка признания за установку; впоследствии + (УрС вражеского отряда) очков признания за каждую отраженную атаку

Из-за ограниченной доступности магических видов наблюдения и связи, для опознавания военными отрядами друг друга на расстоянии используются флаги и другие знамена. У большинства отрядов есть флаг, вымпел или другое символическое знамя, идентифицирующее именно их отряд, и еще одно знамя, отражающее всю армию.

Когда вы устанавливаете свое знамя на видном месте поля сражения, вы фактически захватываете это место; ваш флаг как бы говорит «Это место наше, и мы будем сражаться, чтобы оно и дальше оставалось нашим», и все, кто видит этот флаг, будь это друг или враг, понимают это.

Для получения победных очков персонажи должны установить знамя на возвышенности (на холме или башне) или точке, имеющей большое значение для вашей стороны (смотрите врезку За что именно давать очки? на странице __). Это место, которое долж-

но быть хорошо видно обеим сторонам, может также быть наступательной или оборонительной позицией, или точкой маневрирования (во всех этих случаях ИП дополнительно получают победные очки за захват этих мест), а может и не быть ничем из перечисленных. Эта точка должна находиться значительно за линией фронта дружественных войск, ведь никого не впечатляют персонажи, объявившие собственностью своей армии то, что и так принадлежит ей.

Как только ИП установят знамя, все в подразделении получают по 3 очка признания. Каждый раз, когда они успешно защитят знамя от значительных атак врага, они получают дополнительные очки признания.

Примеры: Персонажи всегда получают 3 очка признания за установку знамени лишь в первый раз, а последующие очки зарабатывают, поражая врагов, защищая это место. Очки признания в полном объеме они получают, только если их знамя развевалось в течение всего сражения.

Корректировка: Если враги сбивают знамя персонажей, пусть даже на мгновение, то за этот бой очков признания персонажи не получают, потому что союзные войска увидят метания знамени. Если знамя будет сорвано, и персонажи будут вынуждены отступить, то они потеряют очки признания, равные УрС отряда, от которого они отступили, если вражеские войска установят в этом же месте свое знамя.

Если вражеские войска захватывают знамя ИП, то персонажи потеряют 10 очков признания, если не вернут знамя до окончания сражения.

Сплочение Деморализованных Отрядов

(УрС всех успешно воодушевленных существ) очков признания

Былые солдаты знают — случаются моменты, когда кто-нибудь берет командование на себя и их отряд уходит лишь в глухую оборону. Если ИП смогут вселить в них храбрость, или как минимум чувство долга, то у них появится репутация великих лидеров (или как минимум личностей с большим лидерским потенциалом).

Для получения очков признания должны быть выполнены три вещи. Во-первых, персонажам надо сражаться в присутствии отряда, в котором боевой дух как минимум половины живых представителей находится в состоянии «испуганный» или хуже (смотрите страницу __). Во-вторых, ИП должны совершить такую проверку сплочения, чтобы вселить уверенность в сердца как минимум 3/4 отряда. До того как солдаты были сплочены, они могут бежать один или два раунда, но они должны быть возвращены в бой



установка знамени

до окончания сражения, чтобы попытка сплочения засчиталась. И последнее, ИП должны выиграть текущее сражение, уничтожив врагов или вынудив их бежать.

Примеры: Персонажи встречаются отряд из семи эльфийских рейнджеров (у каждого СВ 2), пятеро из которых испуганы, потому что они провалили проверку морали (вначале рейнджеров было пятнадцать, но восемь было убито, что и вынудило их совершить проверку морали). Попытка ИП воодушевить отряд возвращает в строй четырех из пяти, а пятый убегает прочь. Если персонажи выиграют текущее сражение, сломившее боевой дух лучников, то они получают 6 очков признания, потому что четыре лучника с СВ 2 являются отрядом с УрС 6.

Корректировка: Если несколько ИП совершат успешные попытки сплочения одного и того же отряда, они должны прийти к соглашению, кто из них получит награду (сообщения об этом упоминаются в рапортах по окончании военных действий, которые пишутся в организованных войсках, или в обычных разговорах в иррегулярных вооруженных силах). Военные любого звания любят простоту, мол «Вон тот парень вернул нас в строй» и с подозрением относятся, когда два лидера не могут разобраться между собой, кто из них больше помог общему делу. Если ИП не могут прийти к соглашению, то очки признания не получит никто.

Прохождение Элитных Тренировок

3-5 очков признания

В некоторых военных организациях обучение и тренировки настолько сложны или престижны, что успешно прошедшие их солдаты уже становятся знаменитыми. Например, в нашем мире такой славой обладают десантники.

Для получения очков признания персонажи должны успешно пройти тренировку, которая присваивает им элитный статус. Если только у вас не припасены приключения в бараках на период обучения, то игроки не должны тратить свое время во время игры пока их персонажи обучаются. Эта элитная тренировка может происходить и во время тренировок между уровнями, проводимыми для получения новых навыков, черт и классовых черт. Вы должны сами решить, какие тренировки предоставят персонажам очки признания (и будет ли у ИП доступ к этим тренировкам), так что награда выдается целиком и полностью на ваше усмотрение.

Примеры: И во время мира и во время войны войска тратят очень много времени на муштру и обучение. Среди всего этого лишь малая часть достаточно примечательна, чтобы за нее можно было выдавать очки признания, а виды тренировок различны для всех армий. В армии эльфов достойным очков признания может быть обучение снайперов стрелять с верхушек деревьев. В человеческой армии могут уважать наездников, окончивших «Четырехместный Галоп», поездка, которую могут выдержать лишь лучшие наездники за четырехнедельный период обучения.

Корректировка: Как и очки признания, получаемые за сражения в известных сражениях и кампаниях, очки признания, получаемые за обучение, можно превратить в особые знаки отличия, отражающие успешное завершение. Например, Ветреные Луки Келанона, выдают зеленые перчатки всем прошедшим обучение верховой стрельбы, а Пальннатские орки вырезают символы на своих клыках, если выживают

в соревновании «Кровавая Зима».

Замещение Павшего Командира

(Рейтинг командира павшего лидера $\times 2$) очков признания

Даже в тщательно подготовленных сражениях офицеры находятся как минимум в такой же опасности, что и простые солдаты. Когда умирает командир, солдаты ищут кого-нибудь, кто будет отдавать приказы. Если ИП занимает это место и принимает на себя ответственности командования, а в последующих сражениях успешно выполняет эту роль, то он заслуживает уважение и почет и от вышестоящего командования и от солдат, которых он возглавляет.

Для получения очков признания персонаж должен возглавить отряд, чей лидер пал в бою или сбежал, и выиграть в таком положении хотя бы одно сражение. Кроме того, сам отряд должен выжить как организованная группа до конца всех сражений (хотя, конечно, выживут не все).

В организованных армиях есть конкретные процедуры по замене офицеров по всей цепочке командования, так что все и так знают, что делать, если командир умрет. Конечно, с варварами и другими неорганизованными силами все не так просто; в них смена командира может вызвать массовую грызню между собой прямо посреди сражения.

Примеры: Чем более важного командира заменяет ИП, тем выше будет награда. Если он заменяет сержанта (бонус звания +2), то он получит 4 очка признания, если отряд под его командованием будет побеждать в бою и до конца сражения останется одним целым.

Корректировка: В редчайших случаях персонаж может получить эту награду, подменяя неумелого, контуженого или недееспособного по другой причине командира. Такие события всегда подолгу потом обсуждают, потому что цепочку командования нарушать вообще-то нельзя.

Спасение Войск, Находящихся В Опасности

(2 \times УС выживших представителей дружественного отряда) очков признания

Иногда дружественные войска оказываются отрезанными от своей армии, или многочисленные враги стягиваются к одному месту фронта, чтобы совершить прорыв. Персонажи могут получить большое уважение, если они смогут дойти до находящихся в опасности отрядов и или ослабить натиск на них, или уничтожит всех врагов поблизости.

Для получения очков признания персонажи должны устранить угрозу для оказавшегося в опасности отряда. Это может означать поражение наступающего врага, проведение отвлекающего маневра, или использование магии, чтобы войска смогли безопасно отступить.

Во время ожесточенных боев все подразделения в какой-то мере находятся в опасности. Персонажи получают очки признания за спасение войск только если ситуация действительно драматична, ужасна и известна командованию. Если сама угроза и спасение от нее будут долго обсуждать после боев, то ИП получат свои очки признания. Однако если получилось так, что один отряд прикрывал другой, то очки признания выдавать не следует.

Примеры: Взвод саперов дварфов копал туннель в направлении врага, как вдруг проход между дварфами и их войсками осыпался. Если ИП смогут добраться до дварфов и вытащить их из оставшегося

куска туннеля до того как вражеские обученные умбер халки найдут dwarфов, то они получают очки признания и возможно dwarфы посчитают делом чести отблагодарить ИП.

Корректировка: В особых случаях награду очками признания можно увеличивать выше стандартного максимума. Например, если саперы dwarфов из вышеприведенного примера были последними саперами среди всего войска, и от их выживания зависела победа всей войны, то их спасение принесло бы баснословную славу.

Невероятное Выживание

$5 \times (\text{УС всех важных боев} - \text{средний уровень ИП})$

Иногда войска жертвуют отдельными отрядами, если при этом оставшаяся часть армии получает большую выгоду. И хотя такое принесение в жертву трагично для представителей обреченного отряда, оно имеет большое значение в военной стратегии. Если армия решает пожертвовать отрядом ИП и они соглашаются на эту роль, то они получают огромные почести, если каким-то чудом останутся в живых.

Персонажи не получают этой награды за лишь умеренно опасные миссии и за миссии, ставшие вдруг более опасными чем ожидалось. Для получения награды они должны заранее знать, сколько им нужно продержаться; войска от подобной жертвы должны извлечь выгоду; а по окончании сражения персонажи должны каким-то чудом вернуться к дружественным войскам. Говоря простыми словами, это награда персонажей, выживших в самоубийственном задании.

Примеры: Если ИП являются частью осажденной армии мятежников, окружаемой войсками тираничного военачальника, то они могут заработать очки признания если они выступают в роли заслона, пока остальные мятежники будут отступать.

Корректировка: Эта награда очками признания основывается на сражениях с врагами, чей УС выше среднего уровня ИП. Персонажи не получают очки за заурядные столкновения во время самоубийственного задания, учитывается только превышающий их по силам враг.

ДРУГИЕ СПОСОБЫ ЗАРАБАТЫВАНИЯ ОЧКОВ ПРИЗНАНИЯ

Если ИП, будучи людьми невоенными, берут оружие и присоединяются к армии, то возможно следует сделать однократную награду очками признания, отражающую их статус любящих риск гражданских лиц. Если они уже являются национальными героями и вдруг ввязываются в войну, то вы должны дать им достаточное количество очков признания, чтобы они могли получить военное звание, соответствующее их статусу известности, допускающий для гражданских лиц.

В кампаниях D&D, в которых используются и приключения на поле боя и более традиционные авантюры, вы можете награждать очками признания персонажей, творящих дела на благо армии, даже если задания выполняются не на поле боя. Если королева приказывает ИП покинуть свои отряды и замаскировавшись под курьеров украсть военные планы противника, то по успешному окончанию они могут получить награду очками признания (5-10).

ТРАТА ОЧКОВ ПРИЗНАНИЯ

В конце каждого сражения персонажи могут потра-

тить заработанные очки признания на две вещи: знаки отличия и очки продвижения. Эти два вида наград функционируют по-разному. Знаки отличия основаны на сражениях, в которых участвовал персонаж, и выдаются сразу или с небольшой задержкой, пока не придет высокопоставленный командир и не раздаст награды. Очки продвижения – это отсроченная награда. Персонаж накапливает их из сражения в сражения, и по достижении определенного предела может претендовать на получение нового звания.

После сражения заработанные персонажем очки признания делятся поровну между знаками отличия и очками продвижения. Если персонаж заработал нечетное количество очков, то персонаж может добавить одно «лишнее» очко, куда сам пожелает.

Прощение о продвижении или знаках отличия: Персонаж может попытаться повлиять на то, чем его будут награждать, новым званием или знаками отличия. Это означает, что персонаж должен изъявить свою волю и потратить заработанную награду. Если персонаж пожелает, то три четверти очков признания (округленные вниз) превращаются либо в очки продвижения, либо в очки знаков отличия (как пожелает игрок), а оставшаяся часть очков сгорает.

Например, если персонаж получает 11 очков сражения за битву, то обычно он получил бы 5 очков продвижения, 5 очков знаков отличия, и 1 очко в любую из этих категорий. Если персонаж подаст прошение о продвижении, то он получит 8 очков продвижения и ни одного очка знаков отличия ($3/4 \times 11 = 8.25$, что после округления превращается в 8).

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Во всех армиях разная система знаков отличия, от простейшей (толпы варваров, носящие части тел убитых врагов) до сложной (государственные армии с многочисленными медалями, каждой из которых соответствует определенный цвет орденской ленты). Когда вы создаете армию, одна из ее особенностей, которую вы можете создать, это система знаков отличия, которыми награждаются солдаты, отличившиеся на полях сражений.

Нижеприведенная Таблица 4-7 приводит иерархию знаков отличия определенной ценности в очках и выгоду, предоставляемую этими наградами. Используйте уникальные названия вместо общих заголовков из этой таблицы, ведь ни в одной армии не носят на груди «10-очковый знак отличия», скорее всего это будет «Участник Перелома», «В Память об Ордена Стэга», «Золотой Полумесец Почета» или «Клеймо Покровительства Мирвака». Вид и история знаков отличия армии много говорит о ее ценностях и идеалах. Создание характерных знаков отличия – один из лучших способов создания реалистичной фэнтезийной армии за игровым столом (смотрите ниже Таблицу 4-8, в поиске идей).

Однако в пределах игровых правил, все знаки отличия функционируют одинаково. Почти все они предоставляют бонус обстоятельств к проверкам Дипломатии, сделанным для изменения реакции НИП и к проверкам Запугивания, сделанным для изменения поведения НИП. Однако бонус применяется только когда «обрабатываемый» НИП знает значение знака отличия.

НИП знает значение украшения, если он выполняет требования, данные в столбце «автоматическое действие» Таблицы 4-7, или если получает способность опознать знак отличия успешной проверкой на-

выка Знание (история) (используя КС из этой же таблицы). Если НИП знает что, означает знак отличия, то владелец этого знака получает указанный бонус к проверкам, сделанным при попытках влияния на этого НИП. Обычно, чем более важным является знак отличия, тем больше шансов на то, что НИП опознает его. Исключением являются очень распространенные знаки отличия стоимостью 1 очко, выдаваемые за ранение, которые известны ну практически всем вне зависимости от их специфических знаний (но это украшение и бонусов не предоставляет, потому что оно такое распространенное).

Бонусы обстоятельств от нескольких знаков отличия обычно складываются, если они отражают разные события (обычно это означает, что они заработаны в разных сражениях или кампаниях). Однако отслеживайте все свои медали, потому что может случиться так, что НИП узнает малый знак отличия, но не узнает награду, выданную за огромные заслуги.

Таблица 4-7: Знаки Отличия И Взаимодействие с НИП

Знак отличия	Бонус	Автоматическое действие	КС Знания опознания (истории)
1-очковый за ранение	—	Почти все	10
2-очковый за тренировки	+1	Солдаты в той же армии	20 (определенный вид)
2-очковый за службу	+1	Солдаты в той же армии	18 (определенное сражение)
4-очковый за службу	+2	Солдаты в той же армии	15 (определенная кампания)
5-очковый	+2	Солдаты в той же армии	12
10-очковый	+2	Солдаты в той же армии; политические и религиозные лидеры на территории армии	10
20-очковый	+3	Все на территории армии	10
40-очковый	+4	Все на территории армии	10
80-очковый	+5	Все на территории армии и в прилегающих землях	10

Примеры Украшений

Таблица 4-8: Примеры Украшений использует ту же самую структуру очков для иерархии знаков отличия, но сами украшения имеют разные названия и формы в разных армиях.

СОЗДАНИЕ ЗНАКОВ ОТЛИЧИЯ

Если вы создаете фэнтезийную армию, то выбор ее знаков отличия – это просто выдумывание названия и внешнего вида для каждого вида знаков отличия из Таблицы 4-7. Если же вы хотите большей глубины, то добавьте знакам отличия больше индивидуальности, продумайте их историю и обычаи, окружающие их. Например, украшение, называемое «Гроздь Шипов» могла бы быть создана в честь инструктора рукопашного боя, у которого любимым оружием была шипованная цепь.

Также вы можете поменять цену в очках признания для индивидуального подхода к каждой армии, или изменить списки тех, кто может знать об этих знаках отличия.

Пример 1: Если армия не ценит индивидуализм, то в ней может не быть знаков отличия за достижения менее 20 очков признания.

Пример 2: Армия, которая большую часть времени зачищает торговые дороги от разбойников, будет известна всем торговцам, и они будут разбираться в знаках отличия; таким образом, в категорию «автоматическое действие» попадут и войска в армии и все торговцы региона.

ДРУГИЕ ФУНКЦИИ ЗНАКОВ ОТЛИЧИЯ

Амулеты, которые Королева Нуртака раздает своим чемпионам – это не просто серебряный жук, это *амулет Мудрости* +2, помогающий ее любимым солдатам вершить правосудие. Если вы не носите Серебряного Жука, вы никогда не вступите к Всадникам Трофея Надежды, элитной королевской кавалерии на пегасах.

Самое простое функционирование знака отличия – отметка владельца как особенного и достойного уважения; вот почему знаки отличия предоставляют

НЕПРАВИЛЬНЫЕ И ПОДДЕЛЬНЫЕ МЕДАЛИ

С виду использование знаков отличия выглядит просто: одень их и стань знаменитостью. Однако не вся слава бывает хорошей, и бывают незаслуженные побрякушки.

Непопулярные Знаки Отличия: Украшения впечатляют тех, кто сражался вместе с тобой и тех, кого ты при этом защищал. Естественно, если вы с гордым видом пойдете по поселкам ваших врагов, они будут презирать ваши знаки отличия.

Мало кто знает значения знаков отличия вражеских стран, поэтому негативный эффект не так уж страшен. Добавьте 5 к КС проверок Знания (история), указанному в Таблице 4-7 для определения знака отличия противника, если только он не опознается в данной области автоматически. Если НИП успешно проходит эту проверку, то его первоначальная реакция на ИП (как описано на странице 72 Руководства Игрока) становится на одну категорию хуже, чем могла бы быть. Бонус обстоятельств на взаимодействия при этом становится штрафом.

Фальшивые Знаки Отличия: Персонаж может носить незаслуженные украшения – возможно, это чужие

настоящие знаки отличия, а может быть специально воссозданы тем, кто видел их вблизи.

Если персонаж носит настоящее украшение, но никогда не заслуживал его, то он все еще получает бонус обстоятельств на взаимодействия с теми, кто не знает истинного положения дел. Только хорошо осведомленные НИП смогут сказать, что ИП никогда не получал эту медаль. Часто это сводится к проверке Блефа со стороны ИП, противопоставленной проверке Чувства Причины НИП.

Если персонаж хочет использовать поддельные знаки отличия, то в большинстве случаев он должен будет сделать проверку маскировки (противопоставленную проверке Отслеживания собеседника), хотя письменные документы потребуют проверку Подделки (противопоставленную проверке Подделки собеседника). Если персонаж преуспевает в проверке, то он получает бонус обстоятельств на взаимодействия с этим НИП. При неудаче реакция НИП ухудшается как минимум на две категории, и этот НИП возможно захочет рассказать всем об «этом жулике».

бонус обстоятельств при социальных взаимодействиях. Однако вы можете решить, что некоторые знаки отличия будут делать что-то еще кроме впечатления окружающих.

Магические Знаки Отличия: Некоторые знаки отличия могут быть магическими предметами. Так как эта ситуация приравнивается к выдаче ИП сокровищ, ИП должен использовать это с осторожностью. Пока вы отслеживаете, зависимость богатства персонажей от уровня, не существует причин, по которым магический предмет не может быть знаком отличия. Гербовые гербы из Главы 6 являются как раз примером этого; смотрите страницу 1__.

Например, баланс в игре будет не нарушен, если вы выдадите персонажу 9-го уровня Рубиновое Кольцо Геройской Крови (*кольцо защиты +2*). Однако такой знак отличия в руках персонажа 1 уровня выглядит чрезмерно сильным. Хуже того, в игре, в которой магические изделия можно продавать и покупать, персонаж может попытаться продать свой знак отличия, что разрушает первичное значение знака отличия – выделять владельца из толпы. Не выдавайте магические знаки отличия, если вы считаете, что ваши игроки попытаются продать их.

Магические знаки отличия прекрасно работают, если их выдавать войскам, тесно связанным с предметом, например в войсках эльфов лучшим воинам могут выдавать *плащи эльфов* и *сапоги эльфов*. Предмет должен быть или тесно связанным с военным делом (*щит +1* с национальным гербом), или он должен иметь тесную связь со страной или армией (*статуэтка чудесной силы мраморный слон* в стране, активно использующей слонов).

По возможности магические знаки отличия должны подходить персонажам любого класса, или как

минимум всем классам, которые могут заслужить подобный знак. Если маг получает знак отличия, впечатанный или являющийся полным латным доспехом, то такая награда, скорее всего, будет валяться в пыли в башне этого мага.

Знаки отличия как требования для вступления: Так как знаки отличия обозначают большие достижения, то они могут являться требованиями для вступления в престижный класс или организацию. Если ИП заранее узнают о таких требованиях, то и в бою они будут вести себя с отчаянной храбростью. Такие требования для вступления также связывают представителей организации или класса престижа; все будут знать, что их товарищи в прошлом сумели показать свои лучшие качества.

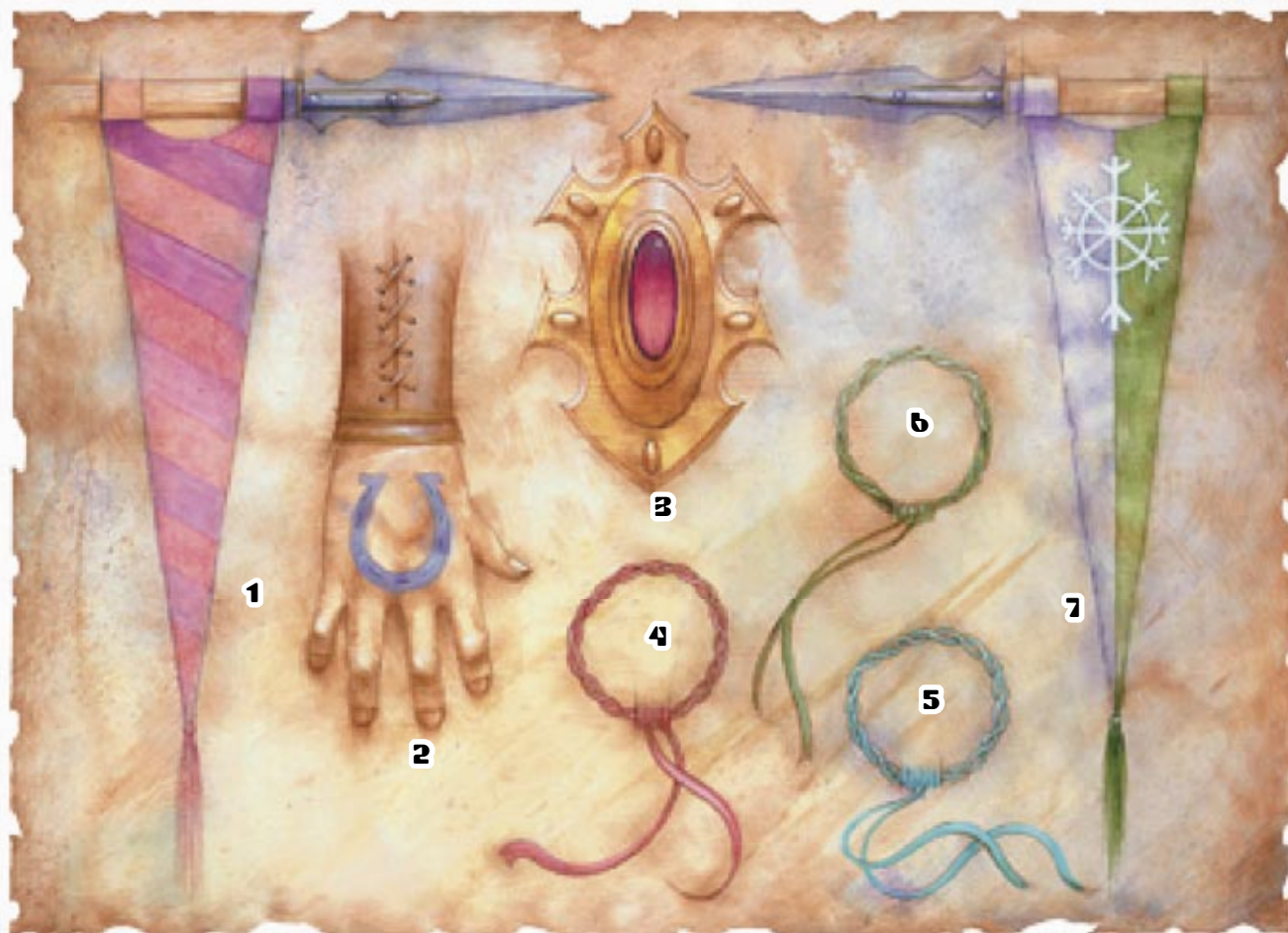
Например, группа наемников Торгаши Смерти из Наурака решили для вступления приносить в жертву заработанный в армии знак отличия, а именно нефритовое сердце. Во время церемонии посвящения каждый новый Торгаш Смерти разбивает свое нефритовое сердце, что символизирует его уход из национальной армии и начало новой жизни в качестве наемника. Несмотря на то, что самого знака отличия у Торгашей Смерти уже нет, каждый Торгаш знает, что все его собратья стояли за своих союзников до последнего, и все эти наемники мало ценят национальную армию Наурака.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО СЛУЖБЕ

Самая распространенная форма продвижения по службе для большинства ИП в военных кампаниях – это продвижение за деяния. Продвижение за деяния происходит, когда персонаж накапливает определенное количество очков продвижения за тяжелую

Таблица 4–8: Примеры Знаков Отличий

Знак отличия	Армия рыцарей	Орды варваров	Армия тирана	Эльфийская армия	Мистическая армия
1-очковый за ранение	Капля крови (значок)	Доблесть (значок)	Пурпурный кнут (особый шрам)	Гончая королевства (медаль)	Д а р у ю щ и й Плата Туниака (та- туировка)
2-очковый за тренировки	Серебряная подкова (тагуировка)	Расположение ша- мана (тагуировка)	Прошедший ис- пытания (латные вью- рукавицы)	Защитник дере- (амулет)	Специалист по ма- гической защите (сертификат)
2-очковый за службу (битва)	Цвет Ренинкортско- го Пика (вымпел на копье)	Мешок Эрек-Нора (гравировка на ору- жии)	Слуга Горы Таул (орденская лен- та)	Защитник Оак- стэнда (вырезан- ная стрела)	Три портала (ме- даль)
4-очковый за службу (кампания)	Цвета Северного Крестового (вымпел)	Тропа кровавых от- похода печатков (тагуиров- ка)	Слуга Великого Очищения (ор- денская лента с позолотой)	Защитник Ор- манного Острова (кольцо)	Ту- Завоеватель Ката- сии (мантия)
5-очковый	Заслуженный Рыцарь (орден- ская лента)	Крас- Зубы павших (орден- релье)	Наследник госу- дарства (медаль)	Благо словен- ный Кореллоном (резной лук)	Бесстрашный ма- стер (орденская лента)
10-очковый	Выдающийся Рыцарь (орденская лента)	Синий Кровавый укус бога (тагуировка)	Герой госу- дарства (медаль)	Шип Розы (зна- чок)	Мастер конфликта (орденская лента)
20-очковый	Могущественный Зеленый Рыцарь (орденская лента)	Пальцы павших (браслет)	Нынешний ро- доначальник госу- дарства (ме- даль)	Последний упав- ший лист (под- веска)	Мастер Внутрен- ней Души (орден- ская лента)
40-очковый	Прославление Владык (геральдический элемент)	Вла- Гордость Бога (шра- мирование лица)	Идеал госу- дарства (медаль)	Самый глубокий корень (резаная полумаска)	Мастер Тайны (орденская лента)
80-очковый	Санкция Владык (геральдический элемент)	Зависть Бога (шра- мирование пред- плечья)	Вдохновитель госу- дарства (ста- туэтка)	Семя Будущего (расшитая ман- тия)	Мастер Пустоты(- орденская лента)



Знаки отличия армии рыцарей: 1-Цвет Ренинкортского Пика; 2-Серебряная подкова; 3-Капля крови Доблести; 4-Заслуженный красный рыцарь; 5-Выдающийся синий рыцарь; 6-Могущественный зеленый рыцарь; 7-Цвета Северного Крестового похода

работу или храбрые деяния, действия, за которые он получает очки признания, которые впоследствии и тратятся на очки продвижения.

Однако это далеко не единственный вид продвижения. Продвижение по сроку происходит, когда персонаж повышается в командной структуре, потому что вышестоящий офицер покинул пост или умер. Это продвижение зарабатывается, когда персонаж живет дольше, чем все вокруг него. Большинство низкоуровневых командиров, нынешних и бывших, получили свои звания или за деяния или по сроку.

Продвижение по титулу происходит, когда персонаж получает звание, основанное на его невоенном титуле. Офицерами исторически всегда были знатные персоны, такие как герцоги и вожди кланов, а также купившие свое звание за деньги, земли или солдат.

В современных армиях нашего мира продвижение получается в основном за деяния. Однако продвижение по титулу тоже имеет место. Современный сержант (срочнослужащий офицер запаса, или СОЗ) редко повышается сразу до лейтенанта (уполномоченного офицера) не окончив предварительно школу офицеров. Офицеры современного мира не могут положиться на получение полномочий от правителей (хотя это типичнейший способ продвижения персонажей в средневековом фэнтезийном мире), но они

отделены от СОЗ образованием или родословной или другими причинами, основанными на званиях.

Очки Продвижения

Персонажи накапливают очки продвижения конвертацией очков признания, и отслеживают только общую сумму этих очков. Когда эта сумма очков продвижения достигнет определенного предела, указанного в Таблице 4-9, то он получает шанс на продвижение по службе. Такое продвижение улучшает командный рейтинг персонажа, что обычно идет рука об руку с новым званием.

Таблица 4-9: Продвижение

Очки продвижения	Рейтинг командира	Звание
9 и меньше	0	Рядовой
10-24	1	Капрал
25-74	2	Сержант
75-149	3	Лейтенант
150-249	4	Капитан
250-399	5	Майор
400-599	6	Полковник
600 и более	7	Генерал

РЕЗЮМЕ НАГРАД НА ПОЛЕ БОЯ

В Таблице 4–10 перечислены награды, которые можно получить на поле боя: очки опыта, победные очки и очки признания.

Таблица 4–10: Награды На Поле Боя

Действие	Оп	Победные очки (ПО)	Очки признания	Корректировка
Помощь дружественным войскам	—	1 за 10 союзников	—	Больше ПО если помощь была магической
Нападение на вражеские осадные орудия	—	10–60	—	Больше ПО, если орудия захвачены и могут быть использованы
Поражение вражеских отрядов	По СВ	УрС×10	+УрС, если отряды были выдающимися	Больше ПО, если отряд был элитным, кавалерией, заклинателями; меньше ОПр, если впоследствии отряд перегруппировался
Уничтожения вражеского командования	По СВ	1 за 10 подчиненных	—	Меньше ПО, если командир был заменен
Уничтожение вражеских коммуникаций	—	УрС×2 или 2-50 за большие отряды	—	Больше ПО, если уничтожены надолго; Больше ПО, если сообщения подменены фальшивыми
Уничтожение вражеского снабжения	—	10–50	—	Больше ПО, если снабжение захвачено и использовано; меньше ПО, если припасы просто задержали в пути
Защита оборонительной позиции	По СВ ¹	10–80 ²	—	Больше ПО, если позиция улучшена; меньше ПО, если позиция повреждена
Защита важного места	По СВ ¹	10–80 ²	—	Меньше ПО, если повреждено
Защита точки маневрирования	По СВ ¹	10–70 ²	—	Больше ПО, если улучшена; меньше ПО, если хрупкая
Защита наступательных позиций	По СВ ¹	20–100 ²	—	Больше ПО, если хрупкие; меньше ПО, если использован наступательный потенциал; меньше ПО, если оборонять легко
Проведение разведки	—	10–30	—	Больше ПО, если это кавалерия, элита или заклинатели; больше ПО, если враг ни о чем не догадывается
Захват оборонительной позиции	По СВ ¹	20–100 ²	—	Меньше ПО, если польза мала или место повреждено
Захват важного места	По СВ ¹	10–90 ²	—	Меньше ПО, если место важно только для одной стороны; меньше ПО, если повреждено
Захват точки маневрирования	По СВ ¹	10–70 ²	—	Больше ПО, если было улучшено; меньше ПО, если повреждено
Захват наступательных позиций	По СВ ¹	10–50 ²	—	Меньше ПО, если польза мала
Захват вражеского знамени	По СВ ¹	—	1/2 УрС поверженно-го отряда	—
Поражение выдающихся отрядов	По СВ ¹	—	+УрС вражеского отряда	Уменьшите вдвое, если отряд перегруппировался
Сражение в знаменитой битве	—	—	+3–5	Позволяет получить знаки отличия за заслуги (битва)
Сражение в знаменитой кампании	—	—	+5–10	Позволяет получить знаки отличия за заслуги (кампания)
Установка знамени	—	—	+3, и +УрС вражеских нападающих	Меньше, если знамя сорвано; отнимите, если знамя украли
Воодушевление деморализованных отрядов	—	—	+УрС дружественно-го отряда	Награда индивидуальна
Прохождение элитных тренировок	—	—	+3–5	Награда индивидуальна
Замещение павшего командира	—	—	+2×командный рейтинг павшего командира	Награда индивидуальна
Спасение войск, находящихся в опасности	—	—	+2×УрС выживших дружественных сил	—
Невероятное выживание	По СВ ¹	—	+5×(УрС сражений – средний уровень ИП)	—

1 Смотрите *Руководство Мастера Подземелий*, страницу 38.

2 В зависимости от ценности.