

• ПРАВИЛА МАССОВЫХ СРАЖЕНИЙ В WFRP 4th •

Дисклеймер.

Представляю Вам правила массовых сражений (домашняя адаптация правил TROS Mass Battles) в переводе Андрея Сердюка.

С любовью, Pedomarine



МАССОВЫЙ БОЙ

ЛОГИСТИКА

Предмет логистики связан с наймом, снабжением, обучением и перемещением армий. Это очень обширная тема, и детали сильно различаются в зависимости от времени и культуры. Таким образом, невозможно представить здесь исчерпывающее эссе с подробным описанием того, как строить, снабжать и оплачивать армии. Скорее, мы постараемся предоставить обзор, а также некоторые конкретные правила, которые игроки и ведущий могут изменять по мере необходимости и использовать в своих играх.

Немногие страны могут позволить себе иметь большие постоянные армии. Затраты на вербовку и содержание большого количества людей непомерно высоки, и если армия не будет постоянно использоваться (посредством военной экспансии или защиты от агрессивных соседей), ее боевая готовность и возможности начинают снижаться. Таким образом, во многих случаях армии формируются в спешке, набираются из призывников и крестьян по мере необходимости. Обычно меньшие силы содержатся в постоянной готовности и используются для подготовки и обучения более крупных призывных армий. Другой вариант - модель «готов, но расформирован», когда солдаты проходят подготовку, а затем возвращаются к своей нормальной жизни, готовые к повторному призыву в короткие сроки, если это необходимо (и обычно призываются один-два раза в год для прохождения курсов повышения квалификации.).

Когда мы создаем армию для массовых боев, нас заботит то, насколько хорошо обучены люди, и сколько стоит их экипировать, накормить и содержать. Для простоты все затраты будут объединены в один пакет - общая сумма в месяц на человека, которая покрывает его зарплату, оборудование, питание и транспорт. Если эта сумма не может быть обеспечена, армии начнут рассеиваться, а отдельные лица начнут дезертировать. Стоимость также будет учитывать уровень подготовки, полученный юнитом, что влияет на его боевые навыки. Помните, что эти цифры являются ориентировочными.

Эти затраты указаны только для юнитов (из расчета на одного юнита) с достаточным оборудованием и достаточными запасами продовольствия. Уменьшите стоимость на 10% для плохого снабжения или оборудования (или на 20% для обоих), но это повлияет на итоговый СР армии (см. ниже). Чтобы повысить стандарт до «хорошо обеспеченных» или «хорошо оборудованных», добавьте 10% к стоимости (или 20% для обоих). В результате получается стоимость за одного юнита-пехотинца.

Стоимость тяжелой пехоты составляет 150% от стандартной стоимости пехотинца, так как они требуют более дорогого снаряжения (это не влияет на качество их снаряжения).

У лучников также есть дополнительная стоимость, покрывающая, например, лук, тетивы, стрелы и тому подобное. Как и в случае с тяжелой пехотой, базовая стоимость на человека составляет 150%, чтобы покрыть это.

С точки зрения логистики кормить и поить лошадей стоит примерно в четыре раза дороже, чем человека. Таким образом, конные войска стоят на четыре позиции дороже обычного пехотинца. Другими словами, чтобы определить стоимость стандартной кавалерии, возьмите стоимость пехотинца и умножьте ее на 5. Стоимость тяжелой кавалерии будет равна стоимости юнита (умноженная на 150%, чтобы сделать его тяжелой пехотой), а затем умноженная на 5, чтобы получить окончательную стоимость тяжелой кавалерии.

Для простоты все войска в армии должны приобретаться с одинаковым уровнем снаряжения и снабжения.

Сложно представить войска с разными уровнями навыков в этой форме боевой системы, поскольку все войска армии сгруппированы в единый набор статистических данных. Вот почему система требует от командира покупать новые войска того же уровня навыков, что и существующие. Самый простой способ справиться с этим - усреднить различные уровни боевых навыков войск до одного числа. Если войска собираются вместе только на короткое время, отслеживайте их различные уровни боевых навыков, когда они разделяются, но пока они сражаются вместе как объединенная сила, используйте единое усредненное число.

Качество подготовки юнита	Навык	Стоимость содержания в месяц WFRP2/WFRP4
Новобранцы	20	4 золотых / 10 золотых
Волонтеры	30	6 золотых / 12 золотых
Профессиональные солдаты	40	8 золотых / 14 золотых
Ветераны	50	12 золотых / 16 золотых
Элита	60	18 золотых / 20 золотых

ПОПОЛНЕНИЕ, ОБУЧЕНИЕ И ОПЫТ

При покупке пополнения для увеличения размера армии необходимо заплатить такую же стоимость за снабжение, снаряжение и боевые навыки, чтобы соответствовать существующим членам армии. Это сделано исключительно для упрощения бухгалтерского учета.

Помимо опыта в сражениях, они проходят обучение во время простоя и получают опыт за участие в кампании. К сожалению, когда войска становятся лучше, они начинают ожидать лучших условий и большей оплаты! После любой кампании (серии сражений), в которой уцелело основное ядро армии, Ведущий может заявить, что силы накопили достаточно опыта, чтобы улучшить качество своих войск на 1.

Повторно определите ежемесячные затраты на юнита исходя из нового боевого навыка армии. Если командиры не могут или не хотят платить эту новую стоимость, они должны уменьшить размер армии, чтобы снизить затраты, иначе армия будет распущена.

ДОБАВЛЕНИЕ ДРУГИХ ПЕРЕМЕННЫХ

Трудно дать полные инструкции для всего, что вы, возможно, захотите добавить в армию для отыгрыша Массовых сражений. Вот несколько примеров, которые помогут вам определить приблизительную стоимость:

Дополнение	Ежемесячная стоимость для новобранцев	Дополнительная стоимость за ранг навыка юнита
Боевые псы/волки		
Колесницы		
Боевые звери/монстры (большие)		
Боевые звери/монстры (огромные)		
Боевые звери/монстры (монструозные)		
Осадное оборудование		

МЕДИЦИНСКИЙ КОРПУС

Большинство армий имеют корпус вспомогательного персонала: врачи, полевые хирурги, ветеринары, инженеры (для создания и ремонта осадных орудий) и так далее. В боевой системе «Загадка стали» весь этот персонал рассматривается как единый Медицинский корпус. Их оценивают по их медицинским навыкам и медицинскому резерву. Медицинский навык определяется тем, сколько средств потрачено на их содержание (по типу, как за боевые навыки войск), в то время как медицинский резерв основан на количестве имеющегося персонала по сравнению с размером армии. В приведенной ниже таблице указана стоимость - это ежемесячная стоимость содержания медицинского персонала как 1 специалист на 100 пунктов размера армии. Другими словами, для армии в 500 очков это будет стоить в 5 раз больше указанной суммы за одного медицинского специалиста. Невозможно купить более чем 10 специалистов для одной армии.

Навык	Стоимость в месяц
20	
30	
40	
50	
60	

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Эта боевая система предназначена для имитации результатов битвы, при этом все внимание сосредоточено на Персонажах Игроков и важных Неигровых Персонажах (НИП), участвующих в ней. Эта система не делает больших различий между разными войсками людей и не позволяет боевым командирам разрабатывать и реализовывать сложные стратегии (кроме абстрактных). Скорее, битва обрабатывается на заднем плане как набор бросков, в то время как персонажи действуют на переднем плане, их действия влияют на эти броски битвы, так что боевой успех Игровых персонажей будет иметь влияние на успех сражения в целом, как это обычно бывает в великих битвах в литературе и фильмах. Конечно, чем больший эффект персонажи хотят оказать на битву, тем большему риску они должны подвергнуть себя - как и во всех аспектах жизни, вы никогда не можете быть уверены, когда вы действительно в безопасности, а когда нет ...

Противоборствующие армии в боевой системе отслеживаются только по нескольким статистическим данным. Важно знать Размер армии, ее Боевые навыки и Боевые модификаторы. Кроме того, важно знать значение навыков Знание (Война) и Лидерство своего боевого командира или командиров (которые обычно будут Персонажами игроков или, по крайней мере, важными НИП), а также по крайней мере их характеристики Интеллекта и Харизмы. Однако рекомендуется, чтобы командиры были полностью представлены как персонажи, поскольку их личные боевые способности и другие навыки вполне могут быть задействованы во время битвы.

РАЗМЕР АРМИИ

Размер армии определяется как исходное количество юнитов (см. Раздел «Материально-техническое обеспечение» для получения информации о комплектовании, обучении и снабжении войск).

Пехотинцы рассчитываются по принципу 1 к 1, в то время как лучники считаются как 150% от их числа, так как они могут эффективно сражаться на расстоянии и, таким образом, часто составляют больше войск в бою, чем пехотинцы. Точно так же конные войска считаются как 200% или 300% от их числа.

Поскольку идея этой боевой системы состоит в том, чтобы максимально упростить саму битву (чтобы действие могло сосредоточиться на персонажах), в ней нет реальных условий для осадных орудий, окопов и тому подобного. Такие опции можно отыгрывать либо с помощью бонусов к броскам Стратегии и Тактики (в случае стен, канав и т. д.), либо просто увеличив расчетный размер армии - Ведущие могут решить, что каждый предмет осадного оружия соответствует, например, эквиваленту 50 или 100 юнитов.

Тип Юнита	Соотношение
Пешие войны/Легкая пехота/Застрельщики	1 : 1
Тяжелая пехота	1,5 : 1
Лучники	1,5 : 1
Кавалерия	2 : 1
Конные лучники	2,5 : 1
Тяжелая кавалерия	3 : 1
Летающие юниты	2 : 1
Дополнительные типы юнитов	
Боевые псы/волки	2 : 1
Колесницы	5 : 1
Боевые звери/монстры	
(большие)	10 : 1
Боевые звери/монстры	
(огромные)	50 : 1
Боевые звери/монстры	
(монструозные)	200 : 1
Осадное оборудование	50 : 1

РАСОВОЕ СООТНОШЕНИЕ	
Расы	Соотношение
Орки	1,5 : 1
Гоблины	1 : 1
Нежить	2 : 1
Эльфы	1,5 : 1
Мутанты	2 : 1
Воины Хаоса	4,5 : 1
Зверолюды	1,2 : 1
Фортификации	
	5 : 1

Размер армии важен только по сравнению с размером противостоящей силы. Соотношение размеров сил рассчитано в нижеприведенном списке. Это преимущество может меняться от хода к ходу, поскольку одна или обе стороны теряют войска.

Помните, что количество войск, указанное в следующей таблице, относится к расчетному размеру армии, а не к фактическому количеству фигур на поле боя.

Армия	Размер
1 : 1	Ни одна из сторон не меньше другой как минимум наполовину.
1,5 : 1	Одна сторона как минимум на половину больше другой, но не вдвое.
2 : 1	Одна сторона как минимум в два раза больше другой стороны
3 : 1	Одна сторона в три раза больше другой
5 : 1	Одна сторона в пять раз больше другой
10 : 1	Одна сторона в десять (или более) раз больше другой стороны

ТАКТИЧЕСКОЕ ВЛАДЕНИЕ ЧИСЛАМИ

Коварные генералы могут играть с этими числами в пределах своей армии, чтобы получить максимальное возможное преимущество.

Например, армия, которая втрое больше противника, может решить сдерживать половину своих сил каждый день, чередуя, какая сторона сражается, а какая отдыхает. Это означает, что во время сражения преимущество будет только 1,5: 1, но войска не будут нести потери пула из-за усталости, поскольку каждый день неактивная половина армии отдыхает (более подробную информацию об усталости вы можете найти ниже).

БОЕВОЙ НАВЫК

В данной Боевой системе все войска в армии объединены в одну силу, что делает невозможным использование индивидуальных навыков из разного оружия, которым могут обладать разные войска в армии. Вместо этого используется исходный, базовый боевой навык войск, который учитывается в боевом навыке. По сути, средний боевой навык войск используется как показатель для всей армии в целом. См. Раздел «Логистика» для получения информации о наборе войск с различными навыками и о том, как это делается в более широком масштабе всей армии. Этот навык используется во время боевых ходов, чтобы определить, насколько хорошо войска сражались в этот ход.

БОЕВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

Боевые модификаторы армии определяются на основе различных факторов и представляют собой модификатор проверки навыков, который армия получает каждый ход в зависимости от своего боевого навыка. Боевые модификаторы состоят из различных факторов, зависящих от размера армии по сравнению с размером ее противника, от того, насколько хорошо вооружена и снабжена армия, насколько хорошо отдохнули войска и так далее.

Бои рассчитываются ежедневно и делятся на ходы продолжительностью примерно один час. Это означает, что в зависимости от времени года количество боевых ходов, доступных в день, будет варьироваться, поскольку битвы ведутся только в светлое время суток. Зимой может быть всего 7-8 боевых ходов в день, а в середине лета их может быть 10-12. Мастер должен решить, сколько ходов будет в каждый день битвы, и проинформировать игроков.

Первый ход каждый день для боевого командира - это разработка ежедневной стратегии для войск. Это делается путем проверки

Знания (Война). Внимательно отметьте, сколько успехов достигнуто - они будут использоваться в течение дня для изменения событий с помощью тщательно спланированных стратегических решений. Во-вторых, командующий произносит воодушевляющую речь перед своими войсками. Это достигается путем проверки Лидерства и регистрации количества достигнутых успехов (держите это число отдельно от успехов Стратегии). Обратите внимание, что командир, ведущий войска (произносящий речь), не обязательно должен быть тем же человеком, что и планировавший стратегию битвы.

Условие	Модификатор
Армия имеет преимущество перед противником в соотношении 1,5 : 1	+20
Армия имеет преимущество перед противником в соотношении 2 : 1	+30
Армия имеет преимущество перед противником в соотношении 3 : 1	+40
Армия имеет преимущество перед противником в соотношении 5 : 1	+50
Армия имеет преимущество перед противником в соотношении 10+ : 1	+60
У солдат нет провизии	-20
У солдат недостаточно провизии	-10
Солдаты достаточно обеспечены провизией	-
Солдаты хорошо обеспечены провизией	+10
У солдат крайне плохая (или вообще отсутствует) экипировка	-20
У солдат плохая экипировка	-10
У солдат достаточная экипировка	-
Солдаты хорошо экипированы	+10
Солдаты очень хорошо экипированы	+20
Солдаты намного маневреннее чем противник	+20
Солдаты немного более маневренные чем противник	+10
Солдаты дальнего боя значительно превосходят по численности противников	+20
Солдаты дальнего боя превосходят по численности противников	+10
Солдаты сильно устали	-20
Солдаты устали	-10
Солдаты отдохнули	-
Солдаты хорошо отдохнули	+10
Сражение в защиту своей Родины и / или близких	+10
Благоприятные условия по сравнению с противником (например, борьба на возвышенности)	+10 - +30
Неблагоприятные условия (например, борьба в низине)	-10 - -30

МОДИФИКАТОРЫ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЯ (ВОЙНА)

Условие	Модификатор
Нет знаний о враге	- 20
Немного знаний о враге	- 10
Базовые знания о враге	-
Хорошие знания о враге	+ 10
Очень хорошее знание о враге (требуется шпион во вражеском лагере, см. Действия Персонажей игроков)	+ 20
Плохое знание собственной армии (новая или недавняя команда)	- 10
Базовое знание собственной армии	-
Хорошее знание собственной армии (провел несколько кампаний)	+ 10
Плохое знание местности	- 10
Базовое знание местности	-
Хорошее знание местности	+ 10
Тщательно изученная местность (и / или родная провинция)	+ 20
Фортификации/Городские стены/ Горящие рвы/и так далее	Варьируется

МОДИФИКАТОРЫ ПРОВЕРКИ ЛИДЕРСТВА

Условие	Модификатор
Генерал имеет репутацию труса и / или проиграл много предыдущих битв	- 20
Генерал без репутации (или с плохой репутацией) и / или проиграл предыдущий бой	- 10
Генерал имеет среднюю репутацию	-
Генерал имеет хорошую репутацию и / или выиграл предыдущую битву	+ 10
Генерал хорошо известен и любим и / или имеет репутацию победителя во многих битвах	+ 20
Войска только что были наказаны	+ 10
Войска только что были награждены	+ 20
Войска были наказаны недавно	+ 10
(накануне)	- 10
Войска были недавно награждены (накануне)	+ 10
Армия в целом хорошо сражалась в предыдущий день боя	+ 10
Армия в целом плохо сражалась в предыдущий день боя	- 10

Наконец, пора делать броски на каждый ход в течение дня и определять результаты битвы. Для каждой стороны нужно делать по два броска на каждый ход. Генерал армии делает первую проверку, чтобы определить, насколько хороши его тактические навыки в ведении людей. Это бросок на Знания (Война), и он бросается с модификаторами, как указано ниже. Цель второго броска - определить, насколько хорошо войска сражаются в этот ход. Бросьте проверку Боевого навыка армии.

Хитрость в том, что оба этих броска могут быть изменены с помощью ежедневных бросков на Знания (Война) и Лидерство. Количество успехов, полученных в броске Знаний (Война), дает Генералу пул дополнительных успехов, которые он может добавлять, один за другим или все одновременно, к любым броскам Знания (Война) в течение дня (потому что предварительно просчитанная стратегия повлияла и улучшила его тактические решения) добавив +10 за каждый успех. Однако каждый бонусный успех можно использовать только один раз в течение дня, поэтому их нужно использовать осторожно. Точно так же пул дополнительных успехов из броска на лидерство может быть использован для добавления успехов к броскам на битву для войск (речь разбудила войска и подтолкнула их к дополнительным действиям), добавляя +10 за каждый успех.

А КАК НАСЧЕТ НОЧНЫХ БОЕВ?

Вполне возможно, что сражения будут происходить ночью, а не днем. Человеческие войска обычно избегают этого, потому что это ставит их сторону в невыгодное положение в такой же степени, как и противника, но иногда это может иметь тактический смысл, и, конечно, одна или обе стороны битвы могут быть не полностью человеческими ... Сражения, разыгрываемые во ночное время имеют штраф -40 как к Знаниям (Война), так и к пулам боевых бросков для армий, которые в основном состоят из людей. Некоторые другие армии, такие как Гномы и Эльфы, могут не подвергаться этому штрафу по усмотрению Ведущего.

Некоторым группам не понравится идея добавлять успехи Знания (Война) и Лидерства к Тактике и Боевым броскам как «слепой» процесс. Мы разработали его таким образом, потому что он делает битвы более острыми, но это может быть не для всех. Если вам нравится немного больше планирования для участия в принятии решения, то можно использовать это необязательное правило:

После того, как противник применил лишние успехи (или нет), позвольте командиру боя проявить Интуицию. Этот бросок можно сделать только один раз за ход битвы для одного аспекта конфликта (Тактика или Битва). Успех позволит ему узнать, идут ли его силы впереди, позади или связаны в этом аспекте, что даст ему некоторое представление о том, нужно ли им добавлять кубики Знания (Война) / Лидерства.

ЧТО ДЕЛАЮТ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ?

Самый важный фактор боя (отсутствующий в этих примерах) - это действия Персонажей игроков (и важных НИП). Они будут подробно рассмотрены немного позже, но сейчас важно помнить, что каждый ход каждый ПИ / НИП имеет шанс выполнить одно Героическое действие, результат которого может

предоставить дополнительный модификатор для бросков на Лечение, Тактику и Битву, дополнительные успехи в области Знаний (Война) или Лидерства и т. д. В отношении противоборствующих сторон действия ПИ могут влиять на них, отравляя припасы, убивая противостоящих генералов, саботируя их оборудование или линии снабжения и т. д. Таким образом, если персонажи преуспевают, армия соответственно преуспевает, но, конечно, верно и обратное. - неудачные или глупые действия могут вернуть войска в уныние и привести к плохим боевым характеристикам.

РАЗРЕШЕНИЕ БОЕВЫХ ХОДОВ

После того, как рассчитаны броски Тактики и Битвы, пора сравнить результаты. Сравните броски Тактики обеих армий; результатом будет либо ничья, либо одна сторона будет иметь больше успехов, чем другая, что означает, что она считается выигравшей эту часть битвы. Затем такое же сравнение проводится для результатов броска на Битву, давая по два результата: победа / ничья / поражение для каждой армии. См. следующее описание:

ВНУШИТЕЛЬНЫЙ УСПЕХ

Если одна сторона выигрывает и тактический бросок, и битву, то считается, что она добилась внушительного успеха в этом боевом ходу. Переместите армию на две позиции вверх на шкале дня битвы, прежде чем подсчитывать потери за ход.

НЕСУЩЕСТВЕННЫЙ УСПЕХ

Армия достигает небольшого успеха, если она выигрывает состязание в Битве или Тактике, но не проигрывает в другой проверке. Перед подсчетом потерь переместите армию на один шаг вверх по шкале дня битвы.

НИЧЬЯ

Ничья происходит, когда одна армия выигрывает броски на битву, а другая - в броски тактики, или когда оба броска равны ничьей. Ни одна из сторон не получила преимуществ в этот ход битвы; Оставьте армию на их текущих позициях на графике дня битвы и подсчитайте потери.

НЕСУЩЕСТВЕННЫЙ ПРОВАЛ

Несущественный провал происходит, когда армия выигрывает либо бросок Сражения, либо бросок Тактики, но терпит неудачу в другой проверке. Переместите армию на одну позицию вниз на графике дня битвы и подсчитайте потери.

КАТАСТРОФИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ

По какой-то причине этот ход битвы был неудачным. Армия фиксирует катастрофический провал, когда проигрывает и бросок Тактики, и бросок Битвы. Армия сдвигается на два пункта в графике боевых дней, а затем подсчитывает свои потери.

ГРАФИК ДНЯ БИТВЫ

Следите за обеими армиями по следующей таблице. Каждый день битвы обе армии начинают с «Равны» и движутся вверх или вниз в зависимости от результатов каждого отдельного хода (некоторые действия ПИ также могут напрямую влиять на эту диаграмму - ну,

может быть?). В конце каждого боевого хода после перемещения армий (если применимо) подсчитайте потери. Поскольку размеры армии колеблются, соотношение размеров войск может измениться, предоставляя дополнительные модификаторы (или убирая их) модификаторам боя на следующий ход битвы.

Кроме того, после каждого дня битвы каждая армия опускается вниз по шкале «усталости». Хорошо отдохнувшие войска становятся просто отдохнувшими, утомленные - серьезно утомленными и т. д. (Однако серьезно утомленные войска больше не устают). День, проведенный без боев, восстановит один уровень усталости.

Условие	Потери	Специальный результат
Победа!	нет	Эта армия выиграла битву и разбила армию противника!
Близко к победе	1d5%	
Убедительно превосходит	1d5%	
Побеждает	2d5%	
Сильное преимущество	2d5%	
Получает преимущество	3d5%	
Равны	3d5%	Стартовые позиции обеих армий на каждый день
Теряет преимущество	2d10%	
Плохо сражается	2d10%	
Проигрывает	3d10%	
Сильно проигрывает	3d10%	
Близки к разгрому	4d10%	
Разгромлены!	4d10%	Эта армия разгромлена и немедленно проигрывает сражение!

Битва продолжается до конца дня или пока одна армия не разгромит другую. Запишите общие потери, понесенные в течение дня в виде единого показателя, который увеличивается после каждого хода боя. В конце дня каждая армия может сделать медицинский бросок (как описано ниже), чтобы восстановить потерянные в течение дня войска, которые на самом деле были только оглушены, нокаутированы, ранены, рассеяны или иным образом не убиты. На этом дневная битва окончена, и следующий день битвы должен начаться - как обычно, начиная со стратегии и бросков на лидерство. Обратите внимание, что обе армии начинают новый день, вернувшись в «Равное» положение в таблице боевых дней.

Если одна армия победила другую, то эта армия побеждает. Победившая армия (только она) может делать медицинские броски, как описано ниже, и собирать любые имеющиеся военные трофеи (определяемые Ведущим).

МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ

В конце каждого дня битвы и когда общая битва выиграна, армия может отправить свой медицинский корпус к раненым на поле битвы, ища тех, кого можно спасти, и особенно тех, кого можно залатать достаточно, чтобы сражаться снова на следующий день.

Медицинская помощь также включает помощь во время битвы, например, отправка в тыл раненых медиками или другими менее ранеными товарищами.

Обратитесь к разделу «Логистика» для получения информации о найме и содержании медицинского корпуса для армии, а также о качестве обслуживания. Обратите внимание, что в медицинский корпус входят не только полевые хирурги и медсестры, но также зоотехники и ветеринары (для слонов и т. д.), инженеры по ремонту осадного оборудования и так далее. У медицинского корпуса есть свои навыки медицины (которые представляют собой совокупность навыков первой помощи, хирургии, инженерии, обращения с животными и т. д.). Бросьте проверку Медицины (Исцеление), и каждый успех означает, что определенный процент дневных потерь возвращается армии для битвы на следующий день. Армия, закончившая день с «Получением преимущества» (или выше) или выигравшая битву, восстанавливает 5% своих потерь за каждый успех. Армия, которая заканчивает день в невыгодном положении, получает обратно только 3% своих потерь за каждое очко успеха.

Если день битвы закончился с сохранением позиций обеих сторон на графике дня битвы, каждая сторона восстанавливает 4% за каждый результат.

После окончания боя необходимо определить, какие войска прошли через него, а какие были потеряны. Игроки должны использовать окончательный размер своей армии, чтобы «выкупить» войска, чтобы определить, какие войска выжили в битве. Сенешали должны следить за этим, чтобы обеспечить разумное разделение. Иными словами, каждые три очка оставшегося размера армии можно использовать, чтобы сказать, что один всадник тяжелой кавалерии выжил в битве, или три пехотинца, и так далее.

ДОЛГОСРОЧНЫЕ КАМПАНИИ

Для длительных кампаний необходимо знать фактическую разбивку потерь, чтобы можно было принять во внимание размер войск в долгосрочной перспективе. В конце концов, не все войска, потерянные на поле битвы, обязательно мертвы, некоторые могут быть серьезно ранены и потребовать периода простоя, в то время как другие, возможно, сбежали из битвы и рассеялись, могут быть позже найдены и «убеждены» воссоединиться с основными силами. Такое решение лучше оставить на усмотрение Ведущего, но в качестве общего правила:

- 50% от общих потерь составляют фактические смертельные случаи;
- 25% общих потерь составляют длительные травмы; эти войска смогут вернуться в армию в среднем через 2-3 месяца.
- 25% общих потерь - это дезертиры или беглецы. Возвращение многих из них вполне может быть целью всей кампании ...

ГЕРОИЧЕСКИЕ ДЕЯНИЯ

Настоящее лакомство Боевой системы - это действия важных персонажей по обе стороны битвы. Каждый ход битвы, ПИ и важные НИП получают возможность выполнить одно из следующих особых действий в попытке повлиять на битву в пользу своей стороны (или в ущерб своим противникам). Каждый ход битвы длится час, что дает персонажу достаточно времени, чтобы перемещаться по полю битвы, пытаться при необходимости предпринимать различные действия.

Некоторые из следующих возможных действий требуют больше времени, чем один боевой ход, чтобы получить от них какую-либо пользу, в то время как другие покажут пользу только в конце дня. Действия определяются каждый ход (или ход, в котором они завершаются) до того, как будут сделаны броски Тактики и Битвы, что дает возможность действию напрямую повлиять на ход битвы в этом ходу (если применимо).

ВОЗГЛАВИТЬ АТАКУ

Это героическое действие может быть предпринято только в первый боевой ход каждый день и только одним персонажем (с каждой стороны). Этот персонаж возглавляет атаку, вдохновляя войска тем, что он первый бросается в драку. Чрезвычайно опасный, этот героический поступок может дать фантастический импульс армии, но также может сломить ее боевой дух, если персонаж падет.

Персонаж идет в натиск со своей армией, и должен сражаться рядом с бойцами некоторое время, чтобы они могли увидеть его доблесть. Ведущий должен устроить бой персонажа против врагов в рукопашном бою. Персонаж должен бросить проверку Рукопашного боя и провести минимум 3 раунда сражения. Он, скорее всего, столкнется с простыми солдатами и должен сражаться с одним или двумя за раунд. Тяжело раненые противники будут отступать в конце каждого раунда, пропуская новых, чтобы встретиться с персонажем. Это будет продолжаться до тех пор, пока персонаж не совершит проверку Уклонения от линии фронта и не отступит, чтобы позволить людям позади него заполнить брешь.

Если персонаж сражается, по крайней мере, столько раундов, сколько рассчитано выше, армия получит +20 бонуса к тесту Боевых навыков за ход битвы. Кроме того, если персонаж остается невредимым после атаки, добавьте +1 к успеху в бонусный пул лидерства на день. Если персонаж не продержится необходимое количество раундов, это не принесет пользы войскам, а если он падет в битве, войска будут в унынии - вычтите 10 из Боевого навыка армии в этот ход битвы.

Если персонажи с обеих сторон конфликта возглавляют атаку, пусть оба персонажа сделают бросок Знания (Война). Персонаж с большим количеством успехов может избежать другого (оба продолжают действие Возглавить атаку) или решить прорваться сквозь битву и вступить в бой со своим противником, превратив действия обоих персонажей в Личный вызов.

ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К БИТВЕ

Это героическое деяние позволяет персонажу присоединиться к отряду людей и сражаться вместе с ними, впечатляя их своим боевым мастерством и, возможно, вдохновляя их сражаться еще сильнее.

Персонаж должен сражаться в течение двух повествовательных боевых раундов - путем проверки рукопашного боя, каждый раунд сталкиваясь с одним или двумя противниками одновременно. Тяжело раненые противники будут отступать в конце каждого раунда, пропуская новых, чтобы встретиться с персонажем. Если персонаж продержится необходимое количество раундов, он добавит +10 к Боевой проверке армии за ход битвы. Если персонаж в это время не получает ран, бонус составляет +20. Недостатком этого маневра является то, что, если персонаж будет убит или вынужден отступить из боя (что можно сделать в любое время с помощью маневра Уклонения), не продержавшись требуемого количества раундов, войска будут в унынии, потеряв -10 за боевой ход.

Если персонаж противостоящей армии также участвует в действии «Присоединиться к битве», «Возглавить атаку», «Направить войска», «Помочь раненым» или «Бросить вызов генералу противника», любой персонаж может инициировать встречную проверку Знания (Война). Персонаж с большим количеством успехов может уклониться от своего оппонента на этом боевом ходу или прорваться к нему, начиная «Личный вызов».

НАПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКА

Персонаж, руководящий войсками, движется по полю битвы, помогая генералу, применяя его тактические решения и внося незначительные корректировки по мере необходимости в соответствии с условиями и неожиданными сюрпризами. Персонаж делает бросок Знания (Война) и должен сражаться в течение 2 боевых раундов повествования. Каждый раунд будет против одного или двух обычных противников, и тяжело раненые будут отступать в конце каждого раунда, позволяя новым встретиться с персонажем. Если персонаж выживает в этой битве, не сбежав преждевременно, он может отступить и доложить Генералу, добавляя генералу +10 к его броску Знания (Война) в течение раунда. Если персонаж выйдет из конфликта невредимым, это заметят войска, и они воодушевятся этим, добавив +10 к своей Боевой проверке для раунда в котором определяется результат их битвы.

ПОМОЧЬ РАНЕНЫМ

Персонаж может перемещаться по полю боя, помогая раненым солдатам и отводя их в безопасные зоны. Иногда это замечают противостоящие солдаты, которые часто пытаются атаковать занимающихся этим персонажей. Персонаж должен сделать бросок рукопашного боя и драться в течение 1 раунда повествовательного боя. Эти противники будут

атаковать персонажа по одному и будут из обычных солдат. Если персонаж выживет, он сможет отвести некоторых из раненых солдат, что даст еще один +15 к броску на лечение, сделанному медицинским корпусом в конце дня. Если это героическое действие выполняется несколькими персонажами (или одним и тем же персонажем более чем в одном боевом ходу), эффекты складываются, хотя невозможно добавить больше, чем +45.

ПОМОЩЬ В ПАЛАТКЕ КОМАНДИРА

Это героическое действие требует, чтобы персонаж проводил по крайней мере половину дня (половину количества боевых ходов в день), помогая стратегу в штабной палатке. Таким образом, персонаж может сделать бросок Знания (Война). Если этот бросок успешен, стратегический командующий может добавить +10 к своему броску стратегии на следующее утро, чтобы спланировать битву на этот день. Если выпало три или более успеха, бонус составляет +20.

Кроме того, если персонаж достигает по крайней мере 5 успехов, то он получает дополнительное преимущество - персонаж указывает на незначительный недостаток или изъян в сегодняшнем стратегическом плане, добавляя один дополнительный успех в бонусный пул текущей стратегии. Только один персонаж может помогать стратегическому командиру одновременно.

ВЫЗОВ ВРАЖЕСКОМУ ГЕНЕРАЛУ

Персонаж может бросить вызов вражескому генералу, пытаясь разрушить планы врага. Персонаж должен прорваться через битву с явным намерением найти и бросить вызов боевому генералу противоположной стороны. Это требует, чтобы персонаж вступил в бой с вражескими войсками в течение двух повествовательных боевых раундов. В каждом раунде он будет сталкиваться с одним или двумя обычными противниками, при этом серьезно раненые противники будут отступать в конце каждого раунда, позволяя новым встретиться с ним. Если он успешно пробивается через этих противников, он может занять позицию, чтобы бросить вызов вражескому генералу. Обратите внимание, что требуется целый ход битвы, чтобы добраться до генерала противника, и еще один ход битвы, чтобы вернуться после испытания (если персонаж выживает). В любой ход можно быть замеченным персонажем из противостоящей армии и подвергнуться Личному вызову, что делает рискованной попытку найти вражеского генерала.

Если вражеский генерал желает, он может отказаться от вызова. Тем не менее, это приведет к штрафу как его броска на Тактику, так и Боевого броска в конце хода битвы на -20 каждый - он был опозорен, и люди сочли его трусом. Это также повлияет на модификаторы броска на лидерство в последующие дни, понизив репутацию генерала на один уровень. Если генерал принимает вызов, два персонажа должны сразиться в личном бою (другие войска немного отступят и не помогут). Если Генерал побеждает в рукопашной, его войска воодушевляются его успехом и получают +20 в Боевом броске в этот ход. Однако, если персонаж, выполнивший испытание, побеждает в битве, войска впадают в уныние, теряя -20 из своей Боевой проверки. Кроме того, поскольку генерал противника мертв, предполагается, что противник получит ноль успехов в броске Тактики для боевого хода (хотя бонусные

успехи Стратегии могут быть потрачены как обычно), и противник должен найти нового генерала, который возьмет на себя следующий боевой ход. Если персонаж победит в Личном вызове невредимым, солдаты увидят это и с трепетом позволят отступить обратно в свою армию. Однако, если он был ранен в битве, он должен пройти проверку Лидерства. Успех означает, что наблюдающие достаточно впечатлены битвой, и они позволили ему уйти с миром, неудача указывает на то, что они атакуют, и он должен пережить еще одну серию рукопашных схваток, продолжающихся до X (11) минус успехов в броске Рукопашного боя, прежде чем он может сбежать в ряды собственной армии.

ЛИЧНЫЙ ВЫЗОВ

Личные вызовы могут случиться, когда два противостоящих персонажа встречаются во время битвы. Обычно это происходит потому, что один из них возглавляет атаку или присоединился к битве и спровоцировал ситуацию, двигаясь к своему противнику. См. подробности в любом из этих героических действий.

Два персонажа встречаются вместе, чтобы бросить вызов и переключиться на стандартный рукопашный бой WFRP. Другие войска отступят, чтобы позволить двум персонажам сразиться в личном поединке. Любой персонаж может сдаться в любой момент, но, конечно, победитель должен решить, примет ли он сдачу или нет (принятие сдачи обычно означает, что проигравший будет взят в плен и выкуплен после битвы). Если один персонаж побеждает, вынуждая своего противника сдаться, у него не только есть ценный пленник, но он добавляет +10 к Тактике своей армии и броскам Битвы за ход.

Армия проигравшего должна получить штраф -10 к броску на Битву за ход, так как войска разочарованы, увидев, что их чемпион проигрывает в рукопашном бою. Если персонаж вместо этого побеждает, убивая своего противника, и противник не предлагал сдаться, бонус составляет +20 по броску Тактики и +10 по броску Битвы, но штрафы для армии противника остаются прежними. Однако есть риск, что армия проигравшего в гневе нападет на победителя.

Персонаж должен пройти проверку Лидерства. Если выпадают какие-либо успехи, проигравшая армия принимает поражение с честью, но если он терпит неудачу, они атакуют его, вынуждая его провести серию рукопашных схваток продолжительностью 3 раунда повествования, сражаясь с одним или двумя противниками каждый раунд. Наконец, если один персонаж побеждает, убив противника, который предлагал сдаться, бонус будет другим - его войска не будут уважать его решение не принять сдачу в плен, поэтому он не будет добавлять никаких бонусов к броску боевого навыка войск в этом ходу, но он по-прежнему получает +20 к броску Тактики своей армии. Противоборствующая армия все еще получает -10 к Боевому броску.

РАЗВЕДКА

Разведка предполагает приближение к вражескому лагерю окольным путем и надежду, что вас не заметят достаточно долго, чтобы узнать что-нибудь о силах противника. Это занимает минимум три боевых хода и может занять значительно больше времени. Чтобы

приблизиться к вражескому лагерю, требуется один боевой ход, и персонаж должен потратить хотя бы один ход чтобы вернуться в свой лагерь. Для каждого хода, фактически потраченного на разведку вражеского лагеря, персонаж должен сделать бросок Скрытности или быть обнаруженным (обратите внимание, что это вполне может быть Встречная проверка, если противник поставил часовых). Если персонаж терпит неудачу или проваливает бросок на Скрытность, значит, он был обнаружен 2d5-1 вражескими охранниками и должен пробиваться, используя стандартные правила рукопашного боя WFRP (здесь очень полезны броски Местности для уменьшения числа тех, кто может атаковать одновременно). Если персонаж победит всех охранников, которые его обнаружили, он сможет бежать из вражеского лагеря до прибытия подкрепления. Вернувшись в свой лагерь, персонаж может сделать бросок Знания (Война), используя +10 за каждый ход, который он не был обнаружен и, таким образом, проводил разведку и наблюдение за вражеским лагерем. В случае успеха стратегический командующий получает ценную информацию о противнике и поднимается на одну ступень по шкале «Знание оппонента» для последующих ежедневных бросков стратегии. Это знание противника не может улучшаться более чем на один шаг в день. Если более одного персонажа отправляется в разведывательный набег, тогда каждый вовлеченный персонаж должен сделать бросок, чтобы его не заметили, что делает обнаружение гораздо более вероятным (так как если хотя бы один будет замечен, то игра продолжится согласно описанию выше).

НАЛЕТ

Попытка налета похожа на Героическое действия Разведки, но включает нанесение ударов по врагу и попытку испортить (или отравить) его припасы или повредить его снаряжение. Поскольку персонаж должен фактически действовать, а не просто наблюдать, набеги намного опаснее разведки. По усмотрению Ведущего, совершать набеги лучше всего ночью, но во многих отношениях это может быть легче днем (когда большая часть врага находится на поле битвы, а не охраняет или спит рядом с припасами и оборудованием), поэтому здесь он представлен как Героическое действие.

Чтобы приблизиться к вражескому лагерю, требуется один боевой ход (конечно, обходным путем), и еще один ход должен быть оставлен для возвращения после рейда. Персонаж должен проходить либо Скрытность, либо (по усмотрению Ведущего) Очарование / Подкуп каждый ход битвы, чтобы незаметно перемещаться внутри вражеского лагеря (это будут встречные проверки против Восприятия вражеских охранников и членов лагеря). Если персонаж проваливает этот бросок, он был обнаружен 2d6 вражескими охранниками и должен пробиться, используя стандартные правила рукопашного боя WFRP [в течение 2 боевых раундов повествования] (броски Местности для уменьшения числа тех, кто может атаковать одновременно, будут очень полезны здесь). Если персонаж победит всех охранников, которые его обнаружили, он сможет бежать из вражеского лагеря до прибытия подкрепления. Находясь внутри лагеря и оставаясь незамеченным, персонаж может попытаться уничтожить вражеские припасы или оборудование (но не оба в одном рейде). За каждый ход, который персонаж тратит на саботаж снабжения или оборудования, он может бросить

[1 кубик против TN 9 (эти броски совершаются не каждый ход, а когда персонаж решает, что он пробыл там достаточно долго, и не хочет рисковать пребывая еще дольше, или после побега)].

Если в итоге бросок успешен, провизия или рейтинг снаряжения противника уменьшаются на 1; однако это изменение не вступит в силу до начала следующего дня. Если в рейде участвует более одного персонажа, то каждый вовлеченный персонаж должен сделать бросок, чтобы его не обнаружили, что делает обнаружение гораздо более вероятным (поскольку, если хотя бы один будет замечен, то игра продолжится со

