

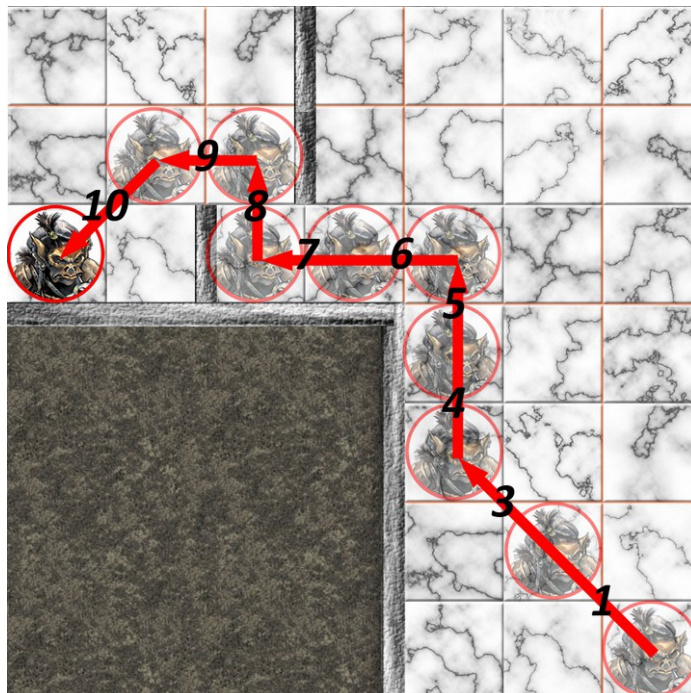
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ ПРАВИЛА И УТОЧНЕНИЯ

Перемещение в бою

Используя **Полудействие**, персонаж может переместиться на количество клеток, указанное в его вторичных характеристиках. При движении по диагонали клетки через раз считаются за двойное расстояние (как в третьей редакции D&D). При огибании стен под прямыми углами хода по-диагонали нет. Персонаж может комбинировать два своих **Полудействия** в одно **Полное действие**, увеличивая вдвое дистанцию перемещения.

Для примера возьмём иллюстрацию, в которой гоблин-акселерат с характеристикой MOVE, равной 5, пробирается по карте со стенами и углами.

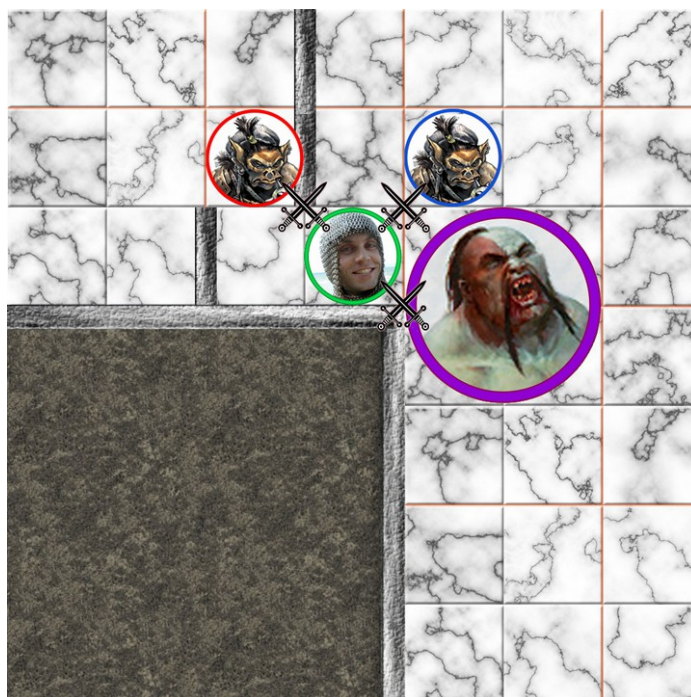
Первая (нечётная) клетка движения по диагонали считается за 1 клетку, а вторая (чётная) — за 2 клетки. Угол коридора он огибает под прямым углом (движение 5 и 6). Стены — тоже под прямым углом (движение 7, 8 и 9). Последняя клетка движения — нечётная по диагонали (движение 10).



Атаки из-под укрытия

Два гоблина (красный и синий) и огр атакуют Глориана со всех сторон. Между Глорианом и красным гоблином есть стенка, которая частично скрывает их друг от друга. Такая стенка уменьшает пространство для свободных боевых манёвров. Также угол стены становится препятствием между Глорианом и огром, уменьшая пространство для боевых манёвров. При этом угол стены больше мешает Глориану, тогда как огр достаточно свободен в своих манёврах. Оба эти варианта технически будут называться **Укрытием**. Все атаки по противнику, находящемуся за **Укрытием**, получают штраф 10% в общем случае. Между Глорианом и синим гоблином никаких препятствий нет, и потому все атаки друг против друга они проводят без штрафов.

В спорных случаях правила по определению **Укрытия** следующие: проводим воображаемые линии от центра клетки, занимаемой атакующим, до каждого из четырёх углов клетки защищающегося. Если хотя бы одна из линий проходит через препятствие, то к броску атаки применяется штраф за **Укрытие**.



Если атакующий занимает более одной клетки, то он может выбрать любую клетку, из центра которой будет проводить воображаемые линии. Как это видно по схеме, у огра есть две верхние клетки, из которых он может свободно атаковать Глориана. Если же защищающийся занимает более одной клетки, то воображаемые линии должны проводиться до углов общего занимаемого им прямоугольника. В данном случае, Глориан «не видит» нижнюю левую клетку огра, а потому огр пользуется преимуществом **Укрытия**. Однако в некоторых случаях, когда защищающийся занимает действительно много места на карте боя, Мастер на своё усмотрение может отменить **Укрытие**: считается, что персонажи атакуют не всего монстра целиком, а какие-то части его тела, до которых могут добраться.

Пометка противника в ближней бою

Для ясности определим следующие термины:

- **Боец**: первый участник боя, атакующий, от лица которого происходит описание.
- **Противник**: второй участник боя, защищающийся от **Бойца**.
- **Соратники** и **Враги**: остальные участники боя, дружественные и враждебные **Бойцу** соответственно.
- **Пометка**: выбор своего **Противника**, которому **Боец** будет уделять наибольшее внимание в бою.
- **Предел досягаемости**: диапазон клеток, в которые может атаковать **Боец**, оставаясь в своей клетке.

Каждый **Боец** помечает одного своего **противника**. **Пометка Противника** является свободным действием. Однако, если в данное время уже есть один **помеченный Противник** в **Пределе досягаемости**, то смена **Пометки** на другого **Врага** занимает **Полудействие**. Если **Боец** выполняет атакующие действия, то хотя бы одна из атак должна приходиться на **помеченного Противника**. При этом атаки остальных по остальным **Врагам** получают штраф 10%.

Пометка Противника наделяет **Бойца** некоторыми преимуществами по отношению к этому **Противнику**:

- **Боец** получает одно свободное **Парирование** или **Уклонение** от атак **помеченного Противника** в дополнение к своему обычному **Парированию** и **Уклонению**. При этом надо помнить, что одной атаке может соответствовать только один защитный манёвр. Чтобы использовать своё **Парирование**, **Боец** должен быть адекватно вооружён. Чтобы использовать **Уклонение**, **Боец** должен обладать соответствующим навыком. Воспользоваться этим преимуществом можно только один раз за раунд.
- Если **Противник**, находящийся в **Пределе досягаемости Бойца**, выполняет действия, ограничивающие его защиту, то **Боец** немедленно вне очереди получает одно **Полудействие** в качестве реакции на это. **Боец** может использовать это **Полудействие** в любой момент, пока продолжается опрометчивое действие его **Противника**. Основные способы использовать это **Полудействие**: атака при возможности, движение, смена **помеченного Противника**.
Предположим, что **Противник** хочет сбежать с поля боя. **Боец** может атаковать его, и тогда атаку нужно проводить, пока **Противник** ещё находится в зоне досягаемости: то есть, в начале действия **Противника**. В качестве альтернативы, **Боец** может преследовать своего **Противника**: тогда **Полудействие** реакции уместнее будет взять в конце хода **Противника**.

Опрометчивые действия в бою

Опрометчивыми действиями в бою мы будем называть такие действия **помеченного Противника**, которые могут вызывать внеочередную реакцию **Бойца**. При этом **помеченный Противник** должен в какой-то момент в течение своего **опрометчивого действия** находиться в **Пределе досягаемости Бойца**. Приведём список таких **опрометчивых действий** для примера. Разумеется, в списке будут перечислены не все возможные варианты. Данный список составлен с использованием материалов системы d20.

- **Противник** выполняет любое действие **Движения** на расстояние более одной клетки.
- **Противник** пытается стрелять дальнобойным оружием (исключение: пистолеты, метательное оружие).
- **Противник** пытается колдовать.
- **Противник** пьёт зелье, наносит разные средства на своё тело, оружие или экипировку.
- **Противник** копается в своём заплечном мешке.
- **Противник** пытается зажечь факел, лампу или свечу.
- **Противник** пытается оказать помощь раненому товарищу.
- **Противник** перезаряжает арбалет, огнестрельное оружие или взводит другой механизм.
- **Противник** падает в результате ранения или манёвра.

В отличие от системы d20, следующие действия не являются опрометчивыми:

- **Противник** поднимается с земли после падения.
- **Противник** стреляет из пистолета или атакует метательным оружием.
- Невооружённый **Противник** атакует вооружённого **Бойца** или его **Соратников**.
- **Противник** подбирает с земли лежащий в его клетке предмет.
- **Противник** зачехляет своё оружие.

Зональность атаки

В оригинальных правилах предлагается достаточно запутанная система определения зоны поражения: нужно кость с десятками представить в единицах, а кость с единицами представить в десятках, и затем посмотреть по таблице, в какую зону был нанесён удар. Мы попытались упростить эту схему и использовать только кость с единицами. Такой вариант не кажется более удобным, так как почему-то о зоне удара мы вспоминаем уже тогда, когда бросили кость с единицами для определения повреждений, и уже забыли, что выпало при проверке Рукопашной. А потому предлагаю достать из коллекции кость d12 и использовать её. Бросать кость d12 будем вместе с броском урона — для ускорения, и чтобы не запутаться и не забыть ничего.

- От 1 до 5 — удар в торс;
- 6 или 7 — удар в правую руку;
- 8 или 9 — удар в левую руку;
- 10 — удар в правую ногу;
- 11 — удар в левую ногу;
- 12 — удар в голову (тяжесть ранения увеличивается на 1).

Режи́мы атаки

В оригинальных правилах предлагается несколько вариантов атаки. Здесь мы для уточнения приведём их все и укажем дополнительные нюансы. Важные уточнения и дополнения указаны с подчёркиванием.

- **Стандартная атака** (Standard Attack – полудействие): бросок атаки, без дополнительных нюансов.
- **Атака с прицеливанием** (Aim + Standard Attack – два полудействия): бросок атаки получает бонус +10%. Атакующий может дважды бросить кость d12 на определение зоны поражения и выбрать любой результат.
- **Стремительная атака** (Charge Attack – полное действие): бросок атаки получает бонус +10%. Для стремительной атаки нападающий должен перед ударом переместиться так, чтобы он минимум две клетки до цели продвинулся по прямой. При этом атаковать можно только из ближайшей к цели клетке.
- **Быстрая атака** (Swift Attack – полное действие): этот режим позволяет **Бойцу** использовать своё преимущество нескольких атак за раунд. Как минимум одна из атак должна приходиться по помеченному Противнику. Если же Боец атакует и других Врагов, то все эти остальные атаки получают штраф -10%.
- **Яростная атака** (All-Out Attack – полное действие): позволяет **Бойцу** забыть о собственной безопасности и сконцентрироваться на нападении. Бросок атаки получает бонус +20%, однако **Боец** не может использовать ни **Парирование** ни **Уклонение** до начала своего следующего хода. Это относится также и к свободному **Парированию/Уклонению** от атак **помеченного Противника**. В оригинальных правилах об этом ничего не сказано, но будет уместно считать, что Боец также может использовать своё преимущество нескольких атак за раунд, как и при **Быстрой атаке**.
- **Осторожная атака** (Guarded Attack – полное действие): позволяет **Бойцу** нанести осторожную атаку, уделяя при этом больше внимания своей безопасности. Его атака в этом раунде получает штраф -10%, однако все его попытки **Уклонения** или **Парирования** до начала его следующего хода получают бонус +10%. При этом данный режим атаки не даёт свободного **Парирования**. Я предлагаю избегать этого режима атаки, так как его необходимость кажется мне сомнительной.
- **Маневрирующая атака** (вариант Manoeuvre + Standard Attack – полное действие) Перед атакой Боец может продвинуться на одну клетку. При успешном попадании Боец занимает клетку своего Противника, а Противник вынужден отступить на одну клетку назад или в бок на свой выбор. Если же попадания не было, или атака отражена, а перед атакой Боец перемещался, то Противник должен решить: либо Боец остаётся на клетке, из которой атаковал, либо возвращается на свою исходную клетку, либо сам. Противник, который успешно отразил атаку, волен занять клетку, из которой он «прогнал» Бойца. Примечание: этот режим атаки рекомендуется использовать при фехтовании — для красоты и аутентичности.

УКЛОНЕНИЕ И ПАРИРОВАНИЕ

Боец атакует своего **Противника**, и у **Противника** есть два способа защититься от удара: **Уклонение** и **Парирование**. От любой одной атаки можно использовать максимум только один защитный манёвр.

Уклонение доступно **Противнику** в том случае, если он развил соответствующий навык. Любой участник боя, у которого развит этот навык, может свободным действием уклониться от одной любой атаки за раунд.

Парирование доступно **Противнику** в том случае, если в свой ход он потратил **Полудействие**, чтобы занять защитную стойку — это позволяет ему затем парировать одну любую атаку за раунд. Однако если **Противник** вооружён щитом или другим оружием во второй руке, пригодным для парирования, то ему не обязательно тратить **Полудействие** каждый раунд и занимать защитную стойку, чтобы использовать **Парирование**. В этом месте, однако, кроется один неочевидный нюанс.

Типичное защитное оружие, которое можно взять во вторую руку: баклер, кинжал, дага, щит. Дага и баклер относятся к группе «парирующего оружия» (Parrying), для владения которым нужно иметь соответствующий талант. Без соответствующего таланта эффективное значение Рукопашной делится пополам для такого оружия. Само оружие при этом имеет свойство «сбалансированное» (Balanced), что позволяет избежать штрафа -20% за использование оружия во второй руке.

Кинжал и щит относятся к группе «ординарного оружия» (Ordinary), для владения которым не нужно иметь никакого дополнительного таланта. Однако **Боец** получает штраф -20% к своему навыку Рукопашной, когда пытается использовать это оружие во второй руке. Оригинальные правила WFRP в этом месте не дают чёткой формулировки: в некоторых местах говорится об использовании оружия во второй руке (стр. 97 — Ambidextrous; стр. 105 — Balanced), а в других местах говорится об атаках с использованием оружия во второй руке (стр. 129 — Two Weapon Fighting). В этом случае позволительно трактовать правила так, как Мастер сочтёт более правильным. А в нашем случае Мастер считает более правильным применять штраф 20% на любое использование оружия во второй руке — в том числе и на **Парирование**.

Таким образом получается, что если **Противник** пользуется преимуществом оружия во второй руке для **Парирования** свободным действием, то к нему применяется штраф (либо -20% либо половина навыка Рукопашной). Игнорировать этот штраф могут только те, у кого есть соответствующие таланты (Specialist Weapon Group «Parrying» или «Ambidextrous»). Если же **Противник** не хочет получать такой штраф, то он должен тратить **Полудействие** на то, чтобы занимать защитную стойку.

Как уже было сказано выше, **Боец** получает одно дополнительное свободное **Парирование** или **Уклонение** на свой выбор от атаки своего помеченного **Противника**. Считается, что для **Парирования** в этом случае используется основное оружие, а не оружие во второй руке — так же, как и для защиты стойки.

Уместность парирования

Невооружённому **Бойцу** трудно парировать атаки вооружённого **Противника**. Точно так же вооружённому лёгким кинжалом **Бойцу** будет трудно парировать атаки **Противника**, вооружённого огромным двуручным мечом. В этих случаях, а также в других подобных случаях, если Мастер сочтёт это уместным, будет применяться штраф -20% на **Парирование**. Считается, что **Парирование** в этом случае будет больше состоять в избегании ударов, но при этом не будет требовать развития навыка **Уклонения**.

Эффективность парирования и уклонения

В оригинальных правилах **Противнику** было достаточно успешно выполнить проверку **Уклонения** или **Парирования**, чтобы отразить успешную атаку. Мы вводим изменение в эту часть механики. Теперь и **Парирование** и **Уклонение** являются перекрёстными проверками. Это значит, что для успешного отражения удара необходимо, чтобы степень успеха **Противника** в его проверке **Парирования/Уклонения** была равна или превосходила степень успеха **Бойца** в его проверке Рукопашной. Ещё раз подчёркиваю, что при равной степени успеха в защитном и атакующем броске выигрывает защищающийся — атака успешно отражена.

СТРЕЛЬБА

Стрельба по неподвижной мишени или по мишени с небольшой скоростью перемещения выполняется проверкой Баллистики: если мишень примерно размером с человека, то проверка Баллистики не получает ни бонусов, ни штрафов.

Если мишень перемещается со значительной скоростью (бегущий человек), или если мишень участвует в ближнем бою, то на проверку Баллистики накладывается штраф -20%. В некоторых случаях Мастер может назначить штраф в размере только -10%: например, если мишень перемещается быстрым шагом или пытается бежать ковыляя, или если мишень бежит строго вдоль траектории выстрела, а также в других случаях.

Дистанция стрельбы

Выстрел на **ближней дистанции** выполняется без штрафов. Выстрел на **дальней дистанции** выполняется со штрафом -10%. Для стрелкового оружия существует также **вторая дальняя дистанция** и **третья дальняя дистанция**, выстрелы на которых осуществляются со штрафом -20% и -30% соответственно и занимают полное действие из-за необходимости более тщательного прицеливания. Прицеливание само по себе при этом не даёт дополнительных бонусов. Диапазон **второй дальней дистанции** равен сумме **ближней дистанции** и **первой дальней дистанции**. Диапазон **третьей дальней дистанции** равен удвоенному диапазону **первой дальней дистанции**.

Например, в оригинальных правилах для арбалета указана дистанция 30/60. Это значит:

- ближняя дистанция в диапазоне до 30 ярдов (15 клеток);
- первая дальняя дистанция в диапазоне до 60 ярдов (30 клеток);
- вторая дальняя дистанция в диапазоне до 30+60 = 90 ярдов (45 клеток);
- третья дальняя дистанция в диапазоне до 2·60 = 120 ярдов (60 клеток).

Вышеописанное относится только к стрелковому оружию (луки, арбалеты, пистолеты). Для метательного оружия (метательные ножи, топоры, звёздочки) существует только одна дальняя дистанция — как и предлагается в оригинальных правилах изначально.

Стрельба по мишени, находящейся за укрытием

При стрельбе по мишени, находящейся за **Укрытием**, на проверку Баллистики накладывается штраф от -10% до -30% в зависимости от того, насколько хорошо **Укрытие** скрывает мишень. В качестве альтернативного варианта можно использовать зоны поражения. Например, если успешный удар пришёлся по левой ноге, которая скрыта поставленным на ребро деревянным столом, то можно считать, что **Укрытие** защитило мишень от удара.

Важным моментом является стрельба по мишени, находящейся за **мягким Укрытием**: например, когда один участник боя частично скрывает собой другого. В этом случае Мастер перед проверкой Баллистики назначает штраф к броску. При этом, если стрелок сделал такой бросок, что промахнулся по мишени, а без штрафа бы попал, то **мягкое Укрытие** принимает на себя удар: стрелок делает бросок урона, и **мягкое Укрытие** получает соответствующее количество повреждений в зону поражения в соответствии с костью d12. Нет необходимости делать повторную проверку Баллистики для определения успешности попадания по **мягкому Укрытию**.

Укрытие от выстрела за щитом

В обычных условиях оригинальные правила не позволяют использовать ни **Уклонение** ни **Парирование** для защиты от атак дистанционного оружия. Однако в некоторых редких случаях Мастер может разрешить **Уклонение**. Например, если **Боец** готов к выстрелу **Противника** и не отвлекается на других **Врагов**.

Наличие щита у **Бойца** можно в некоторой степени расценивать как **Укрытие**. Это отражается свойством щита «Defensive» и даёт штраф -10% на все дистанционные атаки, нацеленные на **Бойца**. Если же **Боец** специально подготовил щит для отражения выстрелов с какого-то конкретного направления, Мастер может увеличить степень **Укрытия** до 20% или даже до 30%, а выстрелы с флангов и с тыла тогда не будут получать штрафов.

БЕЙ — БЕГИ — ЗАМРИ

В оригинальных правилах есть два типа проверок для определения реакции на отвратительных монстров и пугающие события: проверка страха и проверка ужаса. Ужас считается более глубоким страхом. При провале проверки страха, персонаж застывает на месте, неспособный ничего предпринять. При провале проверки ужаса, персонаж убегает прочь со своей максимальной скоростью. А также его рассудок повреждается (он получает Очко Безумия).

Мне это кажется односторонним и ужасно несправедливым решением. Во-первых, с точки зрения психологии «замри» - более сильная реакция. Такая реакция возникает тогда, когда персонаж подсознательно не верит, что варианты «бей» или «беги» могут помочь. А потому реакция «замри» должна быть больше свойственна проверкам ужаса. Во-вторых, это просто обидно — стоять в соседней с монстром клетке в оцепенении и терпеливо принимать его атаку на себя, без возможности даже уклоняться! А зачастую это ещё и несколько атак за раунд. Исходя из этого предлагаю использовать проверки страха иначе.

Проверка страха

Когда персонаж сталкивается с существом, которое вызывает страх, должна быть произведена проверка Силы Воли первой ступени. При успешной проверке первой ступени считается, что персонажу удаётся более-менее овладеть собой, и игрок может контролировать действия своего персонажа. В противном же случае действия персонажа контролирует Мастер. Эта проверка первой ступени делается каждый раунд до успешного результата.

После этого нужно сделать успешную проверку Силы Воли второй ступени, иначе из-за дрожи персонаж будет получать штраф -10% на Рукопашную, Баллистику и проверку всех других навыков, требующих сосредоточения. Проверка второй ступени также делается каждый раунд до успешного результата.

Если персонаж провалил проверку первой ступени, но его степень провала меньше двух, он будет яростно атаковать это существо первым попавшимся подручным предметом, не заботясь о собственной шкуре: реакция «бей». Если же степень провала проверки равна двум или больше, то это будет реакция «беги». В этом случае персонаж сбегает в поисках укрытия: он может спрятаться за колонну, вжаться в стену, выбежать из комнаты и захлопнуть за собой дверь, свернуться калачиком в дальнем углу — вариантов может быть масса. Если монстр приближается к его укрытию, персонаж ищет себе новое. А будучи зажатым в углу, его реакция меняется на «бей».

В игровой механике реакция «бей» заключается в том, что персонаж выполняет Яростную атаку (All-Out Attack) первым попавшимся под руку предметом. Если у него было оружие наготове — будет бить оружием. Если оружие было зачехлено — подберёт с пола какую-нибудь палку или камень, или ещё что-нибудь. Как уже сказано выше, Мастер контролирует персонажа, пока тот не совладеет со своим страхом.

При этом если первой реакцией персонажа было «бей», но на последующих проверках первой ступени результат оказался хуже, то реакция может смениться на «беги». В обратную сторону из «беги» в «бей» смена невозможна, пока персонажа не окажется зажатым в углу.

Всё вышесказанное относится к случаю, когда пугающим объектом является существо или монстр. Если же пугающей оказывается какая-то сцена, то также будем использовать две ступени проверки Силы Воли. Провалом проверки первой ступени будет реакция «замри». В конце-концов, надо же персонажу насладиться зрелищем этой сцены! Провал проверки второй ступени — аналогично пугающему существу.

Проверка ужаса

Проверка ужаса также осуществляется за две ступени. Провал проверки первой ступени — как и описано в оригинальных правилах: персонаж убегает от ужасающего зрелища с максимальной скоростью на максимальное расстояние. Однако периодичность проверок изменяется на один раз в минуту — до успешного результата. Только используя Очко Удачи можно перебросить эту проверку до истечения минуты.

Вторая ступень проверяется каждый раунд, и эффект провала аналогичен страху: из-за дрожи персонаж получает штраф -10% на Рукопашную, Баллистику и проверку всех других навыков, требующих сосредоточения.