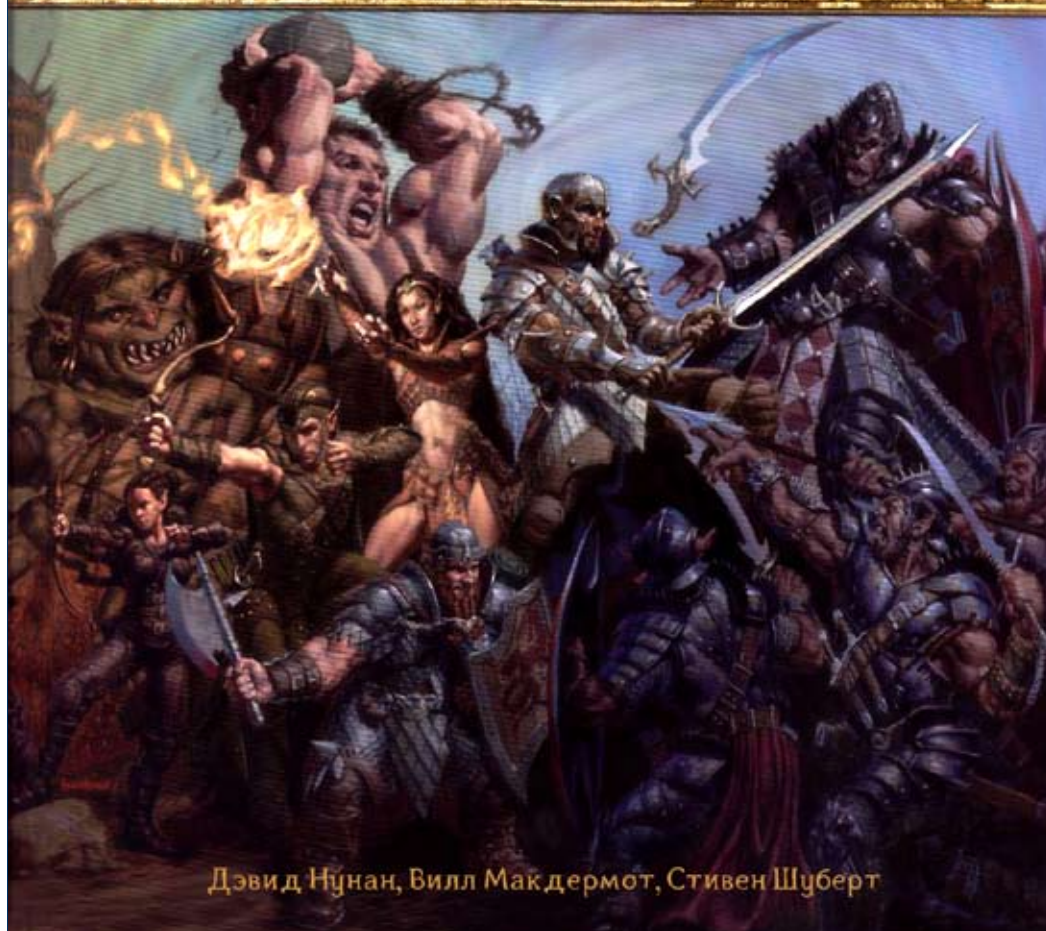




Герои Сражений



Дэвид Нунан, Вилл Макдермот, Стивен Шуберт

Авторы Героев Сражений: Дэвид Нунан, Вилл Макдермот, Стивен Шуберт

Автор Перевода: Madhawk

Оформление, Верстка и Дизайн: Валентин Дмалекс

Шрифты: stivie

Контактный Адрес: vdmalex@ua.fm

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

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

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.

To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

©2006 Wizards of the Coast, Inc.

Сайт англоязычного варианта: www.wizards.com/dnd

Материал данной публикации изложен исключительно в не коммерческих целях. Вся русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью Студии Фэнтези «PHantom» и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал, иллюстрации - интеллектуальная собственность Корпорации Wizards of the Coast.



Вступление

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

ЧТО ЕСТЬ В ЭТОЙ КНИГЕ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО ДЛЯ ИГРЫ

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

Герои сражений и D&D миниатюры

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

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



В любой кампании Подземелья и Драконы, игровые сессии более удачны, когда приключения соответствуют типам персонажа и игрока, представленным в отряде. Отряд друидов и варваров также мало приспособлен для шпионской игры в городе, как и отряд чародеев и волшебников не подходит для кампании, которая постоянно сталкивает их лицом к лицу с несущейся кавалерией.

Военную кампанию можно рассматривать как вариант обычной кампании в ДнД: Герои могут действовать в широком диапазоне, от скрытного проникновения во вражеские лагеря до эпических сражений на линии фронта. Одни игроки получают удовольствие от управления отрядом в бою, в то время как другие предпочитают играть небольшими группами персонажей в более традиционном отряде героев. Как Мастеру, вам необходимо знать о стремлениях и желаниях игроков, чтобы построить подходящую кампанию.

При использовании подхода «поле боя как подземелье», МП необходимы новые инструменты, позволяющие поддерживать ход событий на поле боя и помогать игрокам понять то, как их персонажи могут взаимодействовать с новым окружением.

ЧТО ТАКОЕ ВОЕННОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

D&D военного жанра, по-существу, перемещает действие из подземелий, замков и руин традиционного D&D в великие батальные сцены книг и фильмов жанра фэнтези, где сражаются десятки тысяч лю-

дей и чудовищ. Более упрощенно это можно сказать так – эта книга заменяет подземелье на поле боя. Эти два окружения имеют много общего – больше всего их роднит присутствие смертельных противников, стремящихся прикончить персонажей – но основные различия сохраняются. Независимо от того, игрок вы или мастер, вам придется приспособить вашу игру под отличный от привычного масштаб, темп игры, передвижение и мотивацию. Битвы, описанные в *Героях сражений*, не просто столкновения. Тысячи солдат на каждой из сторон являются нормой, и персонажи, вероятнее всего, видят лишь часть крупного сражения, развернувшегося перед ними. Но результат даже самого крупного сражения зависит от меньших событий. Успеют ли персонажи подорвать снабжение в тылу противника и скрыться на нейтральной территории, прежде чем их схватит охотящаяся на них вражеская армия? Несмотря на то, что персонажи игроков – всего лишь маленькая часть любой армии, их роль в сражении может быть основной и героической.

Используя военный жаргон, поля сражений для ИП – «окружение, богатое целями». Монстры не скрываются за запертыми дверями и в лабиринтоподобных коридорах – со зловещим блеском в глазах они идут прямо на вас. В традиционном ДнД персонажи отдыхают тогда, когда им это необходимо. Но сражение бушует, даже если у осажденных персонажей недостаток заклинаний, хит-поинтов

и других ресурсов. В боевом приключении вы вряд ли испытаете недостаток противников. Храбрые и честолюбивые персонажи почти всегда находят на поле боя достойного врага.

Построение приключения связанного с местом замедляет темп игры и ограничивает передвижение ИП. Если есть двери на север и на юг, персонажам почти всегда предстоит выбрать один из двух вариантов. Но на поле боя персонажи способны передвигаться в любую сторону, хотя в некоторых направлениях враг им будет препятствовать (вопреки приказам главнокомандующих ИП). МП должны быть готовы к тому, что ИП захотят захватить сеть траншей на востоке. Но ИП также должны быть готовы к угрозам с любого направления - от гоблинов-саперов, роющих под ногами туннели до заградительного огня катапульта с неба.

Существует столько же мотивов пойти на войну, сколько причин развязывания войны. Одни ИП будут бороться за короля и страну. Другие - чтобы защитить своих товарищей. Кто-то выполняет прибыльный военный контракт. С одной стороны, боевые приключения могут начаться с очень прозаических побуждений. ИП атакуют сторожевую башню гноллов, потому что им это приказал военачальник, а не потому, что гноллы охраняют сокровище или похитили дочь мэра. С другой стороны, поддержка мотивации персонажа остаться в армии в течение войны заставляет копаться в мастерской сумке уловок глубже, чем это требуется в традиционном D&D. Сокровища, опыт и большое количество действий, как и раньше являются факторами мотивации, но ИП также будут стремиться в продвижении по службе, зарабатывать награды за героизм, формируя, в конечном счете, результаты большой войны.

ДУМАЙ МАСШТАБНО/ ТРАТЬ МЕНЬШЕ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ

Разыгрывание ролей в военном урегулировании вызывает большой интерес. Кто не любит смотреть великие военные кинофильмы, вроде *Спасения рядового Райана*, *Пушек острова Наварон*, и *Грязной дюжины*? Но превращение поля битвы в подземелье для ваших игроков берет больше работы, чем Вы могли бы думать.

Войны - значительные события по своей природе. Даже не учитывая поддержки тыловиков, которые поставляют еду и боеприпасы, или медиков, заботящихся о раненных после сражения, единственная битва может вовлекать сотни, если не тысячи или даже десятки тысяч солдат.

Это не ролевая игра, это - варгейм.

Кроме того, войны имеют политическую основу. Они возникают по идеологическим, религиозным причинам, по причине мести, с целью захвата природных ресурсов, а чаще всего, в целях экономической экспансии. И даже если массам раскрыли все причины, войны остаются политическими сражениями, в которых обычный народ сражается по причинам, зачастую известным, только лидерам этих стран. Это также не ролевая игра. Это больше подойдет для хороших игр вроде Дипломатии или Угрозы, или для хорошего романа о Томе Клэнси, но не для хорошей ДнД, даже если игрокам нравятся

политические интриги.

Думайте о великих военных кинофильмах. Они рассказывают не об огромных сражениях противоборствующих геополитических идеологий. Они о небольших группах хорошо подготовленных людей, выполняющих опасные задания. Возможно, они выполняют приказ, но, как правило, каждый член группы имеет свои собственные причины на выполнение миссии, будь то жадность или слава, продвижение по службе или приключение.

Тогда, ролевая игра станет лучше.

В этом случае война становится фоном полноценного приключения, где найдется место чудесам героизма, простым и понятным членам группы целям поединкам один на один, где сама жизнь (и успех миссии) висит на волоске.

Война всегда рядом, она никуда не исчезает из жизни персонажей. Она определяет, куда они пойдут и, что будут делать. Но отыгрыш сосредоточен на миссии - приключении, а не на войне. Война становится игровым миром - миссии - подземельями.

Для превращения поля боя в подземелья важно продумывать свои действия. Война постоянно присутствует в будничной жизни персонажей. Они видят, как она влияет на сводки с мест боевых действий, как жертвуют простыми людьми, когда иссякают припасы, и даже как гибнут их родственники и друзья. Но Вы, как МП, должны исполнять роли генералов обеих армий, да и роли самих этих армий. Никогда не позволяйте битве персонажей вместе с их армией против вражеской превратиться в двухдневную рукопашную между сотнями и тысячами НИП, в то время как Ваши персонажи уже готовы завить в ожидании своего хода. Вместо этого командир говорит персонажам, что он нуждается в них, чтобы «взять ту высоту любой ценой», тем самым, превращая огромное сражение между тысячами в небольшой бой между двумя легко управляемыми отрядами - ИП против дюжины или двух дюжин противников, блокирующих путь к достижению цели. Вокруг ИП может бушевать сражение, но и Вас и их будет волновать только одна высота, одна единственная цель.

Еще один пример как думать масштабно и затратить меньше игрового времени. В настоящей войне снабжение - первостепенная забота командиров. Встретятся ли солдаты на территорию врага или рассыпаются по большой территории, защищаясь от множества атак, они нуждаются в пище и воде. Большой армии также необходимы такие поставки, как стрелы, компоненты заклинаний, свежие лошади и свежие солдаты.

Снабжение движущейся армии - тыловой и бюрократический кошмар - невероятно скучный процесс. Большинство игроков не захочет проводить время игры за пристальным изучением заявок на поставку. Но это не означает, что вы не можете сделать эту важную часть войны частью вашей кампании.

ИП могут и не заботиться о том, как и откуда, поступает пища, но стоит Вам только обрезать линию снабжения, как это очень быстро станет важным, так как продовольствие заканчивается. Теперь у вас появилось приключение. ИП могут отправить с заданием, остановить налеты на линию снабжения или сопроводить караван с пищей из штаб-квартиры

на отдаленную заставу. Вы можете даже сделать все наоборот и, используя ИП, попытаться перерезать линию снабжения оккупационных сил, тем самым, причинив ущерб противнику.

Проблемы логистики дают возможность проявить себя в игре и не боевым персонажам. Например, персонажи, имеющие определенные умения (такие как Искусство Выживания) или имеющие доступ к заклинанию *расквартировка Леомунда* (смотрите стр. 127), имеют возможность блистать в приключениях о нехватке пищи и оборванных линиях снабжения.

Осада замка – другой сюжет, в котором вы можете использовать большую битву и превратить ее в небольшое приключение (или даже серию приключений). В бушующем вокруг сражении, героям могут поручить охрану ворот, так Вы сфокусируете внимание на одном небольшом участке битвы, в последующем сценарии, возможно, после падения ворот и отступления армии в цитадель, Вы можете отправить ИП через секретный проход с миссией привести подкрепление из союзного королевства. ИП должны будут красться или прорываться через линию фронта. Их даже могут преследовать по пересеченной местности, так как они мчатся, чтобы вовремя найти подмогу.

И вновь вы превратили большую битву между крупными армиями в маленький бой (или серию боев) ИП с легко управляемыми группами противников. Самое главное, что оба этих сценария позволяют ИП стать героями. Их успех в этих маленьких столкновениях – критический фактор между успехом и провалом большого сражения.

Другие идеи для сценариев рассматриваются в Главе 2: Приключения на Поле Боя и Главе 3: Боевые столкновения.

РОЛИ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Действительно ли имеют значения поступки маленькой группы героев в эпическом конфликте, вовлекающем десятки тысяч солдат? В контексте военной кампании и применительно к группе ИП, ответ практически всегда должен быть положительным. Ключ к ответу на этот вопрос – какой уровень эффекта оказывают персонажи.

От действий нескольких ИП низкого уровня не может зависеть исход целой битвы, но выживание единицы войск может вполне. На 1, 2 уровне, ИП могли бы реорганизовать разрозненное подразделение и вывести его в безопасное место. Они могли бы победить огра, прорвавшегося сквозь передние ряды. Это типичные солдатские подвиги, которые должны быть признаны или вознаграждены непосредственным командиром и т.п. Эти действия достойны внимания, но исход битвы обычно не зависит от судьбы одного огра.

Персонажи среднего уровня имеют большой шанс столкновения, от которого будет зависеть исход целой битвы. Ударные группы или персонажи могут вывести из строя артиллерию противника, или вести в прорыв окруженные отряды, или заманить в засаду ключевого офицера, тем самым, предоставляя своей армии явное преимущество в конфликте. ИП среднего уровня с большей вероятностью могут занимать командные позиции и имеют неплохие

шансы на сплочение разбитых в битве отрядов. Битва могла быть выиграна или проиграна, несмотря на действия ИП, но все же их достижения могут быть достаточно существенны для того, чтобы быть признанными командующими обеих противоборствующих сторон.

Так как ИП достигают высоких уровней их страшные (или скрытные) деяния уже непосредственно затрагивают результат битвы. Они становятся лидерами армий, или, по крайней мере, заняты в планировании развивающейся конфронтации. Они разыскивают предводителей противостоящей стороны, чтобы бороться непосредственно с ними, или обеспечивают великую магию, поворачивающую ход битвы. Когда побеждают ИП – побеждает их армия.

Действия ИП значительны, но не всегда означают окончательный итог сражения. На низких уровнях, их действия имеют огромное значение для солдат, чьи жизни они спасают, значение это возрастает по мере повышения уровней; ИП высокого уровня способны помочь непосредственно в подготовке сражения. Вне зависимости от масштаба действий ИП, игроки всегда должны знать о влиянии этих действий на результат.

ИП И УЯЗВИМОСТЬ

ИП имеют тенденцию считать себя неуязвимыми, если в подавляющем большинстве они сталкиваются с «пушечным мясом» низкого уровня. Воин 10-го уровня с навыком Мощного Рассекающего Удара может считать, что он достоин любого подразделения, состоящего из простых кобольдов-воинов 1-го уровня. В большинстве случаев армия должна найти бойцу 10-го уровня лучшее применение, чем обычная линия фронта. Если на одной стороне есть воин 10-го уровня, то на другой стороне может оказаться тройка огов варваров, которые также могут прорваться через линию низкоуровневых воинов. Хорошим тактическим решением будет заставить воина противостоять ограм.

Если бы воин настаивал на том, чтобы самостоятельно или с отрядом героев выманить батальон противника, масса противников могла бы его сокрушить. Пехотинцы могут помочь другому солдату, чтобы помочь ему поразить противника, поэтому существует шанс, что воина смогут прижать или иным способом обезвредить.

Это место для героических схваток с ордой противника. Но если вся армия может быть с легкостью обезврежена группой ИП, то скорее всего приключение слишком слабое для них.

ТЕМП

В любой игровой сессии важно поддерживать ход игры и не завязнуть в мелочах правил или постоянном кидании кубика. Чтобы быть уверенным, что военная кампания продвигается в приемлемом темпе, вам, как Мастеру, необходимо произвести некоторые приготовления.

Во время подготовки к игровой сессии планируйте план сражения, временную цепь событий, которые произойдут в течение битвы. Определите, в какое время начнут перемещаться отдельные отряды, или в каком раунде начнет стрелять артилле-

рия; в этом случае, уже в самом начале сражения вы будете знать, что происходит вокруг ИП. Составьте расписание всей битвы, включив маневры противоборствующих сторон, это покажет, как пройдет сражение. Составьте список событий, которые будут происходить вокруг ИП: Те столкновения, в которых непосредственно будут участвовать ИП. Сделайте себе пометки по поводу того, как удача или провал ИП повлияет на исход большого сражения, если повлияет вообще.

Для стрелковых атак вроде артиллерии или *шаров огня*, которые могут поразить отряд, вы могли бы заранее сделать броски повреждения и сделать пометки об этом в плане сражения. Соблюдайте меру при использовании этой тактики, не атакуйте персонажа, у которого мало хит-поинтов, только потому, что вы знаете, насколько мал (или велик) будет бросок повреждения.

Иногда вам потребуется заранее определить исход столкновения двух подразделений. В этом случае, вам придется решить, сколько раундов займет победа одного подразделения над другим и насколько потрепанным оно из него выйдет. Подразделение может одержать победу, уничтожив противника или обратив его в бегство.

Вы можете определить победителя путем проведения обычного боя, либо просто сделав грамотную оценку, основанную на силах вовлеченных подразделений. В большом сражении с множеством подразделений вы можете использовать этот метод для определения продолжительности битвы и победителя, при отсутствии воздействия со стороны ИП.

Воспринимайте поле сражения как подземелье в постоянном движении. Как только вы определите, что происходит на поле боя час за часом, раунд за раундом, Вы сможете добавить ИП в любое место и время.

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Пробуйте иллюстрировать ИП ход всего сражения. В определенный момент боя займите одну минуту в начале раунда, чтобы описать положение дел соседних подразделений, упоминайте также о появлении новых опасностей. Несколько реже, возможно, раз в десять раундов, давайте ИП представление крупного масштаба, указывая, побеждает ли (или проигрывает) их армия, или, по крайней мере, что сражение движется по плану.

Иногда у вас будут возникать бои одних НИП с другими.

Если Вы хотите решить судьбу этих НИП при помощи кубиков, сделайте это заранее, чтобы не тормозить игру. Если в эту драку вмешиваются ИП, то она решается обычным путем. Если ИП не вовлечены непосредственно в бой, либо уровни или КХП ИП значительно отличаются от среднего уровня членов отряда, то бой описывается, но внимание должно быть сфокусировано на ИП.

Опишите эффекты морали персонажей. Если сражающиеся рядом с ИП союзники шокированы, то для игроков должно быть очевидно, что они могут попытаться сплотить своих товарищей. Аналогично, если ИП знают, что поселили страх в сердца врагов, они должны быть поощрены, и ощущать что победа где-то рядом.

Обратите внимание на своих игроков, если им становится скучно и они начинают зевать, пробуйте привлечь тех персонажей.

ТАКТИЧЕСКИЙ ПЕРЕРЫВ

Руководство Мастера Подземелий говорит, что отряд героев в состоянии преодолеть четыре столкновения, прежде чем ему понадобится отдохнуть, вылечиться и восстановить заклинания. Но посреди сражения, скорее всего не найдется подходящего места, чтобы установить лагерь и вытащить книги заклинаний.

Между боями ИП должны иметь возможность излечить себя магическим способом или иначе восстановить силы и подготовиться перед следующим столкновением. Столкновение, соответствующее уровню отряда, становится намного более опасным, когда у отряда практически не осталось хитов и есть персонажи в бессознательном состоянии. Время между боями не может не измеряться часами, лишь минута или две даются отряду на передышку.

При планировании столкновений помните, что после четырех столкновений за день заклинатели, скорее всего, истратят все заклинания, варвары не смогут использовать свою ярость, а паладины все попытки изгнания. Продолжение может быть вы-



Регдар и Мйалии на отдыхе между сражениями

зовом для отряда, но не сможет доставить удовольствия игрокам.

Может показаться, что четыре столкновения, это немного, но в контексте большого сражения такая активность может быть существенной. Серия из четырех столкновений может состоять, например, из взятия высоты, защиты ее в течение некоторого времени, спасения командира в сложной ситуации и, затем, отступления. С небольшими напряженными и спокойными интервалами между этими событиями, эти четыре столкновения с легкостью займут половину игрового времени.

Если Вы хотите провести больше четырех столкновений, попробуйте сделать Уровень Столкновения на один, два уровня ниже уровня отряда. На первый взгляд, столкновения выглядят простыми, но добавление еще нескольких столкновений проверяет отряд на выносливость, без создания столкновений непреодолимых настолько, что для достижения цели отряду приходится рассчитывать только на удачу.

ПЛАНИРОВАНИЕ КАМПАНИИ

Начиная военную кампанию, вы столкнетесь с целым рядом проблем. В этом параграфе рассматриваются некоторые из них и даются советы о том, как сражаться с самыми распространенными проблемами, которые наверняка возникнут, поскольку ИП идут на войну.

Во-первых, любой, кто играл с большой группой (скажем, 8 или более ИП) знает, что даже короткая схватка может показаться бесконечно долгой, из-за того, что игроки ждут своей очереди. Умножьте это на сто или тысячу, и вы увидите одну из проблем игрового процесса в военном сценарии.

Во-вторых, в войне у вас есть армии, а в каждой армии есть иерархия званий. Что случится, если самый слабый игрок в группе внезапно получит самое высокое звание среди ИП? Борьба за власть — обычная составляющая ролевой игры, но воинские звания, которые являются приятной составляющей военной кампании, также могут стать и серьезной головной болью.

Другой рассматриваемый фактор — это сокровища. Когда ИП находятся в подземелье, достаточно просто поставить сундук с сокровищами, чтобы они его обнаружили. Но если НИП движутся по полю боя с осадными машинами, они не заботятся о том, чтобы нести с собой сокровища, которые найдут ИП. Тогда как Вам вознаграждать игроков за их подвиги? И, что более важно, как вы убедитесь, что персонажи получили достаточно ценное снаряжение, ведь они поднимают уровни и сражаются во все более жестоких битвах?

Подземелье зачастую находится недалеко от города или поселка, где персонажи могут отдохнуть или купить припасы. Даже в глухих подземельях персонажи могут найти свободную от врагов комнату, которая будет достаточно безопасна для ночевки. Но на войне персонажи часто находятся в тылу врага и не имеют такой возможности, как полноценный ночной отдых, не говоря уже о встрече с доброжелательным продавцом. Поэтому в своем сценарии Вам необходимо планировать стратегические паузы, которые дадут ИП время отдохнуть и пополнить запасы.

И, наконец, Вам необходимо уделять пристальное внимание потребностям не боевых персонажей в вашем отряде. Войны — это героические деяния и колоссальные сражения. Но после ночи постоянных схваток воры, друиды, барды и даже рейнджеры в вашей группе могут почувствовать себя нереализованными. Чтобы помочь игрокам полнее использовать возможности своих персонажей, вам необходимо заранее все продумать в приключении на поле боя.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЗВАНИЙ И НАГРАД

В Главе 4 вы найдете правила по воинским званиям в вашей военной кампании по награждению медалями и почестями достойных персонажей. В тоже время звания и почести являются достаточно прохладным путем награды в хорошей ролевой игре, они являются потенциальной проблемой для МП и группы.

Каждый может увидеть, как рушится сплоченность группы, в которой властолюбивый игрок пытается взять управление над группой и раздает советы, которым никто не хочет следовать. Если Вы достаточно давно играете в D&D, то наверняка видели, что случается, когда в группе много «командиров». Каждый хочет раздавать советы, и никто не хочет им следовать.

Любая ситуация может привести к препираниям игроков, долгие дискуссии о том, кто открывает дверь, глупые схватки, повлекшие смерть персонажей, и, наконец, обиды внутри группы. А теперь к и так хрупкой сплоченности добавьте сверху еще и звания. Сложно не обращать внимание на «паладина, который однажды мог бы стать королём», когда персонажем владеет лишь сила собственных убеждений. Что случится, когда он станет выше остальных персонажей в группе?

Сплоченность каждой группы различна, но, по всей видимости, большинство групп работает лучше, когда в них существует псевдомонархическое лидерство. Если один игрок доминирует при принятии решений, но при этом регулярно спрашивает совета и помощи, никакой другой игрок не будет чувствовать себя ущемленным. Вручение званий может разрушить эту сплоченность, особенно если настоящий лидер группы не получил поощрения.

Если среди игроков есть лидер, есть смысл дать самое высокое звание персонажу этого игрока. Остальные игроки уже следуют за лидером, когда дело доходит до принятия решений, и если фактический лидер также и старший по званию персонаж в группе, это не вызывает внутренних разногласий.

Как бы то ни было, есть несколько проблем при использовании этого подхода. Во-первых, не любая группа хорошо действует под началом единоличного лидера, отдающего все приказы, особенно если остальные игроки не имеют права голоса при принятии решений. Большинству игроков не нравится идти через приключение на поводу у МП, но настоящую неприязнь вызывает лидерство игрока-диктатора, вне зависимости от того насколько хороши могут быть его идеи. Поэтому вам бы не следовало награждать такого лидера рангом, так как это лишь обострит ситуацию внутри команды.

Вторая проблема, связанная с превращением одного игрока в лидера группы состоит в том, что другие игроки могут воспринять это решение как фаворитизм. Такая ситуация может привести к ссоре, которую вы пытались избежать. Обидевшись, игроки могут даже перестать слушать фактического лидера, таким образом разрушив вашу задумку по улучшению лидерства этого игрока внутри группы.

Так, что вам делать? Вы хотите использовать звания и медали для вознаграждения персонажей, но также желаете избежать ссор в группе. Одно из возможных решений, взять подсказку из старых добрых фильмов о войне.

Звание очень важно, когда лидеру приходится отдавать приказы большой группе солдат, выполняющих примерно одну и ту же работу. Но в фильмах, вроде *Пушек острова Наварон* или *Грязной дюжины*, каждый член группы – специалист, способствующий выполнению специфической задачи. Кто-то, несомненно, является лидером, но когда дело доходит до решения вопроса определенной специфики, командует специалист. Если вы настроите ИП как команду специалистов, в работе группы звание станет намного менее важным. В то время как звания и медали все еще могут быть важны для получающего их персонажа, совсем не обязательно, что они сделают его лидером группы, так как в контексте задания каждый персонаж выполняет одинаково важную работу. Перед отправкой персонажей на выполнение задания вы, в лице высокопоставленного НИП, можете даже обстоятельно разъяснить роль каждого персонажа в этом задании.

Наличие четких ролей дает игрокам ощущение их места в миссии и предоставляет им некоторую защиту в ситуации, когда другой игрок пытается «использовать служебное положение». Они могут указать на приказы и их роль в задании. Это концепция также подчеркивает важность группы как команды, которая действует вместе для выполнения общей цели, в отличие от военного подразделения, следующего приказам вышестоящего офицера.

Вы можете дать шанс выделиться другим игрокам, используя концепцию «команды специалистов», а также смены либо распределения руководства внутри группы.

Перемещение руководства – это договоренность, по которой лидер меняется от одной миссии к другой. Если у вас команда специалистов, то лидером в миссии будет тот персонаж, который обладает способностями для наилучшего ее выполнения. Например, если задание в большей степени связано с боем, то это будет воин. Если же задание требует скрытности, то командовать должен вор.

Распределение руководства внутри группы встречается там, где один персонаж отвечает за одну часть задания, а другой – за другую. Например, старший по званию персонаж («лейтенант») отвечает за задание в целом, в то время как другой, с большим боевым опытом, («сержант») развертывает войска, когда отряд входит в бой. Или ИП рейнджер мог бы отвечать за проведение группы к местоположению задания, а ИП вор отвечать за проведение миссии, как только группа прибывает на заданное место.

Распределение или смена руководства могут быть разъяснены в групповом инструктаже в начале мис-

сии и могут открыть некоторые интересные возможности ролевой игры. Персонажам придется освоить принцип смены руководства, возможно, в какой-то момент игрокам придется подчиняться тому, кто не привык командовать другими. Однако, поскольку персонажи знают, что это не навсегда, они должны с большей охотой дать новому лидеру или лидерам шанс. В конечном счете, основываясь на сплоченности команды и личностях игроков, Вы должны выяснить, что лучше работает в вашей группе. Включая звания и медали в вашу игру, помните две вещи:

Во-первых, игра должна быть удовольствием для игроков. Ваш работа – его обеспечить.

Во-вторых, игроки очень счастливы, когда ощущают присутствие в игре свободы выбора. Они не хотят идти на поводу у ИП или другого игрока. Поэтому, если вы отдаете приказы внутри своей игровой компании, дайте возможность и игрокам высказать свое мнение о том, как подойти к выполнению этих приказов.

СОКРОВИЩА В ВОЕННОЙ КАМПАНИИ

Имея дело с сокровищами в военной кампании, Вам необходимо обратить внимание на некоторые обстоятельства. Во-первых, как вы вознаграждаете персонажей предметами за продвижение в кампании? Во-вторых, как вы обеспечите персонажей рынком сбыта, где они смогут продавать и торговать старыми и неиспользуемыми сокровищами? В-третьих, смогут ли персонажи перезарядить расходуемые предметы? И наконец, уверены ли вы, что персонажи достаточно хорошо оснащены для более сильных сражений при продвижении в уровнях?

Основная проблема с сокровищами в военной кампании состоит в том, что сражения происходят в полях, лесах или в городах – на открытой местности – обычно сокровища не прячут на открытой местности. Конечно, ИП могут обирать тела павших в сражении, но войны обычно ведутся большими силами, использующими дешевое оружие, которое, скорее всего, не будет иметь большой ценности для персонажей, ищущих его на поле боя.

Однако мародерство может быть одним из лучших путей пополнения состояния для персонажей низкого уровня. Продажа подержанных доспехов может быть весьма выгодна игрокам, только начавшим свою карьеру. И даже если ИП чувствует себя комфортно, забирая с павших горсть монет и какое-нибудь имущество, посреди войны эти вещи негде продать, особенно если ИП находятся за линией фронта.

У наиболее благородных ИП, скорее всего, возникнет нравственный протест против такой наживы. Несмотря на это, торговые отношения с так называемым черным рынком – жизнеспособный выбор, открывающий вашим персонажам путь продажи старого и реквизированного имущества. Опасности, которые сопровождают сбыт найденного на поле боя снаряжения, могут привести к великолепному приключению или интересным игровым ситуациям, поскольку персонажам придется иметь дело с сомнительными личностями и угрозой быть пойманными их командирами.

По мере роста персонажам понадобится нечто большее, чем доспехи, подобранные на поле боя.



Хорошо-оснащенная армия предлагает своим солдатам самый широкий выбор снаряжения

Один из вариантов улучшения их перспектив накопления сокровищ заключается в том, чтобы отправлять их на задания, дающие шанс сразиться с более сильными существами, имеющими неплохое имущество и ценности. Вы бы даже могли оправить ИП в подземелье или вражескую цитадель в поисках мощного артефакта или припасов, чтобы использовать их против врага. Там они легко могли бы найти припрятанные сокровища, предметы или магические вещи.

Миссии такого типа должны быть скорее исключением, чем правилом в военной кампании, продолжая посылать ИП в подземелья, Вы потеряете чувство нахождения в военных действиях. Есть способ использования военной обстановки, помогающий обеспечить большее количество вещественных наград, которых так жаждут игроки. Большинство проблем с сокровищами можно решить с использованием двух простых механизмов: признание и требование.

Герои войны получают признание в разных формах: известность, продвижение по службе и даже денежные вознаграждения. Самый очевидный способ признания героических деяний — конечно же, награды. Смотрите награды, описанные на странице 90. Вы можете использовать эти награды для вознаграждения ваших персонажей или создать собственные, соответствующие вашей кампании.

Продвижения по службе могут также помочь ИП несколькими способами. Продвижения по службе может означать более высокое жалование или доступ к лучшему снаряжению. Иногда продвижения ИП могут привести их к столу планирования боев в штабе. Они смогут более масштабно изучить ход

войны, и это без сомнения даст им информацию по получению интересных заданий (читайте: приключения).

Если персонажи совершили что-то действительно героическое или выполнили особенно трудное задание, которое имело главное значение для дальнейшего хода войны, Вы могли бы даже пойти на то, чтобы наградить их предметами из сокровищницы замка. Это могли бы быть деньги, лучшее снаряжение или даже магические предметы.

Требование находится на другом конце спектра. Вместо награды за выполненные подвиги, персонажей снабжают припасами, которые им необходимы, заранее для предстоящего задания. Возможно, что персонажи даже могут потребовать предметы для себя, по мере роста уровня (и звания в войсках).

Помимо обычного военного снаряжения, которым армия обеспечивает всех солдат, ИП могут также получать жалование. Зарплата и требования могут стать легким путем для вознаграждения на постоянном основании, что помогает гарантировать персонажам получение экипировки того качества и в том количестве, которое соответствует их уровню. Если ваши ИП начнут отставать от средних чисел, указанных в Таблице 5-1: Состояние Персонажа по Уровню на стр. 135 *Руководства Мастера*, они будут не в состоянии справиться со столкновениями, рассчитанными на группу их уровня.

Также как и с другими проблемами, рассмотренными в этом параграфе, Вам необходимо выбрать тот путь, который будет более полезен игрокам в вашей кампании. Вы могли бы сбросить сундук с сокровищами прямо на поле боя. Просто создайте ощущение того, что он действительно соответствует

ситуации. Это может быть часть платежа войскам в армии врага, или перехваченный груз обоза.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПЕРЕРЫВ

Для восстановления после жестокого сражения все персонажи нуждаются в ежедневном сне или медитации, но некоторым ИП требуется дополнительное время, проведенное вдали от монстров, загадок и увечий на протяжении приключения, чтобы позаботиться о личных делах. Стратегический перерыв – это время, которое ИП проводят вдали от столкновений. Зачастую он происходит между игровыми сессиями.

Перерыв может подразумевать просто несколько ночей в гостинице или храме, необходимых для восстановления утраченных хитов или исцеления поврежденной характеристики. Или подразумевать месяц в лаборатории, потраченный на изучение нового заклинания или на создание магического предмета. В это время не боевые персонажи могут проявить себя в небольшом приключении, или просто расслабиться и покутить. То, как будет использован перерыв, зависит от индивидуальности и нужд каждого героя.

Но какой бы ни была причина, большинство героев нуждаются в случайных перерывах, а это, в свою очередь, усложняет ход военной кампании. Если ИП постоянно находятся на поле боя или на затянувшемся задании, на вражеской территории вдали от своей базы, скорее всего, в течение нескольких месяцев они не смогут найти гостеприимное место (где можно одному провести ночь). Это усложняет процесс выздоровления между битвами и делает практически невозможным для ИП поиск припасов, необходимых для исследования или изготовления предметов.

Плюс, если ИП состоят в вооруженных силах – они не могут всецело контролировать собственное время. Они действуют, когда им скажут и там, где скажут, они не могут принять решение просто отдохнуть или проводить исследования в течение недели. Война не остановится только потому, что ИП требуется немного ОИ (пример пер. Отдых и Исследование). Когда персонажи отдыхают от активных действий, вам необходимо или найти путь замедлить войну (возможно, короткое перемирие), или отслеживать изменение ситуации в течение перерыва.

Если персонажи сражаются недалеко от дома, то они могут получить у своего командира увольнительную, тем самым, обеспечив себя некоторым количеством столь необходимого им времени. Лучшей стороной этого варианта является то, что ИП имеют доступ к своей «базе» (или близлежащему городу) для исследований, ремонта, дополнительных приключений и других восстановительных деятельности. Недостатком является необходимость принимать в расчет ход войны, несмотря на то, что ИП находятся вне действия.

Однако увольнительная не работает, в случае, когда ИП находятся далеко от опорного пункта или в глубине вражеской территории; если ИП требуется лишь безопасное место для отдыха и восстановления, то вы можете использовать одну из этих проверенных уловок: пепелище замка, пустая пещера или сочувствующий крестьянин.

Вот как работают эти идеи. ИП изранены и утомлены. Они шли или ехали весь день и сражались в слишком многих битвах. У волшебников иссякли заклинания, божественные заклинатели не могут лечить, варвар растратил всю свою ярость. Вдруг один из персонажей замечает неподалеку обгоревшие руины замка. Возможно, он был разрушен в период войны, возможно, это осыпающиеся руины другой, давно прошедшей, войны. ИП обыскивают территорию и не находят признаков недавнего вражеского присутствия. Она кажется безопасной, поэтому они останавливаются на ночлег.

Такие идеи как пустая пещера и сочувствующий крестьянин работают по одинаковой схеме, за исключением того, что в случае пещеры ИП ищут вход, а другом случае – видят струйку дыма из трубы. На данный момент пещера свободна от крупных хищников, а крестьянин не лоялен противнику. Персонажи находят безопасное убежище на ночь или неделю. Возможно даже, что убежище будет использоваться в качестве опорного пункта, необходимого для завершения миссии. Оба варианта запросто могут привести к сторонним приключениям. Это могут быть какие-нибудь тайны, погребенные под щебнем развалин замка (возможно даже небольшое приключение в подземелье); пещера может оказаться логовом огромного зверя, которых охотился, в то время как в ней появились ИП; может оказаться, что крестьянин вовлечен в нечто гнусное или обладает загадкой, для решения которой потребуется помощь персонажей.

Однако эти безопасные убежища могут не дать персонажам необходимые ресурсы, требуемые для их деятельности, и это может потребовать больше времени. В таком случае вы можете познакомить игроков с членами сопротивления (им обязательно говорить с Фрунцузским акцентом).

Сопrotивление – это, конечно, восставшая против врага группа местных жителей, совершающая диверсионные акты. Часто они будут иметь секретный опорный пункт (возможно, это будет пещера, руины замка или упомянутый выше сельский дом) и смогут предоставить ИП необходимые припасы, место отдыха, сведения о противнике, ресурсы для исследования и создания предметов и даже дополнительные приключения, в которых вместо грубой силы потребуется скрытность (для тех персонажей, которым нравятся приключения такого типа).

Ввести сопротивление в сценарий достаточно просто. Его агенты могут найти ИП и отвести их на секретный опорный пункт. В инструкциях к миссии персонажам можно было бы назвать имя связного и пароль. Во время выполнения одной и той же миссии эти две группы могли бы даже встретиться, что дало бы вашим ИП шанс использовать свои навыки в Дипломатии.

Помимо обеспечения безопасного превосходного места на короткий или долгий срок отдыха, сопротивление может оказаться великолепным источником для интриг. У него могут быть свои люди во вражеской цитадели или сотрудник с жизненно важной информацией, который захвачен врагом и нуждается в помощи, что может спровоцировать проведение тайных операций. Сопротивление может даже содержать внутри себя шпиона, которого

ИП необходимо перехватить до того, как они будут схвачены. Введение в вашу кампанию отряда сопротивления дает практически неограниченное количество возможностей для сторонних приключений вне поля боя.

Что же происходит на войне, в то время, когда персонажи выполняют дополнительные задания или находятся в длительном увольнении? В отличие от подземелья, где чудовища в некоторой степени ограничены границами подземелья, и обстоятельства, скорее всего, не изменятся, пока ИП отдыхают в течение дня или недели, ход войны может и должен постоянно изменяться, будь то наступление или отступление, победа или поражения в крупных сражениях или изменение обстановки на поле боя.

Эту проблему Вы сможете разрешить несколькими способами. Во-первых, Вы можете вести записи о неудачах и ходе войны во время перерыва, а потом, когда ИП вернуться довести их до скорости в изменении. Если пожелаете, Вы можете внести изменения в ход военной кампании, что может повлиять на сценарий в будущем.

Например, если ИП находятся в тылу врага, сражаясь рядом с сопротивлением, они могут пребывать в информационной изоляции и не подозревать о том, что происходит на их родном фронте. Вернувшись из миссии, им только и остаётся констатировать факт, что крепость их повелителя захвачена врагами, а правитель брошен в подземелье. Теперь ИП должны освободить короля и начать восстание, чтобы свергнуть установившийся режим.

Если вы не готовы к таким глобальным переменам в вашей компании, вы можете просто набросать ход крупных битв (или через смертельные скатки, решение, основанное на военных факторах таких, как размер войск и позиция, или просто решение в свою пользу), а потом внести небольшие изменения в зависимости от их результатов.

Не каждый ИП готов обзавестись такой головной болью, как запись всех изменений, хотя некоторые игроки не справляются с изменениями, которые не могут контролировать. У вас есть несколько способов завершить действие так, чтобы тактика при этом не выглядела надуманно.

Например, во время боя может возникнуть временное затишье, которое даёт возможность ИП отдохнуть, пока оба войска делают перегруппировку. Враги могут страдать от мародерства, заставляя свои войска отступать до прихода подкрепления. Война может находиться на стадии вялотекущего застоя, когда оба лагеря отсиживаются в окопах и ни одна из сторон не может провести более-менее значительного наступления. Может быть также объявлено временное перемирие, пока лидеры обсуждают условия окончания сражений. Наступление зимы или периода дождей также может приостановить сражения до восстановления хорошей погоды.

Любое из этих решений даёт ИП насыщенный событиями перерыв, а Вам вовсе не обязательно планировать дальнейший ход войны во время перерыва. Все эти паузы и заминки выглядят очень натурально, как в настоящей войне, поэтому отсутствие каких-либо действий не будет выглядеть странным в то время, когда ИП отдыхают или занимаются исследованиями.

Другой способ предоставить ИП перерыв без вмешательства в ход кампании – это предоставление ИП возможности играть от лица нескольких героев. Эта система позволяет игрокам сменить героев в тот момент, когда одному из них необходим отдых или он хочет сделать что-то, не относящееся к игре. Однако это, в свою очередь, может повлечь за собой планирование и ведение записей, которое так не любите вы и игроки.

Еще один момент, вам необходимо решить, как будут прогрессировать герои, которые до этого не играли. Вы можете либо заставить игроков распределять очки опыта между всеми своими персонажами, награждая всех персонажей очками опыта, либо награждать опытом только тех персонажей, которые фактически участвовали в только что закончившейся игровой сессии.

По поводу каждого подхода есть свои за и против. Частичное награждение опытом всех персонажей замедляет общую прогрессию. Полное вознаграждение в опыте позволяет персонажам продвигаться быстрее, один или два игрока будут обновлять свои карточки. Обычное награждение опытом (только участвовавших персонажей) будет учитывать привычный прогресс игравших персонажей, но, в конечном счете, приведет к появлению группы с ИП, чьи уровни будут очень различаться. Тем самым, усложняя задачу по созданию столкновений, подходящих для всех персонажей, представленных в сессии.

Еще одной проблемой является то, что группа может отправляться в затяжные миссии, вдаль от своих баз. В этом случае, игроки довольно сильно привязаны к тем персонажам, которыми они начали путешествие, если только вы не найдете какой-нибудь правдоподобный способ посреди приключения переключиться на других персонажей.

И все же, управление несколькими персонажами может доставить море удовольствия, как Мастеру, так и игрокам. Он позволяет игрокам ощутить различные типы персонажей, получить возможность доступа к группе из более разносторонних специалистов в миссиях, для вас введение некоторых готовых НИП для заложника или языка группы ИП, или их надежного посыльного, а также дает возможность персонажам получить перерыв в нужный момент без существенного влияния на ход событий игры или войны.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВНЕ ПОЛЯ БОЯ

Несмотря на то, что постоянная борьба – это огромный источник очков опыта, она может утомить ИП и стать едва ли не однообразной. Помимо этого, не каждый член команды воин. Многие игроки наслаждаются отыгрыванием роли так же, если не больше, чем боем. Они предпочитают умения, навыки и заклинания, которые помогают распутывать загадки или иметь дело с НИП способами, без использования оружия. Вам нужно удостовериться, что каждый ИП имеет возможность проявить себя в игре и предусмотреть преграды, дающие персонажам возможность использовать не боевые способности.

Эта часть главы содержит идеи, которые помогут вам создать приключение для ИП вне поля боя. Просто конкретизируйте или используйте их, чтобы подстегнуть ваш творческий потенциал и придумать

что-нибудь свое. В любом случае, не забудьте предусмотреть для персонажей возможность использования их не боевых навыков.

ИДЕИ НЕ БОЕВЫХ СЦЕНАРИЕВ

Здесь представлены сценарии, основанные на военных действиях, но не сосредоточенные на бое.

Сбор информации: Новый противник сосредотачивает войска или, возможно, текущий противник получил союзников, и эти силы уже в пути. Командир нуждается в подробных сведениях о передвижении войск, численности нового противника и возможностях союза против этого врага. ИП должны пройти через район боевых действий на пограничную территорию, собрать необходимые сведения и возвратиться, не обнаружив себя. Обязательными для этой миссии являются скрытность и умение сбора информации.

Подкрепление: Замок окружен и отрезан от помощи. Соседнее царство может прийти на помощь, если известие придет вовремя. ИП должны прокрасться из замка сквозь войска под его стенами и отправиться в крепость короля. По прибытию они должны добиться аудиенции у короля и убедить его выслать подкрепление. Эта миссия потребует скрытности и дипломатических способностей.

Военнопленные: ИП лишены своих вещей и брошены в темницу или попали в лагерь военнопленных. Они должны выбраться из заточения, найти свои вещи и сбежать. Но они все еще не свободны и заметны так же как эльфы в обществе гномов. Для возвращения домой им потребуется маскировка, возможно даже подделанные удостоверения личности, а также много удачи.

Сбежавший пленник: Вражеский шпион, которого держали в темнице, сбежал и держит путь на вражескую базу с важной информацией об обороноспособности и слабостях замка, а также о численности войск. Его нужно остановить любой ценой. ИП отправляют, чтобы разыскать сбежавшего шпиона и убедиться, что по пути он не передал информации кому бы то ни было. Рейнджер для выслеживания, либо маг со способностью наблюдения абсолютно незаменимы в этой миссии.

Секретное оружие: Были слухи, что у врага есть секретное оружие. Возможно это - новый тип осадного машины. Возможно это - какой-то найденный артефакт прошедших веков. ИП должны проникнуть во вражескую армию, узнать, где находится секрет-

ное оружие, а затем либо уничтожить, либо украсть его. Для успешного завершения эта миссия требует изобретательности, маскировки, и, возможно, магических знаний.

Диверсант: На военную базу ИП проник диверсант. Склады оружия разрушены, алхимические ингредиенты, и компоненты заклинаний бесследно исчезли, на постах найдены мертвые охранники. Безудержно разносятся слухи, у каждого человека в замке обострение паранойи. ИП необходимо избавиться от диверсанта, прежде чем полностью рухнет мораль, и солдаты начнут массовое дезертирство. Они должны рассмотреть все улики и постараться определить, кто может быть диверсантом. После они должны предъявить командиру и людям доказательства, возможно, заставить его или ее на месте преступления. Для этой миссии потребуются хитрость, искусство в сборе информации и дедуктивное мышление.

Дезинформационная кампания: В ближайшие месяцы командование планирует главную контратаку, но вражеские шпионы повсюду; практически невозможно заставить их врасплох.

ИП должны найти способ подбросить ложные планы во вражеские руки, тем самым, сбив со следа их шпионскую сеть. Ложные планы готовы, но от ИП зависит доставка плана в руки вражеского шпиона, и избежать своего раскрытия. Для этой миссии может потребоваться кто-нибудь с навыком Подделка также как ИП, способные планировать.

Дешифровщик: Армия заинтересована в некоторых сообщениях за несколько прошедших месяцев, переданных сопротивлением, которое действует в тылу противника. К сожалению, они закодированы и не могут быть прочитаны. ИП просят взглянуть на эти сообщения и попробовать расшифровать их. Если им не удастся выяснить код, то ИП должны найти того, кто сможет - даже если для этого придется проникнуть на вражескую базу, украсть ключ и скрыться, не встретив врага. Для выполнения миссии потребуется либо дедуктивное мышление, либо маскировка, скрытность, подделка и, возможно, некоторая магическая помощь.

Казарменное приключение: Иногда для приключения достаточно ежедневной жизни солдата. Низкоуровневые ИП найдут множество испытаний в повседневной жизни солдата, попав в руки начальников садистов, «быков» в отряде, или друзей основавших черный рынок внутри казарм. Обычно имеет место соперничество между кажущимися дружественными отрядами, а



Рейнджер диверсант устанавливает взрывчатку, чтобы заминировать мост

ИП могут впутаться в спор и предотвратить возможные шалости или возможный диверсию перед генеральной инспекцией. Офицеры могут быть замешаны в политических интригах, а младшие офицеры драться за ограниченные возможности повышения, отвратительными и подлыми способами.

ОРГАНИЗАЦИЯ ВООРУЖЕННЫХ СИЛ

Организация современных вооруженных сил уходит своими корнями в конец Средних Веков. Средневековая структура рыцарей, окруженных сержантами, воинами, и лучниками, и управляющих небольшими силами мобилизованных крестьян, медленно уступала отрядам наемных солдат во главе со "старшим человеком" (*capitano*, на итальянском), которые буквально сдавали себя в аренду тому, кто больше платил.

Этому капитану помогал лейтенант (французское слово обозначающее "владелец места"), который поддерживал капитана, когда это требовалось. Ниже лейтенанта были сержанты и владельцы нового в то время звания, капралы.

В 16-17 столетии эти наемные отряды, в конечном счете, стали постоянными армиями, поскольку страны Европы становились все больше и мощнее. Расширение национальных границ требовало более крупных военных образований, таким образом, отряды были объединены в полки и батальоны. Один из капитанов обычно назывался капитаном колонны (*colonella*, на итальянском) и отвечал за координирование всех отрядов в полку, в соответствии со званием полковника. Так как войска становились все больше, появилась необходимость в ком-то, кто бы руководил всей армией, состоящей из множества батальонов и полков. Первоначально это звание звучало как «капитан генерал», которое позже было сокращено до «генерала».

Однако идея структурированного управления была не нова Европе 16-17 столетия. Легендарные Римские армии содержали все современные армейские ранги, которые присутствуют в современной армии, включая от «зеленых» новичков, до более опытных не имеющих офицерские звания начальников, затем младших офицеров, таких как центурионы (которые командовали сотней солдат) и, наконец, старших офицеров.

Чингиз Хан создал многочисленную армию в суровых степях Монголии, используя структуру простых рангов офицеров, которые командовали от десятка до тысяч людей. Монгольская армия подразделялась на отряды (*арбаны*), из десяти воинов, эскадроны (*ягуны*) из ста воинов (десять отрядов), полки (*минганы*) из тысячи воинов (десять эскадронов) и дивизии (*тумены*) из десяти тысяч воинов (десять полков). Каждое из этих подразделений имело своего командира и приказы шли напрямую от главнокомандующего, и строго передавались через всю структуру армии до лидеров каждого отделения.

Как в римской, так и в монгольской армии имелось различия между офицерами, которые командовали крупными подразделениями и лидерами небольших подразделений. Отрядом и эскадронам руководил *багадур* (герой или командир), монгольский эквивалент рыцаря; эти командиры выбира-

лись самими войсками. Большими подразделениями — полками и дивизиями — руководил *нойон*, эквивалент европейского барона, герцога или принца. Эти высокопоставленные офицеры назначались Ханом и вели его войска.

ИСТОРИЧЕСКИЕ ВОЕННЫЕ ИЕРАРХИИ

Обсуждение армий в этой книге использует современную структуру вооруженных сил и иерархию военных званий, так как эта информация, по крайней мере, знакома большинству игроков и должна легко включиться в игру.

Некоторые Мастера, возможно, захотят использовать в своей игре исторические военные системы. Поэтому в данном параграфе представлено несколько значительных исторических иерархий военных званий и их эквивалент в современной системе. Это даст Мастеру чувство того, как адаптировать другие военные структуры для использования вместе с системой отваги перечисленными ниже армиями.

Современная структура, используемая в этой книге, представлена ниже, в качестве комментария Мастеру, который хочет, используя исторические или даже фантастические источники, создать новые армейские формирования. Возьмите на заметку, что большинство армейских структур, описанных в этом параграфе, не использует батальоны.

Структура современной армии

Отделение	=	10 рядовых во главе с сержантом
Взвод	=	2 или более отделения
Рота	=	2 или более взвода
Батальон	=	2 или более рот
Полк	=	2 или более батальонов
Бригада	=	2 или более полков

Феодальная система

Феодальная система являлась, скорее, системой управления государством, чем структурой армии. Правитель даровал управление частью своих владений (именуемой *леном*) местному дворянину. Затем этот дворянин связывал клятвой других рыцарей рыцарей и тяжеловооруженных всадников (охранников или профессиональных солдат), которых правитель мог призвать при необходимости защиты королевства.

В истинно феодальном обществе, каждый дворянин должен был быть максимально преданным королю или королеве (или императору/императрице в некоторых феодальных системах, таких как феодальная Япония, средневековый Китай или Священная Римская Империя). Король или королева находились на вершине иерархической лестницы, далее следовали принц или принцесса. Под принцем или принцессой располагались различные знатные землевладельцы, известные как герцоги и герцогини (в герцогствах), графы и графини (в графствах), барон и баронесса (в баронстве). Эти дворяне обладали командной властью современных офицеров, хотя не обязательно сами были воинами.

Ниже землевладельцев находились рыцари, их сквайры, профессиональные солдаты и ополчение.

В феодальном войске основная армейская единица сравнима с ротой, которая включала бы рыцарей, сквайров, людей-с-оружием и ополчение, управляемые дворянином в звании майора. Если бы потребо-

валась более крупная армия для сражения с вторгшейся ордой, принц/принцесса или король/королева могли призвать многочисленных землевладельцев для объединения войск, что предусматривает формирование полков и бригад.

Феодалная военная иерархия

Король/император	=	Генерал
Принц	=	Полковник
Герцог/граф/барон	=	Майор
Рыцарь	=	Капитан
Сквайр	=	Лейтенант
Тяжеловооруженные всадники	=	Сержанты
Ополчение/обученные войска	=	Рядовые и капралы

Племенной клан

Структура племенного клана похожа на феодальную систему, в которой многочисленные лидеры (ханы и вожди), управляют отдельными военными отрядами. Лидерство в клане основывалось на личных достижениях или родовых отношениях, а не на владении землей. Эта ситуация сложилась, в частности, потому что кланы – зачастую, кочевые народы, которые перемещаются с места на место, следуя за пропитанием. Такая жизнь заставляла вождей быть также великими воинами.

Для лидерства в клане также были важны родовые отношения, в связи с тем, что кланы являлись родовыми единицами и частью большей племенной структуры. Племя могло состоять из множества кланов, соперничавших за пищу в пределах географической области. Если вожди не находили путей сотрудничества, эта конкуренция легко приводила к раздорам между кланами.

Когда сильный вождь был в состоянии объединить кланы, их объединенная военная сила могла быть действительно грозной и крайне многочисленной, переведем, предположим, что армия одного клана не больше роты (приблизительно 50-100 воинов), во главе с вождем. Когда кланы объединяются под властью всемирного (или *чингиза*) хана, их солдат можно считать тысячами или десятками тысяч, используя подробную структуру в нижестоящей таблице.

В этой иерархии, использующей монгольские термины, обсужденные выше, армия отдельного клана управлялась бы *нойоном* вождем, с несколькими нижестоящими *баадурами* и, возможно, отрядом, равным *ягуну* (эскадрону из ста воинов).

Иерархия клана

Баадур	=	Капрал/сержант/лейтенант
Нойон вождь	=	Капитан/майор
Нойон герцог или барон	=	Полковник
Чингиз Хан	=	Генерал

Военная структура клана

Арбан	=	Отделение	10 воинов
Ягун	=	Рота	100 воинов
Минган	=	Полк	1000 воинов
Тумен	=	Бригада	10000 воинов

Партизанская война

Партизанская война учитывалась в военной стратегии в течении многих столетий и использовалась, когда небольшие силы противодействовали установленному (зачастую, тираническому) правительству, или когда жители оккупированной страны пытались вытеснить вторгшуюся армию. Например, казачья конница была распределена по партизанским отрядам, чтобы сражаться против оккупации России Наполеоном в 1812 году.

Партизанская война весьма часто использовалась в Китае, который восстал против английских наркобаронов в 1841г. и в 1899г. в течение «Боксерского» восстания. Авторитетный трактат по партизанской войне был написан Мао Дзе Дуном в 1937 г., в большей степени основанный на «Искусстве войны» Сунь Дзы, написанного приблизительно в 400 г. до н.э.

Основная тактика партизанской операции заключается в многократных молниеносных атаках небольших отрядов, атакующих превосходящего противника с многочисленных сторон. Один отряд атакует конвой или наступающую армию во внезапной атаке, нанося урон вражеским силам, и отвлекая их внимание на себя. Этот отряд отступает, в то время как другой отряд нападает сзади.

Маленькие партизанские отряды отступают слишком быстро, чтобы их преследовать превосходящими силами, большое войско потратит все свое время, передвигаясь вперед-назад, в поисках исчезнувшего противника, который, кажется, способен атаковать отовсюду.

Несколько отрядов по 5-20 бойцов могут объединяться для формирования ячеек, содержащих от 10 до 100 солдат. Структура званий партизанской армии в некоторой степени беспорядочна, с ее многочисленными лидерами, командующими отрядами и ячейками. Некоторые решения принимаются демократическим путем.

Отряды стремятся действовать в захваченных территориях, проживая наряду с обычными жителями. Интеграция солдат в крупное сообщество делает практически невозможным их вычисление солдатами армии захватчиков, а само население становится источником накопления разведанных и средством передачи общения внутри армии партизан.

Крестьяне собирают информацию о враге, и передают её партизанам. Они также могут передавать приказы и сообщения с одного отряда в другой, позволяя начальникам партизан поддерживать сеть общения между крупной партизанской группой.

В игре, ячейка – основная организованная группа солдат партизанской армии, управляемая, вероятно, лейтенантом или капитаном, в зависимости от размера ячейки. Отдельные отряды в пределах ячейки могут управляться сержантами или лейтенантами.