

# Unearthed Arcana: Массовые Бои

## Материал для тестирования

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в готовом варианте и готово для использования в ваших играх, однако они не проработаны до конца и требуют дальнейшей разработки. Материал не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D. Если мы решим выпустить этот материал официально, то свое решение вынесем на основе ваших отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

Правила массового боя разработаны, чтобы позволить вам, Мастеру Игры, определить исход сражений с участием сотен бойцов всего несколькими бросками кубиков. Они сильно увеличивают масштаб действий, однако сохраняют достаточное количество деталей, чтобы дать персонажу игрока повлиять на исход битвы.

Эти правила работают, присваивая каждому существу **Боевой Рейтинг** на основе его Уровня Опасности. Боевой Рейтинг - абстрактная мера боевой эффективности существа.

Чтобы руководить сотнями, или даже тысячами существ было намного проще, существа здесь организованы в отряды. **Отряд** может включать сотни воинов.

У каждого отряда, вовлеченного в сражение, также есть **Уровень Боевого Духа**. Боевой Дух измеряет мотивацию отряда, дабы тот мог участвовать в сражении более эффективно или же наоборот, безрезультатно. Отряды с высоким Боевым Духом готовы бороться до смерти, в то время как с низким, вероятно, падут перед лицом напасти.

Командующие играют ключевую роль в решении сражений. У каждого отряда есть **командующий**, модификаторы Харизмы которого относятся к инициативе и Боевому Духу.

## Боевой Рейтинг

Правила массовых боевых действий зависят от боевого рейтинга существа (БР), чтобы оценить его эффективность в бою. Боевой рейтинг существа основан на его Уровне Опасности (УО), как показано в таблице Боевой Рейтинг по Уровню Опасности. Боевой Рейтинг включает в себя атаки существ, хит поинты, Класс Брони и особые способности, опирающиеся на Уровень Опасности как на примерную оценку их сил.

Боевой Рейтинг начинается с бонуса от +1 до +50. А существо с Уровнем Опасности 1 или ниже слишком слабое, чтобы обеспечить Боевой Рейтинг самостоятельно. В таблице показано, что такие существа предоставляют бонус +1, когда они собираю-

-тся в достаточно больших группах. Например, пять существ с Уровнем Опасности 1/2 предоставляют Боевой Рейтинг с бонусом +1. Меньшие группы существ с Уровнем Опасности 1/2 Боевой Рейтинг не предоставляют. В бою Боевой Рейтинг может быть уменьшен, если хиты атакующего опустились до 0 или отрицательного числа. Подробнее см. Раздел «Атаки» в приведённых далее правилах.

## Боевой Рейтинг по Уровню Опасности

УО	БР
1/8	+1 за 20 существ
1/4	+1 за 10 существ
1/2	+1 за 5 существ
1	+1 за 2 существ
2	+1
3	+2
4	+3
5	+4
6	+5
7	+6
8	+8
9	+10
10	+12
11	+16
12	+18
13	+22
14	+26
15	+30
16	+34
17	+38
18	+42
19	+46
20	+50

## Создание отряда

Отряд - это единая сплоченная группа солдат, которая организована для совместной борьбы. Отряд может содержать до 400 крохотных, маленьких или средних существ. Большие существа занимают больше места при подсчете этого предела, как показано в таблице «Размер существа в отряде». Чтобы рассчитать лимит отряда, существо должно иметь БР.

## Размер существа в отряде

Размер	Занимаемое пространство в отряде
Крохотный	1
Маленький	1
Средний	1
Большой	4
Огромный	9
Гигантский	16

Например, отряд может включать 50 больших существ и 200 средних. Общее занимаемое пространство в отряде составляет 400 — 200 для Больших существ и 200 для средних.

## Командиры

У каждого отряда должен быть командир. Командир должен быть одним из существ, входящих в отряд, однако он не должен учитываться при подсчёте размера отряда. Обратите внимание на модификатор Харизмы командира.

## Общий Боевой Рейтинг

Когда вы создали отряд, суммируйте значения БР своих существ, включая командующего. Итоговая сумма БР — это общий БР всего отряда. В случае, если в отряд входят всадники (к примеру, рыцари на конях), вам необходимо вычислить Уровень Опасности, а затем — Боевой Рейтинг их ездовых животных и прибавить его к общему Боевому Рейтингу отряда.

## Размер отряда

Один отряд, вне зависимости от количества и размера его членов, занимает пространство (квадрат или гекс) с расстоянием в 100 футов. Размер Отряда обобщается для облегчения отслеживания отрядов на поле боя в игре.

## Бойцы дальнего боя

Отряд может совершать дальние атаки, если все его члены, кроме командира, могут и хотят совершить атаку с дистанцией не менее 100 футов. Если это так, обратите внимание на самую максимальную дистанцию дальних атак членов отряда. Это и есть максимальная дистанция отряда.

## Составление отряда

Лучше всего организовывать похожих или индентичных существ в единый отряд. Правила при этом остаются простыми, уменьшая способности отряда до самого низкого общего показателя

## Уровень Боевого Духа

Уровень боевого духа - то же самое, что и модификатор характеристики персонажа (Силы, Харизмы и т.п.). Он варьируется от -10 до +10. Эти правила иногда требуют, чтобы отряд делал проверку с использованием своего уровня боевого духа; Бросьте d20, добавьте уровень боевого духа отряда и сравните итоговый результат с соответствующей Сл, как и для проверки характеристики. Вы выбираете уровень боевого духа для каждого отряда, участвующего в битве. Назначьте уровень боевого духа, основываясь на том, как к отряду относятся союзники и командир, что лежит на кону битвы, вклад отряда в общее дело и любые другие

факторы, которые, по вашему мнению, должны играть определенную роль.

## Уровни Боевого Духа

Боевой дух	Описание
-10	Открыто мятежный
-8	Мятежный
-4	Недовольный
-2	Шаткий
0	Обычный отряд
+2	Мотивированный
+4	Верный и стойкий
+8	Фанатический
+10	Непоколебимый

Существует универсальный метод, подходящий в большинстве ситуаций: установите показатель боевого духа отряда на уровне нуля. За каждый фактор, её повышающий, прибавьте 2, а за каждый её понижающий — отнимите столько же.

Или же вы просто можете сами наделить отряд неким определённым уровнем боевого духа.

Наконец, прибавьте к полученному значению модификатор Харизмы командира отряда, отражающий его умение мотивировать и вести за собой людей.

## Факторы, влияющие на боевой дух

Вот некоторые из факторов, которые могут снизить уровень боевого духа:

- плохое обращение со стороны командира или союзников
- враждебность к союзному отряду
- низкая зарплата или вообще отсутствие таковой
- Отсутствие значимой цели
- некомпетентные или плохо подготовленные командиры
- устрашающий, подавляющий враг
- плохое снаряжение

*Противоположность любого из этих факторов может улучшить боевой дух.*

## Ход битвы

Эти правила используют такую же структуру, как и правила боя в Руководстве Игрока. Самое масштабное изменение - замена атак, использующих броски атаки, КД и урон на атаки, использующие БР

## Время

Правила массового боя используют временные рамки, отличные от обычных боевых правил, с 1 раундом,

представляющим 1 минуту действия. Эти временные рамки учитывают время и сложность, необходимые для маневрирования сотен или даже тысяч участников сражения.

## Инициатива

Вам не нужно прокидывать инициативу отрядов. У каждого отряда фиксированная инициатива:

**Инициатива** = 10 + боевой дух отряда + модификатор Харизмы командира

Порядок ходов такой же, как в обыкновенном сражении (от большей инициативы к меньшей). В случае, если у нескольких отрядов будет одинаковая инициатива, выберите для них случайный порядок ходов и используйте его до конца битвы.

Как и в обыкновенном бою, отряд за ход может передвинуться и совершить одно действие (см. Варианты действий). Отряд может двигаться как до, так и после совершения действия.

## Скорость

Скорость отряда равна десяти скоростям самого медленного его члена. Отряд может использовать модификаторы движения, такие как «Полёт», только если таким модификатором обладает каждый его член. Не учитывайте скорость ездовых животных, определяя скорость и модификаторы движения отряда. Однако наездники всё равно передвигаются на ездовых животных.

**Движение.** Отряд должен остановиться, если будет проходить рядом с отрядом врага. Также, отряд не может двигаться, если находится рядом с вражеским отрядом, если, конечно, не совершит действие «Отход». В другом случае, воспользуйтесь правилами передвижения из Книги игрока чтобы определить, насколько далеко может передвинуться отряд.

**Миниатюры.** Для отслеживания действий на поле битвы довольно удобно использовать миниатюры.

Используйте квадратную или шестиугольную сетку для разметки поля боя (расстояние каждого гекса/квадрата = 100 футов), и миниатюры персонажей для обозначения отрядов.

Передвигаясь, отряд может перейти на соседнюю клетку если у него есть хотя бы половина скорости, необходимой, чтобы сменить клетку (к примеру, 50 футов скорости из 100 футов расстояния).

## Варианты действий

Совершая действие, отряд может выбрать один из следующих вариантов: Атака, Рывок, Оборона, Отход, Засада. Все действия описаны ниже.

**Атака.** Атака – это сравнение БР отрядов-противников. Отряд может атаковать на той дальности, на которой могут атаковать все его члены. Детали о действии Атаки можно прочитать ниже.

**Рывок.** Отряд увеличивает свою скорость на один ход. К текущей скорости прибавляется её максимальное значение.

**Оборона.** Отряд, выбравший оборону, фокусируется на создании стены щитов и уменьшении получаемого урона. До конца следующего хода отряд, нападающий на обороняющийся отряд, совершает проверки БР с помехой.

**Отход.** Обычно отряд, находящийся рядом с вражеским отрядом, не может двигаться. Если же отряд совершит действие «Отход», то он получает возможность отступить. Отряд должен совершить проверку боевого духа со сложностью 10. Если проверка провалена, то отряд теряет действие и не двигается. Если же она пройдена, то отряд может передвинуться на расстояние, равное половине от их скорости. Во время Отхода отряду не нужно останавливаться, проходя рядом с вражескими отрядами.

**Засада.** Отряд, устроивший засаду, незамедлительно атакует любой подошедший вражеский отряд.

## Атаки

Во время массового боя отряды совершают проверку БР чтобы определить, у кого преимущество.

Отряд может атаковать врага если хотя бы один член отряда находится в 5 футах от противника. Отряд также может совершить дальнобойную атаку, если все его члены способны совершать дальнобойные атаки.

Когда отряд атакует свою цель, то они оба должны бросить 1к20 и прибавить к результату свой БР. Затем вы должны сравнить результаты:

**Результаты равны.** Ничего не происходит.

**Победа цели.** Если результат цели атаки выше, то атака не имеет эффекта.

**Атакующий побеждает с разницей в 10 или меньше.** Нападение проходит с некоторыми затруднениями, и разбить вражеский отряд не удаётся. Снизьте БР цели на 2.

**Атакующий побеждает с разницей в 11 или больше.** Атакующий отряд наносит противнику серьёзный урон. БР цели снижается на 5, а также она должна совершить проверку боевого духа со сложностью 10. В случае провала разбитый отряд покидает битву. Удалите его с поля.

В зависимости от нижеприведённых факторов нападающий может совершать проверки БР с преимуществом или помехой:

## Преимущество

Если нападающий находится на возвышенности по отношению к цели.

Если рядом с целью находится другой союзный атакующему отряд.

## Помеха

Если цель заняла укрытие.

Если рядом с целью находятся по крайней мере два союзных ей отряда.

## Боевой Рейтинг и обобщение

Помните, правила массовых битв разработаны чтобы ускорить и облегчить проведение битв эпического масштаба. Они используют БР чтобы учесть умения существа, его заклинания и т.д. Не существует особых правил для учёта умений колдовства и сопротивлений, т.к. предполагается, что они уже учтены при подсчёте Уровня Опасности.

## Проверки Боевого Духа

Кроме проверок боевого духа, вызванных определёнными действиями, отряд также должен совершать их при следующих обстоятельствах на поле боя:

**Потери.** Если БР отряда упал ниже половины

от изначального, он должен немедленно совершить проверку боевого духа со сложностью 15. В случае провала отряд считается уничтоженным. Удалите его с поля боя.

**Потери Союзников.** Если в радиусе 500 футов

погибает союзный отряд, необходимо немедленно совершить проверку боевого духа со сложностью 10. В случае провала, отряд пропускает ход.

## Персонажи в массовых боях

Самое весёлое начинается тогда, когда у Персонажей мастера и персонажей игроков появляется шанс повлиять на исход боя. Вы можете просто добавить их в отряд, утратив при этом особые умения. Для определения УО персонажей, воспользуйтесь Руководством Мастера Подземелий. Однако, игрокам во время массовых сражений гораздо веселее, если они имеют возможность своими подвигами склонить чашу весов в ту или иную сторону.

Вы можете дать персонажам шанс блеснуть, притормозив массовое сражение и позволив им участвовать в обыкновенном бою (см. Мелкомасштабный бой), или же позволить им использовать свои особые умения, находясь в составе отряда (см. Персонажи в составе отрядов).

## Умения персонажей

Каким бы образом персонажи ни были вовлечены в массовое сражение, желательнее всего рассчитывать их умения и заклинания следуя стандартным правилам. К примеру, стена льда может преградить пространство в 100 футов. Если член вражеского отряда подойдёт к ней близко, наносите урон не по всему отряду, а по тому его члену, который пострадал от заклинания. Если он погибнет, пересчитайте БР отряда.

Выносить решение следует вам, как ДМ-у.

Примите во внимание природу ситуации и то, как отряд взаимодействует с ней, а затем наложите подходящие, с вашей точки зрения, эффекты.

Вернёмся к стене льда. Вы можете заявить, что тридцать человек из отряда отправились разбить её. Они все страдают от эффекта заклинания, однако обладают шансом сломать стену. Чтобы сделать всё быстро, воспользуйтесь правилами по управлению толпами, описанными на 250-ой странице Руководства Мастера Подземелий.

## Мелкомасштабный бой

Можете считать, что массовый бой – это как просмотр поля боя с высоты птичьего полёта – вы не видите деталей, зато видите полную картину происходящего. В случае, если ПМ или игрок принимают участие в бою, вы можете увеличить масштаб, чтобы разглядеть всё в деталях.

Когда персонаж вступает в бой, вы можете использовать стандартные правила схватки. Управляйте вражескими отрядами как толпами (см. Управление толпами, 250-ая страница Руководства Мастера Подземелий). Вы можете заявить, что весь отряд или его часть остановился, чтобы атаковать персонажа. Приостановите массовое сражение и позвольте им сражаться по стандартным правилам до тех пор, пока не будете удовлетворены результатами боя (уничтожение/отступление одной из сторон или иное условие, на ваш выбор). Возобновите массовое сражение.

## Персонажи в составе отрядов

Если персонаж присоединится к отряду, не учитывайте его при расчёте БР. Вместо этого, когда отряд атакует, позвольте персонажу совершать свою атаку отдельно от них. Позвольте им выбрать, каких членов вражеского отряда (если отряд состоит из нескольких существ) атаковать. Персонаж может атаковать только тех существ, которые учитываются при подсчёте БР цели.

Во время атаки отряда у персонажа есть один ход, чтобы совершить атаку или сотворить заклинание. Подсчитайте, сколько и по скольким существам атака персонажа наносит урона, затем рассчитайте, какой ущерб его атака нанесла БР отряда. Продолжите сражение отрядов.

Если заклинание лишает существо возможности двигаться или совершать действия, считайте его уничтоженным до конца боя.

Урон, полученный отрядом, в котором состоит персонаж, не применяется на самого персонажа. Если отряд уничтожается, персонаж может остаться на поле боя и продолжить действовать.

## Особые события

Кроме разрешения персонажам участвовать в бою на индивидуальной основе или в составе отряда, вы также можете придумать некие события, в которых персонаж может поучаствовать.

Например, такие:

- Не дать вражеским разведчикам захватить мост или иную позицию.
- Прикончить вражеского командира.
- Удерживать захватчиков вдали от ворот, давая солдатам возможность отремонтировать их.
- Устроить саботаж во вражеской крепости.
- Уничтожить осадные орудия врага.
- Выкрасть вражеские планы битвы.

Данные события отыгрываются как короткие приключения. Вы должны нарисовать карту зоны, расставить врагов и добавить необходимых ПМ-ов.

Создавая события, подумайте о последствиях их выполнения (или провала). Что случится, если игрок сожжет мост, по которому должна будет пойти армия врага? Что случится, если игрок-диверсант не сможет открыть ворота вражеского замка для союзной армии?

События до начала битвы могут определяться успехом или провалом игрока. Враг может начать битву на укрепленной позиции, заняв деревню, крепость или город, потому что игрок не смог заставить их армию пойти по другому пути. Или же игрок может сломать ворота города-крепости неверных, оставив его беззащитным перед лицом армии крестоносцев.

## Персонажи Мастера, Игроки и Боевой Рейтинг

Вы всегда можете рассчитать уровень опасности персонажа и включить его в состав отряда, однако, из-за высокого уровня обобщения в правилах, он потеряет все свои индивидуальные особенности.

Это наилучший выбор для ПМ, являющихся командирами или просто персонажами второго плана.

С важными ПМ – союзными и вражескими главнокомандующими и т.п. – лучше обращаться также, как и с игроками. Позвольте игрокам искать и обнаруживать их – битва между ними вне всяких сомнений будет сильно влияющим на исход битвы событием.