

Слово переводчика

Разработчиком и правообладателем системы и издания Burning Wheel (Gold Edition) является Люк Крейн (Luke Crane).

К сожалению, на неоднократные обращения с просьбой разрешить перевод нескольких глав Burning Wheel (Gold Edition), направленные по электронной почте Люку Крейну, не было получено никакого ответа. Поэтому я ограничился переводом исключительно одной главы “Бой”, чтобы на ее примере показать насколько интересна и проработана данная система. Переведенная глава не может быть использована без остальных частей книги, т.к. все основные механики (совершение бросков, создание персонажей, не боевые взаимодействия) описаны в других главах. Книгу приобрести можно на официальном сайте Burning Wheel.

Данный перевод выполнен для некоммерческого использования, исключительно в ознакомительных целях. Используемые в переводе иллюстрации взяты из оригинальной книги и приведены для лучшей передачи стилистики издания.

Приятного чтения!

Александр «Neva»

Бой

Мир горящего колеса опасен и полон сюрпризов, поэтому и бои, происходящие здесь - непредсказуемые, подлые и бесчестные, связанные со злобой и жестокостью, да пропахшие кровью. Хотя игроки и контролируют каждый шаг своих персонажей, *но они никогда не знают, что предпримет противник в следующее мгновение.*

Заняв позицию, игроки стараются предугадать действия противника и составить «руку» маневров, чтобы защитить себя и отыскать слабости противника. Переиграть врага и нанести удар в его слабое место – вот цель стоящая перед бойцами.

Это противостояние стратегий, тактики и чистой удачи сражающихся. Противостояние, в котором неопытный боец может перехитрить бывалого воина и победить, и в котором опытный боец становится по-настоящему опасным противником.

Механика Боя аналогична применяемой в “Словесном поединке” и “Стрельбе и укрытиях”. Серия действий, выбираемых взакрытую и совершаемые за короткое время, отражает происходящую борьбу за позицию и обмен ударами. Но, в отличии от заявленных намерениях в “Словесном поединке” или целях в “Стрельбе и укрытиях”, бой может завершиться лишь уничтожением или выводением из строя противника. Если оружие обнажено - значит время переговоров прошло.

Подготовка к бою

Существует довольно много вариантов того как вы можете оказаться втянуты в бой. Например, вы с противником договорились биться и каждый просто встал в боевую стойку - это честное начало боя. Или же вы можете швырнуть кружку (или перчатку) и начать драку. Также можно устроить засаду или самому угодить в чужую. Можете возглавить небольшой отряд во время набега или схватки с таким же отрядом. В конце-концов, вы можете ненамеренно оказаться втянутыми в битву. Конечно, здесь перечислены лишь

основные идеи, и вы можете придумать другие варианты того как вы окажетесь в бою.

Когда вы собираетесь сойтись с противником в опасной схватке один на один, то следует к ней подготовиться: надеть доспехи, взять в руку щит и обнажить оружие. После этих приготовлений можете проводить бой - по простым, кровавым или подробным правилам.

Если вы завязываете драку, то, как правило, неплохо бы отыграть этот момент. Что послужило толчком к началу драки? Неожиданное нападение, брошенное оскорбление или проведенный грязный приемчик, могут быть представлены в виде встречной проверки - Запугивания или Драки - прежде чем перейдете к использованию правил боя. Пускай результат встречной проверки повлияет на состояние противников к началу боя, например, кто-то может колебаться или оказаться ранен.

В случае применения засады, воспользуйтесь соответствующими правилами, описанными в конце этой главы.

Если вы возглавляете небольшой отряд во время набега или боя с таким же отрядом, то, возможно, вам придется использовать правила из главы “Стрельба и укрытия” прежде чем сойдетесь в ближнем бою с противниками. Когда же будете биться в составе небольшого отряда - используйте правила для боя нескольких противников, приведенные в конце этой главы.

Большие сражения - битвы, в которых сходятся роты, батальоны и целые армии, не рассматриваются в рамках этих правил. При необходимости, постарайтесь выделить небольшой участок боя, на котором личная храбрость, умение и упорство бойцов решит исход сражения. Используйте полные правила боя, чтобы определить результат критически важных поединков. Навыки Стратегии и Логистики можно применить, чтобы справиться с масштабными сложностями, возникающими во время битвы, и создать ситуации, в которых требуется проявление героизма и личных качеств бойцов.

Простая встречная проверка

Кулачный бой, драку и даже дуэль можно разрешить простой встречной проверкой.

Сначала заявите свое намерение – убить, ранить, схватить, оттолкнуть и т.п. Подойдет любая цель, которая может быть достигнута совершением быстрого физического действия.

Затем расскажите как именно собираетесь достигнуть намеченной цели – что вы делаете? Вот несколько примеров: пырнуть ножом, бить головой о стену, пока противник не обмякнет, прижать его так, чтобы иметь возможность поговорить с ним, оттолкнуть его в сторону, чтобы схватить статуэтку божества, и т.п.

Противник в свою очередь описывает свое намерение и то, как собирается его выполнить.

Каждый выполняет проверку соответствующего навыка или атрибута, с учетом любых подходящих преимуществ. Набравший большее число успехов побеждает и выполняет свое намерение, а проигравший – нет. В случае равенства результатов, победителем считается защищающийся (если таковой имеется). Если же никто не защищался, то противостояние зашло в тупик. Противникам следует найти другой способ превзойти друг друга.

Когда следует использовать данные правила? Чтобы принять решение, определите насколько важен данный бой. Если он лишь небольшая часть истории или вы сильно ограничены по времени, то допустимо разрешить его встречной проверкой. Также задайтесь вопросом: затронуты ли чьи-то убеждения? Для боя, который станет кульминацией части истории или проводится против важного противника, лучше использовать более подробные правила: кровавой встречной проверки или полные правила боя.

Сэр Тормунд и Халид Мохаммед стоят около саркофага. В нем покоятся сохранившиеся останки великого мавританского капитана, сжимающего свою легендарную саблю. Рядом стоит сэр Карл, сверяясь со своими записями и молясь об

указующем знаке. Что же делать дальше? Увидев подвернувшуюся возможность, Халид бросается к сабле!

Люк, поворачиваясь к МИ, заявляет: «Я хватаю ее. Я бросаюсь к сабле.»

Дро, играющий за Тормунда, щурится и говорит: «Я остановлю его, я его задержу!»

МИ, изогнув бровь, отвечает: «Совершайте бросок: Сила против Силы.»

Оба игрока набрали равное число успехов. Поскольку Халид был зачинщиком, то победа достается Тормунду, как защищающемуся.

Крепкий рыцарь удерживает мамлюка, схватив за плечи. Люк, не оставляет попыток добраться до сабли, и говорит МИ: «Я не остановлюсь!». Но правила о «непреложности результата броска» распространяются на все броски. Люк проиграл проверку, поэтому его задача не выполнена, как и намерение. Повторного броска кубов не будет.

Кровавая встречная проверка

Вместо применения простой встречной проверки, вы можете воспользоваться правилами кровавой встречной проверки, которые учитывают больше особенностей бойцов. Данные правила позволяют быстро определить исход боя.

При кровавой встречной проверке, оба игрока разделяют свои навыки владения оружием (с учетом СОЗ[1] и прочих преимуществ) на две части. Одна часть кубов отвечает за атаку (кубы атаки), вторая – за защиту (кубы защиты).

Каждый игрок сначала совершает бросок *кубов атаки*, затем *кубов защиты*.

[1] CO3 – смежная область знаний (FoRK - Fields of Related Knowledge).

Успехи, полученные на *кубах защиты*, уменьшают число успехов, полученное противником на *кубах атаки*. Дополнительные успехи, полученные на *кубах атаки*, наносят урон, в соответствии с правилами, указанными в главе Вооружение. Наличие доспехов учитывается как преимущество, в отличии от полных правил боя, отдельная проверка не проводится.

Преимущества на атаку при кровавой встречной проверке:

Более длинное оружие (если есть) +1К, более короткое оружие (если есть) +2К, Наличие доспехов (когда сражаетесь с одоспешенным противником) +1К за каждое очко БП[2].

Преимущества на защиту при кровавой встречной проверке:

Щит +1К, гамбезон +1К, вареная кожа или бригантина +2К, полный кольчужный доспех или кольчужный доспех с нагрудником +3К, полный латный доспех +4К.

Общие преимущества при кровавой встречной проверке:

Эти преимущества могут быть применены к любой части кубов по решению игрока:

Более быстрые Рефлексы +1К, Более длинный шаг +1К, подходящие CO3.

[2] БП – бронепробиваемость (VA - Versus Armor).

Сэр Карл и бандит изготовились к бою. Дэнни, играющий за Карла, решил распределить его навык обращения с мечами 45 следующим образом: 3К на атаку и 2К на защиту. МИ распределил навык владения топором бандита 44: 3К на атаку и 1К на защиту.

Дэнни совершает бросок, и получает всего лишь один успех на кубках атаки. Предательские кубы! И еще один успех он получает на кубках защиты. МИ, выполнив бросок за бандита, получил три успеха на кубках атаки и один успех на кубках защиты – идеальный результат.

Результаты кровавой встречной проверки

Существует всего три возможных исхода: одна сторона успешно атаковала, обе стороны успешно атаковали и ни одна сторона не провела атаку.

Одна сторона успешно атаковала

Во время боя проигравший получил ранение. Используйте правила по ранениям из главы Вооружение. Опишите как победили или обратили в бегство противника. На этом бой окончен!

Обе стороны успешно атаковали

Отчаянное сражение привело к ранениям с обеих сторон. Используйте правила по ранениям из главы Вооружение. Также выполните проверку на прочность, если одна из сторон стала колебаться, то она выбывает из боя, и считается взятой в плен или сбежавшей. Если же обе стороны успешно прошли проверку на прочность, то сторона, набравшая большее число успехов в атаке, решает, что будет происходить дальше: новый раунд боя (предпочтительно с применением другого вида оружия), встречная проверка Стойкости, чтобы продержаться дольше противника,

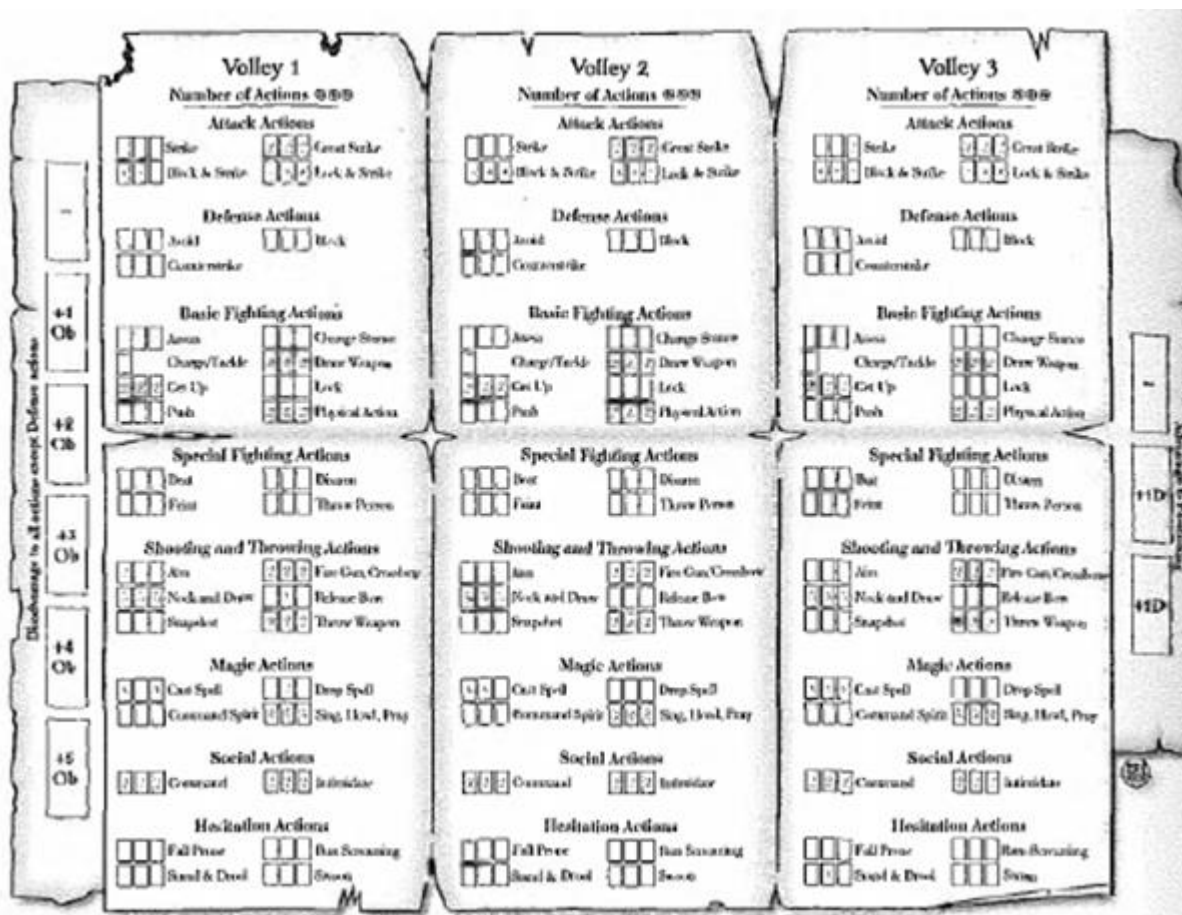
встречная проверка Силы, чтобы продавить противника, или же встречная проверка Скорости, чтобы отступить из боя.

Ни одна сторона не провела атаку

Упорная борьба так ни к чему и не привела, никто не был ранен. Сторона, набравшая больше успехов в защите решает, что будет происходить дальше: новый раунд боя (предпочтительно с применением другого вида оружия), встречная проверка Стойкости, чтобы продержаться дольше противника, встречная проверка Силы, чтобы продавить противника, или же встречная проверка Скорости, чтобы отступить из боя. Также же обе стороны могут договориться, согласившись на ничью.

Хочу более детальное сражение!

Простая и кровавая встречная проверка – это упрощенная модель боя, позволяющая быстро и просто определить его исход. При этом используются основные принципы механики Горящего Колеса, но исход боя сильно зависит от удачи игроков. Если же вы хотите оказывать большее влияние на исход боя – использовать различные стратегии и комбинации действий и ударов, то следует использовать полные правила боя.



Ход боя

Полные правила призваны показать всю жестокость и непредсказуемость боя. Вы выбираете стратегию, стараясь защитить себя и превзойти противника. Как в “Словесном поединке” и “Стрельбе и Укрытиях”, Бой состоит из нескольких *Обменов*, каждый из которых делится на *Серии*, а те в свою очередь на *Действия*.

Используйте полные правила в решающих схватках: когда сошлись в бою с важным противником или сражаетесь за свои *Убеждения*. Не стоит прибегать к полным правилам, если вы решили разнообразить игру незначительной дракой.

Вступление в бой

Чтобы *Вступить в бой*, каждый боец сближается со своим противником. Проводится проверка, для определения того кто из

сражающихся будет иметь начальное преимущество в предстоящем Обмене.

Рич заявляет: «Я достаю меч и вступаю в бой». Это его намерение. Довольно сдержанное, но этого достаточно.

Обмен

Обмен в Горящем Колесе является аналогом «раунда». В каждом Обмене осуществляется целая группа действий. Между Обменами есть время пересмотреть и быстро поменять свою тактику.

Рич получил начальное преимущество. Теперь он в закрытую отмечает, что его персонаж собирается делать в предстоящем Обмене: Ударить одного Орка в голову, увернуться, сбить с ног другого и добить его колющим ударом. Обычное дело для рыцаря.

Обмен не разыгрывается весь сразу. Как в “Словесном поединке”, “Стрельбе и Укрытиях”, каждый Обмен разбивается на небольшие части, которые разыгрываются последовательно одна за одной.

Обмен за Обменом

Если все действия в этом Обмене были заявлены и выполнены, а конфликт все еще не разрешен, то начинается следующий Обмен. Вначале проведите *Борьбу за позицию* или *Вступите в бой* с новым противником, а затем в закрытую запишите свои новые действия. Продолжайте до тех пор пока не определится победитель или уже никто не будет стоять на ногах.

Серия

Звон стали и град стрел — вот чем наполнена *Серия*. Каждый Обмен состоит из трех *Серий*. Лишь полностью разыграв одну *Серию*, переходят к следующей. В каждой *Серии* персонаж может

заявить до трех *Действий*. Точное их количество в каждой *Серии* зависит от атрибута *Реакция* и количества полученных ранений.

Действия

Серия состоит из *Действий*. Рубите ли вы мечом, блокируете щитом или сбиваете с ног окованным сапогом — все это *Действия*. В каждой *Серии Действия* разыгрываются последовательно: *Действие* озвучивается, выполняется и только после его завершения можно переходить к следующему.

Позиция

В перерыве между *Обменами* бойцы маневрируют, чтобы получить или удержать *Преимущество позиции* на следующий *Обмен*. *Борьба за позицию* проводится до того как вы запишете предстоящие *Действия*, так что вы можете лучше планировать свою стратегию.

Начиная бой

Чтобы начать бой вам необходимо сблизиться с противником. Вы можете напасть из засады, используя эффект неожиданности, или же вступить в честный открытый бой. Данный раздел посвящен сближению с противником в открытую, о действиях из засады и неожиданном нападении вы можете прочесть в конце главы.

Вы *Вступаете в бой* с одним противником за раз, если не указано обратное.

Забегая вперед скажу, что сражаясь с одним из противников, вы, при желании, можете *Отступить*, чтобы *Вступить в бой* с другим.

Вступление в бой

Когда вы *Вступаете в бой*, то стараетесь оказаться на той дистанции ведения боя, которая дает вам *Преимущество*. Оба противника проходят проверку *Скорости*, с учетом *Преимуществ*, даваемых длиной оружия и более широким *Шагом*. Победитель держит противника на наиболее неудобной для того дистанции,

осложняя ему ведение боя, сам же при этом находится на наилучшей дистанции для нанесения ударов.

Если оружие одинаковой длины

Если у обоих бойцов оружие одинаковой длины, никто из них не может получить *Преимущество* дистанции или *Осложнение*. Они оба находятся на эффективной дистанции удара, поэтому им не нужно проходить проверку при вступают в бой.

Шаг: +1К, +2К




Если ваш *Шаг* больше, нежели у противника, то вы получаете +1К. Если ваш *Шаг* больше на 4 и более, то вы получаете +2К.


Дварфы имеют *Шаг*, равный 6. Для Людей, Орков, Троллей и гигантских пауков *Шаг* равен 7. У Эльфов и Роденов *Шаг* равен 8. Волки имеют *Шаг*, равный 11. У Лошадей *Шаг* равен 13. Приведенные значения *Шага* для различных рас могут модифицироваться с помощью заклинаний и черт.

Более длинное оружие: +1К, +2К

Более длинное оружие дает *Преимущество* при *Вступлении в бой*. Если длина вашего оружия превышает длину оружия противника на один диапазон, то вы получаете +1К. Если на два и более диапазонов, то +2К. Вы не можете получить *Преимущество* за счет длины оружия более чем +2К.

Сравнительная таблица диапазонов длины оружия

В упор: <i>Нож, Кулак, Зубы, Когти</i> 	<i>При ударах эфесом, яблоком, гардой длина оружия считается на один диапазон меньше.</i> <i>Незаряженные арбалеты и луки приравниваются к дубинам.</i>
Короткое: Булава, Дубина, Короткий меч, Топорик, Большой щит 	
Среднее: Длинный меч, Секира, Посох 	

Длинное: Древковое (алебарда)	
	
Очень длинное: копье, пика	
	
Дистанционное: Лук, Арбалет	
	

Разрешение ничьей

Если во время проверки, совершенной при *Вступлении в бой*, выпала ничья, то выигравшим считается боец с более длинным оружием.

Вступление в бой в продолжающейся схватке

Если вы не находитесь в бою, то можете *Вступить в бой* с новым противником в начале предстоящего *Обмена*. При этом используйте правила из раздела Глаз Бури, который будет описан ниже в этой главе.

Вступление в бой, имея Преимущество (или Осложнение)

Если при *Вступлении в бой* вы выиграли проверку, то ваш противник получает *Осложнение*. Сверьтесь с Таблицей Осложнений в зависимости от оружия, чтобы узнать подходящее значение. Для этого выберите слева строку, соответствующую оружию победителя, и колонку в верхней части таблицы, соответствующую оружию проигравшего. На их пересечении и будет требуемое значение модификатора.

В зависимости от вооружения, на действия получившего *Осложнение* будет накладываться определенный модификатор. Модификатор применяется для следующих действий: атакующих, основных, специальных, стрельбы, социальных и магических. И

применяется до тех пор пока вы удерживаете *Преимущество*. На защитные действия модификатор не накладывается!

Если у вас есть *Преимущество*, и ваше оружие длиннее, то вам удастся удерживать противника на расстоянии. Если же ваше оружие короче, то это означает, что вы прямо перед ним и не даете ему воспользоваться преимуществом длины оружия.

Таблица Осложнений в зависимости от оружия

Оружие бойца, имеющего преимущество		Осложнение у противника					
		Нож	Булава	Меч	Алебарда	Копье	Арбалет
	Нож, кулаки (в упор)	—	+1Сл	+2Сл	+3Сл	+4Сл	+5Сл
	Булава, дубина (короткое)	+1Сл	—	—	+1Сл	+2Сл	+3Сл
	Меч, секира (среднее)	+2Сл	+1Сл	—	—	+1Сл	+2Сл
	Древковое (длинное)	+3Сл	+2Сл	+1Сл	—	—	+1Сл
	Копье (Очень длинное)	+4Сл	+3Сл	+2Сл	+1Сл	—	—
	Дистанционное	+5Сл	+4Сл	+3Сл	+2Сл	+1Сл	—

+хСл — Штраф, применяющийся ко всем действиям противника (атакующие, специальные, основные, магические, социальные, стрельба), за исключением защитных и *Борьбы за позицию*.

Прочерк — Никаких преимуществ или штрафов для бойцов.

Действия в Серии

Есть несколько простых правил, которые помогут вам управлять вашим персонажем во время боя: В первую очередь вы должны мыслить как ваш персонаж. Что бы он сделал? Затем поставьте себя на место противника. Что бы вы предприняли на его

месте? Таким образом вы сможете оценить подходит ли задуманное вашим персонажем действие против предполагаемой стратегии противника. Наконец, вы переводите ваши намерения в подходящие маневры.

Выполнение любой физической или умственной задачи по полным правилам боя занимает определенное количество *Действий*. Ударить кого-нибудь мечом займет *Действие*. Выхватить и наложить стрелу, послав ее затем в грудь противника - займет несколько *Действий*.

Рич решает, что его персонаж хочет следующего: Ударить Орка в голову, Увернуться, Сбить его с ног и добить колющим ударом. Чтобы отразить это он записывает следующие маневры: Удар, Уклонение, Толчок и Удар. Довольно просто.

Реакция

Количество *Действий*, которые персонаж может объявить за Обмен, определяется значением его *Реакции*.

Персонаж с Реакцией 44 располагает четырьмя действиями.

Распределение Действий между 3 Сериями

Действия распределяются равномерно, насколько это возможно, между тремя *Сериями*. Нельзя в одной *Серии* иметь 2 *Действия*, если в каждой из двух оставшихся *Серий* нет хотя бы по 1 *Действию*. Аналогично, нельзя иметь 3 *Действия* в одной *Серии*, если в каждой из двух оставшихся *Серий* нет хотя бы по 2 *Действия*.

У рыцаря Рича Реакция 44, что дает ему четыре Действия на Обмен. Таким образом, в каждой Серии у него будет одно Действие плюс в одной из Серий еще одно, второе, Действие.

Ниже представлена таблица зависимости количества Действий от Реакции персонажа и возможные способы распределения Действий между Сериями.

Реакция	Количество Действий за Обмен	Варианты распределения действий между Сериями (С1/С2/С3)
Ч1	1	1/–/– или –/1/– или –/–/1
Ч2	2	1/1/– или –/1/1 или 1/–/1
Ч3	3	1/1/1
Ч4	4	2/1/1 или 1/2/1 или 1/1/2
Ч5	5	2/2/1 или 2/1/2 или 1/2/2
Ч6	6	2/2/2
Ч7	7	3/2/2 или 2/3/2 или 2/2/3
Ч8	8	3/3/2 или 3/2/3 или 3/3/2
Ч9	9	3/3/3

Рыцарь Рича с Реакцией Ч4 имеет четыре Действия за Обмен. Он может совершить 2 Действия в первой Серии и по одному Действию во второй и третьей Сериях. Или же он может предпочесть совершить одно Действие, затем два, и в конце снова одно. Или одно, снова одно и затем два. А вот персонаж с Реакцией Ч6 в каждой Серии имел бы по 2 Действия. Если же Реакция персонажа Ч5, то он имеет по 2

Действия в двух Сериях и одно Действие в одной из трех Серий.

Очень важно правильно распределять *Действия*, вскоре вы узнаете почему!

Изменение Реакции

Если во время *Обмена Реакция* персонажа изменилась вследствие травмы, воздействия магии или по какой-то другой причине, то измененное значение *Реакции* будет применяться только с началом следующего *Обмена*, а не в текущем.

Сценарий Боя

В начале каждого *Обмена* после того как персонажи *Вступили в бой* или *Поборолись за позицию*, каждый игрок выбирает *Действия*, в тайне от остальных. Мы называем это написанием *Сценария*. Так мы обозначаем процесс, когда вы планируете, какие *Действия* будет совершать ваш персонаж. Это не значит, что план останется неизменным, но в данный момент вы собираетесь поступить именно так. Игроки должны всё взвесить и постараться предугадать развитие боя, да у них будет возможность изменить план, если ситуация того потребует, но такое изменение повлечет за собой штрафы.

Когда игрок определился с тем, какие *Действия* он хочет чтобы совершил его персонаж, настало время подумать о том, в каком порядке эти *Действия* будут совершаться. Порядок *Действий* очень важен для определения того какое *Действие* будет противопоставляться *Действию* противника, а какое не встретит никакого противодействия.

Как уже говорилось, в *Серии* вы можете иметь до трех *Действий*. Однако, *Действия* в *Серии* совершаются последовательно. Ваше первое *Действие* против первого *Действия* противника. Второе – против второго *Действия*. И третье *Действие* против третьего же *Действия* противника.

Когда Рич определился с тем, какие Действия он хочет совершить, ему необходимо понять в какой Серии и в каком порядке они будут производиться. От того будет ли конкретное Действие совершаться первым или вторым зависит то какого рода противодействие оно встретит со стороны противника, и встретит ли его вообще. Для этого Обмена Рич записал в Сценарий следующие Действия: Удар, Уклонение, Толчок, Удар.

Одновременность действий

Когда все игроки написали Сценарий для своих персонажей, покажите все Действия для первой Серии. Все Действия, указанные в Сценариях для первой Серии начинают выполняться последовательно. Сначала все первые Действия для этой Серии происходят одновременно. Объявите Действия, сделайте соответствующие броски и примените их результаты – ранения, недееспособность, провал проверки на Прочность, смерть и другие последствия. И лишь после этого переходите к следующим Действиям в этой Серии, которые тоже происходят одновременно.

В начале боя Мастер улучил минутку, чтобы написать Сценарий для Орка (а может и еще для нескольких).


Т.к. противники уже в гуще боя, то мы сразу переходим к первой Серии и начинаем сравнивать Действия. Мастер распоряжается: «Каждый объявите свою первую Серию». У Рича первым Действием в Серии 1 (С1) записан Удар. У Орка записано Уклонение. Сверившись с описанием действий, указанных в этой главе, видим, что эти Действия противостоят друг другу, поэтому необходимо сделать встречную проверку.

Серия 2. Ситуация стала прямо противоположной, Орк бьет, тогда как рыцарь Рича пытается увернуться. Вторым Действием в этой Серии оба игрока записали Толчок. Оба

персонажа одновременно пытаются силой сбить противника на землю. Требуется встречная проверка.

В Серии 3 оба персонажа одновременно наносят друг другу Удар. При этом оба могут травмироваться или даже умереть одновременно.

Краткий алгоритм использования механики *Сценария*: придумайте план, запишите *Действия*, определитесь, в какой момент *Обмена* будете их совершать. Потом сыграйте их против вашего противника. Оставшаяся часть главы будет посвящена различным нюансам, таким как: движение в бою, эффекты и последствия *Действий*, неожиданная атака и как поменять решение в *Сценарии*.

	<p>Когда бросать кубы?</p> <p>Не бросайте кубы до тех пор, пока каждый не заявит совершаемое <i>Действие</i> и не объявит своё <i>Намеренье</i>. Необходимо учитывать все заявленные <i>Действия</i> – сравните как взаимодействуют все <i>Действия</i> – и только потом бросайте кубы. Каждое <i>Действие</i> взаимодействует с другими <i>Действиями</i> по-разному. Иногда вам придётся делать встречные проверки, а иногда простые.</p>
--	--

Позиция во время боя

Бой всегда очень динамичен. Бойцы постоянно перемещаются, меняют позицию, стараясь получить преимущество над противником. Поэтому, когда действия сыграны, каждый персонаж приседает, уворачивается или наступает, в зависимости от того что ему кажется наилучшим в данной ситуации. Он всегда ищет возможность для получения преимущества.

Определение позиции

В начале каждого *Обмена*, после первого, втайне выберете, что вы будете делать: осуществлять *Борьбу за позицию* (чтобы получить преимущество), *Отступить* (чтобы выйти из боя), «*Пуškai приходят!*» (уступите преимущество противнику). Когда все определились, сообщите о своем выборе и пройдите проверку. После того как с определением позиции покончено, выбирайте *Действия* и проводите *Обмен* как обычно.

Оружие одинаковой длины

Если у обоих противников оружие одинаковой длины, то нет необходимости проводить *Борьбу за позицию*. Никто из бойцов не может получить *Преимущество* или создать *Осложнение* противнику. Проверка проводится только если один из бойцов пытается *Отступить*. Во всех остальных случаях просто пропустите данный шаг и переходите к выбору *Действий* и проведению *Обмена*.

Отсутствие противника при продолжающемся сражении

Если вы являетесь участником продолжающегося сражения, но у вас в данный момент нет противника, то в начале *Обмена*, вместо того чтобы *Отступить* или *Бороться за позицию*, вы, если пожелаете, можете *Вступить в бой* с другим участником сражения. Если ваш выбор пал на этот вариант - используйте правила по *Вступлению в бой*, вместо правил по *Борьбе за позицию*.

Влияние Шага на Борьбу за позицию

Персонаж, чей *Шаг* больше, имеет *Преимущество* во время *Борьбы за позицию*. Поэтому он получает +1К на проверку *Борьбы за позицию*. Если же *Шаг* персонажа больше *Шага* противника на 4 и более, то персонаж получает +2К на проверку *Борьбы за позицию*.

Борьба за позицию

Когда вы *Боретесь за позицию*, то стремитесь создать себе *Преимущество* (и *Осложнение* для противника) или же удержать уже имеющиеся *Преимущество*.

Борясь за позицию, пройдите проверку *Скорости*, добавив *Преимущество* за *Шаг* и *позиционное преимущество*. Для определения *позиционного преимущества* не используйте таблицу *Осложнений* в зависимости от оружия из раздела *Вступление в бой*. Вместо этого воспользуйтесь нижеприведенной таблицей.

Оружие, имеющее преимущество	Позиционное преимущество	Оружие противника					
		Нож	Булава	Меч	Алебарда	Копье	Арбалет
	Нож, кулаки (в упор)	–	+1К	+2К	+2К	+2К	+2К
	Булава, дубина (короткое)	+1К	–	–	+1К	+2К	+2К
	Меч, секира (среднее)	+2К	+1К	–	–	+2К	+2К
	Древковое (длинное)	+2К	+2К	+1К	–	–	+1К
	Копье (очень длинное)	+2К	+2К	+2К	+1К	–	–
	Дистанционное	+2К	+2К	+2К	+2К	+1К	–

После того как выигравший и проигравший проверку определились, сверьтесь с таблицей *Осложнений* в зависимости от

оружия для определения модификаторов, применяющихся в предстоящем *Обмене*.

Ничья в Борьбе за позицию

В случае, если при *Борьбе за позицию* выпала ничья – это означает, что дистанция ведения боя не меняется и все имеющиеся *Преимущества* сохраняются неизменными. Если противник выбрал *Отступление* и выпала ничья, то считается, что он проиграл. Вы сохраняете ту же дистанцию боя, *Преимущества* и *Осложнения*.

Отступление

Если противник оказался слишком силен, то вы можете попытаться совершить *Отступление*, чтобы разорвать дистанцию.

Для этого пройдите проверку *Скорости* +1К, добавив *Преимущество* за *Шаг* и *Преимущество* из таблицы Позиционное преимущество и *Осложнения*. Чтобы успешно *Отступить* вам необходимо выиграть проверку, ничья вас не устроит. Если вы преуспели, то отступаете за пределы досягаемости оружия противника. Он не будет действовать против вас, а вы против него (кроме случаев, когда иное особо оговорено). Если же вы провалили проверку на *Отступление*, то противник загоняет вас на наиболее выгодную для себя дистанцию ведения боя, согласно таблице Позиционное преимущество и *Осложнения*.

Если вы успешно *Отступили* от противника, то вы и этот противник не можете *Вступить в бой* друг с другом в этом *Обмене*. Если вы *Отступили* от одного противника, но другой противник в это время решил *Вступить в бой* с вами и превзошел сделанный вами бросок на *Отступление*, то вы *Вступаете в бой* со вторым противником. В противном случае вы успешно *Отступили* и считается, что у вас *Отсутствует* противник. В этом случае вы можете *Вступить в бой* с другим противником или с предыдущим противником в начале следующего *Обмена* или же можете *Выйти из боя*. Если вы хотите *Выйти из боя*, но противник пытается *Вступить в бой* с вами, то вы должны совершить *Отступление*, по правилам, описанным выше.

Во время разыгрывания *Обмена*, если ваш противник мертв, беспомощен (incapacitated) или Колеблется в течении всей *Серии*, вы можете *Выйти из боя*, не совершая никаких проверок. Или можете остаться и *Вступить в бой* с другим противником в начале *Обмена*.

Держаться в стороне

Если вы желаете держаться подальше от основной битвы, выжидая подходящего момента – используйте маневр *Отступления*. Вы будете держаться в стороне от каждого, кто захочет *Вступить в бой* с вами. Это подходящая тактика для ситуаций, когда вы готовите заклинание, натягиваете лук или перевязываете рану. Смотрите также Глаз Бури, описанный далее в этой главе.

Отступление при стрельбе или колдовстве

Чтобы выпустить стрелу или заклинание вы должны *Вступить в бой* с целью (или цель должна *Вступить в бой* с вами).

Обоюдное Отступление

Если вы и ваш противник одновременно *Отступайте*, то вы оба автоматически преуспеваете в этом и находитесь вне досягаемости друг друга.

«С меня хватит»

Если вы *Отступили* и нет других противников, которые могли бы *Вступить в бой* с вами, вы можете заявить, что *Вышли из боя*. Если вы сражались в одиночку, то бой закончен. Если же нет, то можете заняться своими делами, пока ваши товарищи разбираются с этим. Если же вы хотите остаться в бою, то должны *Вступить в бой* с новым противником.

«Пусть приходят!»

Если игрок так решил, то его персонаж прекращает кружить и твердо становится на земле. С этого момента его противнику достаточно набрать один успех, чтобы выиграть *Борьбу за позицию* или успешно *Отступить*.

«Пусть приходят!». Преимущество для стрельбы

Если у вас стальные нервы, и вы записали в Сценарий «Пусть приходят!», то получаете +2К на дистанционную атаку по своему противнику с помощью лука, арбалета, ружья или метательного оружия. Однако, вы можете получить штраф, в соответствии с **Таблицей Осложнений в зависимости от оружия**.

Удержание и получение преимущества

С началом боя сражающиеся борются за достижение превосходства. В конце *Обмена*, один из бойцов, как правило, обладает *Преимуществом* над противником. Вы можете удержать *Преимущество*, полученное в начале *Обмена*. Или же вы можете получить *Преимущество*, используя такие действия как Батман, Натиск или Захват. Независимо от того каким образом было получено *Преимущество*, боец, обладающий им в конце *Обмена*, получает бонус к *Борьбе за позицию*, перед началом следующего *Обмена*. Обратитесь к таблице из главы *Борьба за позицию* и сопоставьте по ней свое оружие с оружием противника, чтобы определить какой бонус получен.

Боевые навыки

Не обученный

Если вы не обучены ведению боя, то страдаете от удвоения штрафов к *Сложности* на простые проверки действий. Для встречных проверок вы должны получить два *Успеха*, на каждый *Успех* противника. Правда для того чтобы превозмочь +1 Сл, вам требуется только один *Успех*.

Драка

Драка делает доступными атакующие, защитные и основные *Действия*. Но не дает доступ к специальным *Действиям*. Также, на свое усмотрение, вы можете использовать навык Драки вместо *Силы* для проверок Захвата и Толчка.

Бокс и боевые искусства

Владение навыками Бокса и Боевыми искусствами открывает персонажу доступ ко всем атакующим, защитным, основным и специальным *Действиям*. Также, на свое усмотрение, вы можете использовать этот навык вместо *Силы* для проверок Захвата и Толчка.

Владение оружием

Навык владения оружием открывает персонажу доступ ко всем атакующим, защитным, основным и специальным *Действиям*, кроме Броска противника. Навык владения оружием нельзя использовать для замещения *характеристик* при проверках.

Яростная атака и другие навыки Монстров

Яростная атака открывает персонажу доступ ко всем атакующим, защитным, основным и специальным *Действиям*. Данный навык нельзя использовать для замещения *характеристик* при проверках.

Боевые Действия

В сражении бойцы совершают одно *Действие* против другого *Действия*. Каждое *Действие* по-разному взаимодействует с другими *Действиями*. В одних случаях вы будете совершать простую проверку против *Сложности*, а в других потребуется встречная проверка.

Для каждого *Действия* указана способность, проверку которой вы совершаете, выполняя данное *Действие*. Используйте указанную способность против всех *Сложностей*, указанных для каждого *Действия*.

Таблица боевого действия

К описанию каждого *Действия* прикреплена небольшая таблица, в которой указана *Сложность* выполнения данного *Действия* против других боевых *Действий*. Данная таблица является лишь краткой справкой, полный вариант таблицы, включающей в себя все *Сложности* для любых взаимодействий, вы можете найти на обороте листа для написания *Сценария*, который вы можете скачать с нашего сайта: burningwheel.com.

Небоевые действия

Для небоевых *Действий*, таких как Оценка и Сотворение заклинания, в таблице указаны *Сложности* для *Действий*, совершаемых **против** вас, когда вы используете небоевые

Действия. Указанные в таблице *Сложности* – это не *Сложность* сотворения заклинания или оценки ситуации. Выполнение этих *Действий* требует преодоления их специальной *Сложности*.

Взаимодействие при прочерке

Прочерк показывает, что вам не нужно проходить никаких проверок чтобы совершить это *Действие*. Однако, обратите внимание на то, что вашему противнику может потребоваться совершить проверку. Это будет зависеть от того как его *Действие* взаимодействует с вашим. Не забудьте проверить это.

Простая проверка для Действия

Для простой проверки в таблице указана *Сложность*. Вам с противником не надо делать встречный бросок. Выполните проверку указанного умения против заданной в описании действия *Сложности*. Получение количества *Успехов*, равное *Сложности* означает прохождение проверки (и вы получаете один уровень эффекта). Используйте значение степеней успеха, для определения дополнительных эффектов.

Сложность в половину характеристики или навыка

Для многих *Действий* в качестве *Сложности* указана половина значения *Характеристики* или навыка противника. При расчетах *Сложность* всегда округляется до большего целого числа.

Итоговая сложность

Итоговая *Сложность* рассчитывается с учетом всех действующих факторов: *Сложности*, указанной для действия, *Осложнений* из любых источников, ранений, и прочих обстоятельств: таких как темнота или то, что персонаж сбит с ног. Для Удара Сл 1, но если у вас есть *Осложнение* в +1Сл за позицию, +1Сл за имеющееся ранение и +1 Сл за то, что вы сражаетесь при недостаточном освещении, то итоговая *Сложность* для нанесения Удара составит 4.

Встречная проверка для действий

Случаи, когда требуется провести встречную проверку, в таблице отмечены символом «Vs». Выполните проверку *характеристики* или навыка, указанного для совершаемого вами *Действия*, против *характеристики* или навыка, указанного для совершаемого противником *Действия*. Игрок, набравший больше *Успехов*, выигрывает проверку. Эффекты *Действия* определяются в зависимости от количества степеней успеха. Для каждого *Действия* указано для каких умений выполняется проверка.

Осложнения при Встречной проверке

Делая встречную проверку, считайте любые штрафы для *Сложности*, как *Успехи* на броске противника. Так, если вы имеете *Осложнение* в +1Сл, то добавьте 1 *Успех* к результату броска противника.

Навык vs Навык, Характеристика vs Характеристика, Навык vs Характеристика

Встречные проверки в Бою подчиняются общеигровым правилам: В проверках *Навык vs Навык* или *Характеристика vs Характеристика* побеждает набравший большее число *Успехов*. Когда проводите проверку *Навык vs Характеристика* - удвойте штрафы на *Сложность* для проверки *Характеристики*. Если же *Характеристика* используется вместо *Навыка* - используйте правило ***Новичкам везет***.

Ничья при встречной проверке

Ничья при встречной проверке во время Боя, не дает никакого результата. Просто переходите к следующему Действию.

Действия, требующие встречной проверки с добавлением Сложности

Такая проверка обозначается как Vs+, и производится довольно хитрым способом. Вы осуществляете встречную проверку указанного умения, но противник добавляет значение своего *Навыка* к количеству набранных им *Успехов*. Т.е. если его *Навык* Ч4

и он выбросил 1 успех, то итоговое число *Успехов* на данной проверке у него будет 5.

Против бездействующего

Если ваша *Реакция* позволяет вам совершить *Действие*, но у противника в *Сценарии* не записано *Действия*, потому что он не такой быстрый, то сверьтесь с нижеприведенной таблицей, чтобы определить *Сложность*:

Сложность совершения Действия, которому не противостоит никакое Действие											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.У да р	Ба тм .	Об ез.	Ф и н т	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
Сл1	Сл1	—	—	—	½ Нав ыка	Сл= Нав ык	—	½ Стк.	½ Сила	½ Скр.	½ Скр.

Атакующие Действия

Существуют четыре атакующих *Действия*: Удар, Могучий Удар, Блок и Удар, Захват и Удар.

Удар

Проверка: Навыка владения оружием, Драки или Бокса.

Эффекты: Степени успеха позволяют увеличить наносимый урон и ударить в определенную часть тела противника. Подробнее о наносимом уроне рассказывается в главе **Оружие**. То, сколько раз вы сможете совершить Удар, зависит от скорости вашего оружия. Используйте значение самого медленного оружия, если вы используете несколько видов оружия, имеющих разную скорость.

Сложность для Удара											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
Сл1	Сл1	Vs Скор.	Vs Навыка	Vs Навыка	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1

Могучий удар

Проверка: Навыка владения оружием, Драки или Бокса.

Ограничения: Выполнение Могучего удара занимает два Действия. Первое действие вы собираетесь с силами, готовясь нанести удар. В это время вы открыты для атак противника, как если бы Колебались и Впали в Оцепенение. Хотя могучий удар и можно объявить с любым оружием, но чтобы его выполнить вы должны иметь возможность взять оружие двуручным хватом.

С точки зрения передела скорости оружия могучий удар, считается за одно действие.

Эффекты: Могучий удар может выполняться как выпад, удар сверху или с использованием техники полумеча. В завершающей фазе, во втором действии, могучий удар аналогичен удару, обладает двумя особенностями: он пробивает блок и дает бонус к урону или пробитию брони. Прежде, чем совершить бросок, выберете: получить +1 к результату вашего поверхностного, точного или блестящего урона или +1 к рейтингу пробивания брони для вашего оружия.

Сложность для Могучего удара											
М. Уд ар	Уд ар	Ук л.	Бл ок	К. Уд ар	Ба тм .	О бе з.	Ф ин т	На т.	За хв.	То лч .	Бр ос .
Сл 1	Сл 1	Vs Скор .	Vs Нав ыка	Vs Нав ыка	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1

Блок с Ударом

Ограничения: *Блок с Ударом* - особое действие, доступное только персонажам, имеющим навык обучения *Обращение со щитом* и сражающимся со щитом или оружием для парирования, или навык обучения *Бой двумя руками* и сражающимся двумя оружиями.

Проверка: Для выполнения *Блока с Ударом* требуется проверка навыка обращения с оружием. До совершения броска разделите ваши кубы на две части - одни кубы будут отвечать за защиту, а другие за атаку. Добавьте к своим кубам защиты *кубы щита*, оставшиеся после вычитания значения *пробивания брони* оружия противника.

Эффекты: Успехи, выпавшие на кубах, отвечающих за защиту, уменьшают количество успехов действия вашего противника. Кубы, выделенные на атаку, используются при проведении действия *Удар*.

Штрафы за ранения, освещение, погодные условия и то что персонаж сбит с ног, применяются к обеим частям действия: оборонительной и атакующей. А вот любое преимущество может быть применено только к одной из частей действия.

Вы можете не выделить ни одного куба защиты, целиком положившись на щит. Осложнения, связанные с длиной оружия

или борьбой за позицию, влияют только на атакующую часть действия.

Взаимодействия: С точки зрения взаимодействий *Блок с Ударом* рассматриваются как независимые действия *Блок* и *Удар*. Для соответствующих проверок при взаимодействии используются кубы, выделенные вами для частей действия *Блок с Ударом*.

При взаимодействии с *Контрударом*, оба персонажа защищаются и атакуют в соответствии с описанием своих действий.

Захват с ударом

Ограничения: Требуется наличие специальной *черты*, такой как Сокрушительные челюсти, например.

Проверка: навыка **Яростная атака**

Эффект: Степени успеха увеличивают урон, в соответствии с правилами ПТБ(поверхностное, точное, блестящее) урона, а также приводят к захвату, описание соответствующего эффекта приведено в действии *Захват*.

Сложность для Захвата с ударом											
М. Уд ар	Уд ар	Ук л.	Бл ок	К. Уд ар	Ба тм .	О бе з.	Ф ин т	На т.	За хв.	То лч .	Бр ос .
Сл 1	Сл 1	Vs Скор .	Vs Нав ыка	Vs Нав ыка	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1

Защитные действия

Существует три защитных действия: Уклонение, Блок и Контрудар.

Уклонение

Проверка: Скорости

Эффект: Успехи, полученные при Уклонении, уменьшают эффективность действия противника. Так, если вы выбросили один успех при Уклонении, а ваш противник набрал два, то эффективное число его успехов становится равным единице. Если же вы и ваш противник оба набрали по два успеха, то действие противника целиком прошло впустую.

Особенности: Уклонение способно защитить вас от всех атак, основных и специальных действий. Выполните одну проверку; успехи, полученные при проверке, применяются для всех ваших попыток уклонения в данном *действии*.

На проверку Уклонения не накладывается удвоенный штраф к Сложности, за то что ваш персонаж не обученный.

Уклонение не защищает от стрельбы, метания или магических действий.

Сложность для Уклонения											
М. Уд ар	Уд ар	Ук л.	Бл ок	К. Уд ар	Ба тм .	О бе з.	Ф ин т	На т.	За хв.	То лч .	Бр ос .
Vs Нав ыка	Vs Нав ыка	-	-	-	Vs Нав ыка	+ Vs Нав ыка	-	Vs Сил ы	Vs Сил ы	Vs Сил ы	Vs Нав ыка

Блок

Проверка: Навыка владения оружием, Драки или Бокса.

Эффект: Блок отражает и отбивает атаку противника. Также как и при Уклонении, успехи, полученные при проверке Блока, уменьшают эффективность действия противника. Каждый успех при блокировании уменьшает количество успехов, набранное противником. Если вы наберете столько же успехов, сколько и у вашего противника, то его действие полностью пройдет впустую. Если после этого у вас остались дополнительные успехи, то вы можете их потратить следующим образом:

- ❖ Один дополнительный успех: +1К к вашему следующему действию или к борьбе за позицию, если блок был вашим последним *действием* в обмене;
- ❖ Два дополнительных успеха: +1 Сл к следующему действию противника, чье действие было заблокировано;
- ❖ Три дополнительных успеха: Противник, чье действие было заблокировано, теряет свое следующее действие. Он колеблется, но как проявление может выбрать только Впасть в Оцепенение.

Примечание: Использование дополнительных успехов вышеописанными способами возможно только после успешного применения Блока. Контрудар, Смена стойки и Блок с ударом, не позволяют использовать дополнительные успехи таким образом.

Сложность для Блока											
М. Уд ар	Уд ар	Ук л.	Бл ок	К. Уд ар	Ба тм .	О бе з.	Ф ин т	На т.	За хв.	То лч .	Бр ос .
-	Vs Нав ыка	-	-	-	Vs Нав ыка	+ Vs На выка	-	-	Vs Сил ы	Vs Сил ы	-

Контрудар

Проверка: Навыка владения оружием, Драки или Бокса. После того как действия объявлены, но до того как ваш противник совершит бросок, разделите кубы вашего навыка и кубы за любые преимущества на две части - одна, отвечающая за защиту, вторая - за атаку.

Эффект: Для встречной проверки против действия противника используйте ту часть кубов, которую выделили на защиту. Успехи, полученные вами при защите, уменьшают количество успехов противника. Кубы, выделенные на атаку, используются так же, как если бы вы выполняли *Удар*. Однако, на атаковую часть контрудара не влияют осложнения из-за длины оружия или *борьбы за позицию*.

Сложность для Контрудара											
М. Уд ар	Уд ар	Ук л.	Бл ок	К. Уд ар	Ба тм .	О бе з.	Ф ин т	На т.	За хв.	То лч .	Бр ос .
Vs Нав ыка	Vs Нав ыка	-	-	-	Vs Нав ыка	+ Vs На выка	-	-	Vs Сил ы	Vs Сил ы	-

Основные боевые действия

Существует шесть действий, которые любой персонаж может использовать в бою: Оценка, Смена стойки, Наскочить/Повалить, Выхватить оружие, Встать, Захват, Физические действия и Толчок.

Оценка

Оценка позволяет игроку искать конкретные детали - доступные выходы, источники запаха гари и незащищенные броней участки тела противника.

Проверка: персонаж должен выполнить проверку *Внимательности*, чтобы заметить то, что он опишет в своем намерении и задаче.

Особенности: Выполнение Оценки занимает одно *действие*. Это быстрый взгляд, брошенный через плечо. Вы можете потратить больше *действий* на Оценку, получая за это дополнительные кубы к проверке *Внимательности*: +1 К за второе действие и +2К за третье.

Сложность для Действий, разыгрываемых против производящего Оценку

М.Удар	Удар	Уклон.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
Сл1	Сл1	-	-	-	½ Навыка	Навык	-	½ Скорости	½ Силы	½ Силы	½ Скорости

Смена стойки

Проверка: не требуется проводить никаких проверок для смены стойки. Существуют три боевые стойки: нейтральная, оборонительная и агрессивная. Выбирая данное действие вы должны решить в какую стойку перейдет персонаж.

Нейтральная стойка: Вы всегда начинаете бой в нейтральной стойке, если не указано обратное. Нахождение в этой стойке не дает никаких дополнительных преимуществ или осложнений к совершению действий. Смена стойки на нейтральную равносильно выполнению *Финта*.

Оборонительная стойка: Находясь в оборонительной стойке, вы получаете +2К при выполнении *Уклонения*, *Блока* и *Контрудара*. В тоже время, выполняя из этой стойки *Удар* или *Могучий удар*, вы получаете +2Сл для этих действий. Смена стойки на оборонительную равносильно выполнению *Блока*.

Агрессивная стойка: Находясь в оборонительной стойке, вы получаете +2К при выполнении *Удара* и *Могучего удара*. В тоже время, выполняя из этой стойки *Блок* или *Контрудар*, вы получаете +2Сл для этих действий. В агрессивной стойке нельзя *Уклоняться*. Если вы по ошибке записали в *Сценарий* *Уклонение*, находясь в агрессивной стойке, то вместо *Уклонения* вы *колеблетесь* одно *действие*. Смена стойки на агрессивную считается как выполнение первого *действия* для *Запугивания* (подробное описание приведено в разделе Социальные действия). Если вы хотите завершить *действие*, то должны записать в *Сценарий*, что тратите еще одно *действие* на *Запугивание*.

Особенности: Вместо того, чтобы использовать дополнительные кубы, даваемые стойкой, при совершении соответствующих действий, вы можете воспользоваться ими во время *борьбы за позицию*, чтобы получить даруемый ими бонус +2К.

Конечно же, определиться с тем, как вы будете использовать *кубы стойки*, следует в начале *обмена*. Использованные во время *борьбы за позицию* *кубы стойки*, нельзя затем использовать для получения бонуса к *действиям*. Однако, все остальные особенности и *осложнения*, связанные с нахождением в стойке, продолжают применяться.

Ограничения: Вы продолжаете находиться в стойке до тех пор пока не *смените стойку*. Однако, если персонаж *колеблется*, *недееспособен*, предпринимает *отступление* или *натиск*, он

автоматически возвращается в нейтральную стойку. Как видите, применили ли к вам *захват* (главное чтобы вы не были *недееспособны*), едете ли верхом, лежите ли вы на спине или сами находитесь на противнике, а может и вовсе совершенно *необучены* - все это не мешает вам сохранять свою стойку.

Наскочить/Повалить

Проверка: Сила +1К, также добавляется преимущество за *шаг*. Наскочить/Повалить можно применять только на первом *действии* в *серии*.

Эффект: Заявляя это действие, выберите что именно вы хотите - *наскочить* на противника или *повалить* его. Если вы решаете *наскочить* на противника, то стараетесь сбить его с ног, а самому остаться стоять. Если же собрались *повалить* противника, то увлекаете его за собой, и оба падаете.

Необходимо выиграть встречную проверку с одним успехом или набрать число успехов, равное сложности, в случае простой проверки, чтобы вам удалось вывести противника из равновесия. Тогда он получает +1Сл на свою следующую проверку, вне зависимости от того что это за проверка.

Если же вы сумели выиграть встречную проверку с двумя успехами или превзойти сложность при простой проверке, то у вас получилось сбить противника на землю. Он страдает от соответствующих штрафов пока находится на земле.

Наскочить: Если вы успешно совершили наскок, то помимо вышеописанного вы получаете *преимущество* для оружия, которое держите в руках, за исключением копий и дистанционного, или для боя без оружия, на ваш выбор.

Повалить: если вы пытаетесь *повалить* противника, то получаете *преимущество* боя на дистанции *в упор*. Если вам удалось повалить его, то противник не сможет совершать Магические действия, а также Стрельбы и Метания. За одним

исключением: на такой дистанции он все еще может выстрелить из пистоля.

Ограничения: Совершая действие Наскочить/Повалить, вы возвращаетесь в нейтральную стойку. При провале ваш противник получает преимущество, а вы теряете следующее действие.

Особенности: Во время выполнения действия, вместо оружия вы используете руки, если только не пользуетесь щитом, соответствующим короткому диапазону длины оружия.

Сложность Наскочить/Повалить											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
1/2 Стойкости	1/2 Стойкости	vs Скорости	1/2 Скорости	1/2 Скорости	1/2 Скорости	1/2 Стойкости	1/2 Стойкости	vs Силы	1/2 Стойкости	vs Силы	vs Навыка

Выхватить оружие

Затраты действий: Требуется два действия чтобы обнажить/достать из-за спины убранное оружие. Это относится к мечам в ножнах, метательным ножам, висящему за спиной арбалету и т.п. Подготовленное до боя оружие - на ремне или в неосновной руке - выхватить удастся быстрее - за одно действие.

Физические действия

Проверка: Как правило используется Сила (чтобы выбить что-либо), Ловкость (чтобы схватить что-нибудь) или Скорость (чтобы достичь чего-либо).

Затраты действий: требуется до двух действий.

Эффект: Данная категория включает широкий спектр действий от опрокидывания столов и открывания дверей до влезания в окна.

Сложность для действий, разыгрываемых против физических действий											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
Сл1	Сл1	-	-	-	1/2 Навыка	Навык	-	1/2 Скорости	1/2 Силы	1/2 Скорости	1/2 Скорости

Толчок

Проверка: Силы, причем используется диапазон длины оружия, соответствующий применению рук.

Эффект: Если вы выиграли встречную проверку с одним успехом или набрали число успехов, равное сложности, в случае простой проверки, то вам удалось вывести противника из равновесия. Тогда он получает +1Сл на свою следующую проверку, вне зависимости от того что это за проверка.

В случае если вы сумели выиграть встречную проверку с двумя успехами или превзойти сложность при простой проверке, то вы не только выводите противника из равновесия, но и получаете преимущество, если диапазон длины вашего оружия соответствует *среднему* или меньше.

Если же вы сумели выиграть встречную проверку с тремя успехами или превзойти сложность на два при простой проверке, то у вас получилось сбить противника на землю. Он страдает от соответствующих штрафов пока находится на земле.

Особенности: Во время выполнения действия, вместо оружия вы используете руки, если только не пользуетесь щитом, соответствующим короткому диапазону длины оружия.

Сложность для Толчка											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
½ Скорости	½ Скорости	vs Скорости	vs Навыка	vs Навыка	½ Скорости	½ Силы	½ Скорости	vs Силы	½ Скорости	vs Силы	vs Навыка

Захват

Проверка: Силы, причем используется диапазон длины оружия, соответствующий применению рук.

Эффект: Если вы выиграли встречную проверку с одним успехом или набрали число успехов, равное сложности, в случае простой проверки, то вам удалось взять противника в захват: его Ловкость, Скорость, Сила, Стойкость, а также его боевые, магические и стрелковые навыки уменьшаются на один куб. Каждый дополнительный успех снижает способности противника еще на один куб. (Рефлексы не снижаются.)

Вовлечь в борьбу: Если вы сумели взять противника в захват, то вовлекаете его в борьбу. Вы получаете *преимущество* боя на дистанции *в упор*.

В упор: Если вы сумели взять противника в *захват*, то он не может предпринимать действия, связанные со стрельбой, метанием или применением магии. За одним исключением: противник все еще может выстрелить из пистоля.

Усилить захват: Вы можете несколько раз записать действие *Захват* в *Сценарий*, чтобы усилить воздействие на противника. Вы можете удерживать захват сколь угодно долго до тех пор, пока противник не вырвется из него, пока вы не колеблетесь или же пока не решите сами отпустить. Каждая последующая успешная проверка *захвата* будет уменьшать *способности* противника на значение, соответствующее количеству набранных вами успехов.

Недееспособность: Если вам удалось снизить значение Ловкости, Скорости, Силы или Стойкости противника до нуля, то он становится *недееспособным*. В этом состоянии он никоим образом не может действовать или сопротивляться, до тех пор пока вы не отпустите его. Причем использовать навыки он также не может.

Освобождение от захвата: Чтобы освободиться от захвата, используйте действие уклонения, заменив проверку скорости на проверку ловкости, силы или стойкости. (на ваш выбор). Если по таблице взаимодействия уклонения действуете против прочерка, то считайте, что Сл 0, не забывая, что используете результаты встречной проверки. Количество успехов, полученное при проверке, снижает любые штрафы за нахождение в захвате. Восстановленные таким образом кубы могут использоваться уже в следующем действии.

Особенности: Во время выполнения действия, вместо оружия вы используете руки.

Ограничения: Требуется хотя бы одна свободная рука, чтобы выполнить данное действие. Если обе руки заняты, то перед тем как попытаться выполнить захват вы бросаете один из предметов, который находился у вас в руках. Вы не можете осуществлять борьбу за позицию, вступать в бой или отступать, пока находитесь в захвате или сами выполняете его.

Сложность для Захвата											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
½ Силы	½ Силы	vs Скорости	vs Навыка	vs Навыка	½ Силы	vs Навыка	½ Силы	½ Силы	vs Силы	½ Силы	½ Силы

Встать

Персонажей часто сбивают с ног, и они оказываются на земле. Потребуется два действия чтобы встать из лежачего положения. Подробнее о правилах для оказавшихся на земле персонажей рассказано далее в этой главе.

Сложность для действий, разыгрываемых против действия Встать											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
Сл1	Сл1	-	-	-	½ Навыка	Навык	-	½ Стойкости	½ Силы	½ Скорости	½ Скорости

Особые боевые действия

Существуют четыре особых боевых действия: Батман, Обезоруживание, Финт и Бросок противника.

Батман

Проверка: навыка владения оружием.

Эффект: Если набранное вами число успехов равняется сложности или же вы выиграли встречную проверку, то вам удастся забрать *преимущество* у противника. Теперь к нему применяются соответствующие *осложнения*, связанные с вашим оружием, вы же получаете *преимущество* к *борьбе за позицию* в начале следующего *обмена*. (конечно, если вам удастся сохранить это *преимущество*). Если у вас уже было преимущество, то вместо этого, вы можете выбрать одно из двух: противник получит +1Сл для своего следующего действия, или же вы получите +1К для своего следующего действия.

Особенности: Используя оружие двумя руками, вы получаете +1К при выполнении *батмана*. При этом вы не можете держать ничего другого в неосновной руке.

Сложность для Батмана											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
½ Навыка	½ Навыка	vs Скорости	vs Навыка	vs Навыка	vs Навыка	+vs Навыка	vs Навыка	½ Навыка	½ Навыка	½ Навыка	½ Навыка

Обезоруживание

Проверка: Навыка владения оружием или Бокса.

Эффект: *Обезоруживание* - сложно выполнимое *действие*, но в случае успеха дает потрясающие результаты. Успешно выполнив

обезоруживание, вы выбиваете оружие из рук противника, к тому же получая *преимущество* для своего оружия.

Особенности встречной проверки: чтобы успешно обезоружить противника при встречной проверке, вам потребуется выиграть ее с числом успехов, равным навыку владения оружием противника. Исключением является ситуация, когда вы выполняете *обезоруживание* против *финта*. Эта особенность отражена знаком “+” у встречных проверок в таблице сложностей для *Обезоруживания*.

Сложность для Обезоруживания											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
Навык	Навык	vs+ Скорость	vs+ Навык	vs+ Навык	vs+ Навык	Навык	vs Навыка	Навык	Навык	Навык	Навык

Финт

Проверка: Навыка владения оружием или Бокса.

Эффект: *Финт* - это специальная атака в обход обороны противника. Урон, наносимый этой атакой, такой же как при выполнении удара. Подробнее о правилах нанесения урона рассказано в главе Оружие.

Сложность для Финта

М.У дар	Уд ар	Укл .	Бл ок	К.Удар	Бат м.	О б е з.	Ф и н т	Нат .	Захв.	Толч.	Брос.
-	-	-	Сл1 Нав ык	Сл1 Навык	vs Навык а	vs Нав ыка	vs Нав ыка	-	-	-	-

Бросок противника

Проверка: навык Бокса.

Эффект: Если вы выиграли встречную проверку с одним успехом или набрали число успехов, равное сложности, в случае простой проверки, то вам удалось бросить противника на землю. Он страдает от соответствующих штрафов пока находится на земле.

Вы можете выбрать как потратить дополнительные успехи:

Один дополнительный успех можно потратить, чтобы нанести одно поверхностное попадание кулаком или заставить противника пройти проверку на прочность;

Два дополнительных успеха можно потратить, чтобы нанести точное попадание или же поверхностное попадание и заставить противника пройти проверку на прочность;

Четыре дополнительных успеха можно потратить на то чтобы нанести блестящее попадание.

Ограничения: Требуется хотя бы одна свободная рука, чтобы выполнить данное действие. Если обе руки заняты, то перед тем как схватить противника для броска вы бросаете оружие.

Сложность для Броска противника											
М.У дар	Уд ар	Укл .	Бл ок	К.Удар	Бат м.	О б е з.	Ф и н т	Нат .	Захв.	Толч.	Брос.

½ Скоро сти	½ Скор ости	vs Скоро сти	vs Нав ыка	vs Навыка	½ Ловко сти	½ Лов кост и	½ Ско рос ти	vs Силы	vs Силы	vs Силы	vs Навыка
-------------------	-------------------	--------------------	------------------	--------------	-------------------	-----------------------	-----------------------	------------	------------	------------	--------------

Действия стрельбы и метания

Используйте действия, описанные в данном разделе для стрельбы и метания оружия во время схватки. Для стрелкового и метательного оружия не применимы действия наподобие удара, блока или батмана.

Ограничения: Действия стрельбы и метания взаимодействуют с боевыми действиями не так как другие боевые действия.

Сложность для действий, разыгрываемых против стрельбы и метания

М.Уд ар	Уд ар	Укл .	Бл ок	К.Удар	Бат м.	О б е з.	Ф и н т	Нат .	Захв.	Толч.	Брос.
Сл1	Сл1	-	-	-	½ Навык а	Сл= Нав ык	-	½ Скоро сти	½ Силы	½ Скоро сти	½ Скоро сти

Метнуть предмет/оружие

Затраты действий: Потребуется два действия, чтобы метнуть оружие наподобие ножа или камня.

Проверка: навыка метания. Базовая сложность попадания Сл2, но необходимо учитывать осложнения, накладываемые погодой, освещением и результатами борьбы за позицию.

Ограничения: вы передаете преимущество цели, метнув в нее предмет/оружие.

Прицелиться

Особенности: Игрок может потратить действия, чтобы прицелиться из заряженного и готового к выстрелу оружия: нож, зажатый в руке, лук, с натянутой тетивой и наложенной стрелой, заряженное ружье и т.п. За каждое действие, потраченное на прицеливание, вы получаете преимущество в +1К. Максимальное количество действий, которые персонаж может потратить на прицеливание, определяется как половина от значения его Внимательности с округлением вверх.

Если вы целитесь из арбалета, огнестрельного оружия или используя метательное оружие, то в сценарий сначала записывается действие прицеливания, а затем действия выстрела или метания.

Прицеливаясь из лука, запишите действие прицеливания после того как наложили стрелу и натянули тетиву, но до того как спустите ее.

Наложить стрелу и Натянуть тетиву

Эффект: Это продолжительное действие подготовки лука к выстрелу. Для разных типов луков время подготовки к выстрелу различается: Для охотничьего и эльфийского лука – пять действий, для Большого Лука – семь действий. Чтобы выстрелить, запишите в сценарий «*Спустить тетиву*» после «*Наложить стрелу и натянуть тетиву*».

Особенности: Вы можете подготовить лук к выстрелу заранее и держать его в таком состоянии, потратив 3 *действия* на то, чтобы наложить стрелу. Когда решите, что пора изготавиться к стрельбе, потратьте оставшиеся *действия*, требующиеся чтобы *Наложить стрелу и Натянуть тетиву*, и таким образом завершить подготовку к выстрелу. «Всегда держу стрелу наложенной» - хороший *инстинкт*.

Перезарядка арбалета или огнестрельного оружия

Особенности: для арбалетов и пистолей время подготовки к выстрелу составляет 16 действий. А для тяжелых арбалетов и мушкетов – 32 действия.

Стрельба из арбалета или огнестрельного оружия

Затраты действий: Потребуется два действия, чтобы выстрелить в бою из огнестрельного оружия или арбалета.

Проверка: навыка владения огнестрельным оружием или арбалетом соответственно. Базовая сложность попадания Сл2, но необходимо учитывать осложнения, накладываемые погодой, освещением и результатами борьбы за позицию.

Ограничения: Выстрелив, вы передаете преимущество цели.

Спустить тетиву

Затраты действий: Требуется одно действие, чтобы выпустить стрелу из лука.

Проверка: навыка владения луком. Базовая сложность попадания Сл1, но необходимо учитывать осложнения, накладываемые результатами борьбы за позицию, полученными ранениями и прочими подходящими обстоятельствами.

Ограничения: Выпустив стрелу, вы передаете преимущество цели.

Выстрелить навскидку

Вы можете попытаться выстрелить навскидку, если используете лук, арбалет, огнестрельное или метательное оружие.

Эффект: Чтобы выстрелить навскидку из арбалета, огнестрельного или метательного оружия, необходимо потратить одно действие.

Стреляя навскидку из лука любого типа, вы тратите на одно действие меньше, чем обычно требуется чтобы наложить стрелу и

натянуть тетиву. Что в итоге позволяет вам выпустить стрелу на одно действие быстрее.

Проверка: навыка владения луком, арбалетом, огнестрельными или метательным оружием с Сл4.

Ограничения: нельзя *прицелиться*, если решили *стрелять навскидку*. После *выстрела навскидку* преимущество переходит к противнику.

Магические действия

Сотворение заклинаний описано в главе, посвященной магии.

Вера, Эльфийские песни и Волчий вой не требуют траты действий, а исполняются совместно с другими действиями. Подробнее об этом рассказано в разделах, посвященных выкрикам, песням, и молитвам.

Используйте нижеприведенную таблицу для определения сложности выполнения действий, совершаемых против действий: сотворение заклинания, Прекращение действия заклинания, приказ духу.

Сложность для действий, разыгрываемых против магических действий

М.Удар	Удар	Уклон.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
Сл1	Сл1	-	-	-	½ Навык	Сл= Нав	-	½ Скоро	½ Силы	½ Скорост	½ Скорост

					а	ык		сти		и	и
--	--	--	--	--	---	----	--	-----	--	---	---

Сотворение заклинания

Особенности: Сотворение заклинания занимает определенное количество действий. Действия должны объявляться подряд друг за другом, не прерываясь (иначе произойдет нечто ужасное). Для заклинаний указывается длина оружия, что является удобной формой представления дальности действия заклинания. Подробнее об этом рассказано в главе, посвященной Магии. К сотворению заклинаний применимы осложнения за длину оружия и результаты борьбы за позицию на момент завершения заклинания. Если вы обладаете преимуществом, то вам не о чем беспокоиться, если же вы утратили преимущество(или не получали его вообще), то примените соответствующие модификаторы осложнений.

Проверка: Колдовства или другого соответствующего магического навыка. Проверка осуществляется после того как заклинатель потратил положенное число действий на сотворение заклинания.

Эффект: Эффекты заклинания указаны в его описании.

Прекратить действие заклинания

Особенности: Если заклинатель не желает больше поддерживать заклинание, требующее концентрации, то может прекратить действие заклинания, потратив на это одно действие.

Приказ духу

Призыватель может во время боя отдать приказ духу, используя связь с духом. Сделать это можно за одно действие, но риск очень велик. Подробнее об этом в Сжигателе Магии.

Социальные действия

Используйте нижеприведенную таблицу, для определения сложности совершения действий против действий приказов и запугивания.

Сложность для действий, разыгрываемых против магических действий											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
Сл1	Сл1	-	-	-	½ Навыка	Сл= Навык	-	½ Скорости	½ Силы	½ Скорости	½ Скорости

Приказ

Затраты действий: отдача приказа другому персонажу вернуться в бой занимает два действия.

Эффект: Приказ может помочь сократить время колебания. Подробные правила приведены в описании навыка Командование.

Запугивание

Затраты действий: Чтобы запугать другого персонажа в бою, необходимо потратить два действия.

Проверка: Сложность для запугивания равняется воли цели.

Эффект: В случае успеха, цель обязана пройти проверку на прочность. Цель колеблется в течение одного действия за каждую степень провала.

Действия при Колебании

Персонаж может начать *Колебаться*, провалив *Проверку на прочность*, неудачно выполнив *Натиск* или попав под действие заклинания или другого особого эффекта. Когда персонаж начинает *Колебаться* игрок может определить каким образом это будет проявляться. Существуют четыре формы проявления: *Впасть в Оцепенение*, *Пасть ниц* (и молить о пощаде), *Убегать с воплями* и *Упасть в Обморок*. Вы можете выбрать одну из этих форм проявления.

Ваш персонаж имеет Колебание 4. Вы провалили Проверку на прочность, не набрав ни одного Успеха (ох, предатели!). Это означает что ваш персонаж Колеблется в течение 4 Действий, начиная со следующего. Выберите что вам больше по вкусу делать в эти 4 Действия: Впасть в Оцепенение, Пасть ниц, Убегать с воплями или Упасть в обморок.

Если бы вы набрали один успех при проверке, то ваш персонаж Колебался бы в течение 3 Действий. Если же его Реакция была В5, и он провалил Проверку на прочность во втором Действии, то он бы Колебался все оставшиеся Действия в этой Серии.

В случае если персонаж *Колебался* на протяжении всей Серии, то он уступает *Преимущество позиции* (если оно у него имелось). Если в начале *Обмена* вы *Колеблетесь*, то вы можете только предпринять *Отступление* и то, если *Убегаете с воплями*. Другие формы проявления в таком случае расцениваются как “*Пусть Приходят!*”.

Впасть в Оцепенение

Персонаж парализован. Он не предпринимает никаких действий пока *Колеблется*.

Сложность для Действий, разыгрываемых против Впавшего в Оцепенение											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
Сл1	Сл1	-	-	-	Сл1	Сл1	-	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1

Пасть ниц (и молить о пощаде)

Персонаж падает на колени и распластывается на земле и умоляет сохранить ему жизнь из сострадания или во имя чести, милосердия или Богов.

Сложность для Действий, разыгрываемых против Павшего ниц (и молящего о пощаде)											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
Сл1	Сл1	-	-	-	Сл1	Сл1	-	Сл1	Сл1	Сл1	Сл1

Убегать с воплями

Персонаж бросает предметы, находившиеся в руках, разворачивается и со всех ног устремляется к выходу. Если персонаж *Колеблется* в начале *Обмена* - он должен предпринять *Отступление*. При этом не получая бонусов за длину оружия.

Сложность для Действий, разыгрываемых против Павшего ниц (и молящего о пощаде)											
М.Удар	Удар	Укл.	Блок	К.Удар	Батм.	Обез.	Финт	Нат.	Захв.	Толч.	Брос.
½ Скр.	½ Скр.	-	-	-	Сл1	½ Навыка	-	Vs. Скр.	Vs. Лвк.	Vs. Скр.	Vs. Скр.

Упасть в обморок

Персонаж теряет сознание, выбывая из боя. И на первый взгляд выглядит словно мертвый. Против него нельзя совершать никаких действий до тех пор, пока другой персонаж не обратит на него внимание и не решит целенаправленно заняться им - добить его, перерезать горло, проверить есть ли у него пульс или что-нибудь в таком духе.

Сбит с ног

Если противнику удалось сбить вас с ног -- дела плохи. До тех пор, пока не встанете на ноги, вы страдаете от штрафов: +2Сл атакующих действий и +1Сл ко всем остальным действиям.

Если на момент *борьбы за позицию* вы *сбиты с ног*, то ваш противник занимает выгодную позицию, получая *преимущество*, вы же находитесь в невыгодном положении, имея *осложнение*. Вы вполне можете изменить ситуацию, если выиграете следующую *борьбу за позицию*! Так что скорее отползайте подальше!

Встать на ноги

Чтобы подняться и встать на ноги, заняв позицию, требуется потратить два *действия*. Вы можете распределить эти *действия* по *сценарию* как захотите. Например, вы можете в первой *серии*

записать: *Встать*(1), *Уклонение*, а в следующей серии: *Встать* (2). Если вы встали лишь наполовину, то страдаете от штрафа в +1 Сл всех действий, пока не встанете полностью.

Между тем, МИ может решить, что простые проверки против вас получают *преимущество* в +1К.

Разговор, песнь и молитва

Персонажи, если только они не колеблются, могут успеть сказать несколько слов в каждой серии. (уточнение для педантов: до 8 слогов).

Песнь, Вой и молитва

Эльфийские песни, волчий вой и молитва верующих не требуют траты действий, а могут объявляться совместно с другими действиями.

Достижение объектов в бою

Если необходимо выяснить какой из персонажей первым достигнет желаемой точки, сделайте встречную проверку Скорости. Если вы пытаетесь быстро добраться до цели во время боя, то запишите это как Физическое действие. МИ определит сложность для проверки Скорости, успешно пройдя которую, вы сможете добраться до желаемой цели.

Местность

Большая часть столкновений проходит в места, которые не ограничивают движения бойцов и позволяют эффективно применять оружие. Но порой, бой приходится вести в неблагоприятных или стесненных условиях, что ограничивает преимущество, которое можно получить выиграв борьбу за позицию.

Лес

Лес является отличным примером неблагоприятной для боя местности. Хотя в нем и достаточно свободно для перемещения, но деревья затрудняют применение большинства видов оружия. Преимущество за вступление в бой или выигранную борьбу за позицию снижается на 1К. Также уменьшите осложнение на -1Сл для всех категорий оружия, если преимущество удерживается за бойцом с ножом (в упор) или булавой (короткое). Приведенные особенности применимы для любой местности, ограничивающей применение оружия, например: лес, группа скульптур, улица и т.п.

Таким образом максимальное преимущество копья перед ножом может быть +1К/+3Сл.

Коридоры

Под коридорами подразумевают ограниченную местность. Вследствии этого, данный тип местности затрудняет применение длинного оружия. Уменьшите преимущество от выигранной борьбы за позицию для среднего, длинного и очень длинного оружия на -1К и осложнение, вызываемое ими, до +2Сл.

То есть, максимальное преимущество копья перед ножом может быть +1К/+2Сл. Как видно, в таких условиях копье все еще дает преимущество, но не такое большое, как если бы имелось большее пространство для маневра.

Приведенные особенности применимы для любой сильно ограниченной местности, такой как: коридоры подземелий, лестничные пролеты, ряды стеллажей древней библиотеки и т.п.

Замкнутое пространство

Бои в замкнутых пространствах, таких как: трубы, туннели и клетки, накладывает ограничение на преимущество, даваемое длинной оружия. Максимальное осложнение, даваемое любым средним, длинным и очень длинным оружием, составляет +1Сл.

Боец с таким оружием в данных условиях не получает кубы при выигрыше борьбы за позицию, и страдает от осложнения в +1Сл ко всем выполняемым действиям. Применение дистанционного оружия в данных условиях невозможно.

Замена действия

Игроки могут заменить предстоящее действие в обмене, если придерживаются определенных правил.

Первое правило: нельзя заменить заявленное действие. Поэтому как только кто-то заявил какое-либо действие, никто больше не может менять действия, записанные в Сценарии для текущей серии. Так что как только МИ просит объявить действия серии - менять что-либо уже поздно.

Второе правило: Чтобы заменить действие, вы должны пожертвовать другим действием. Действие может быть заменено или пожертвовано в любой еще не объявленной серии этого обмена.

Так, если у вас два действия на серию, то чтобы заменить одно из них, вы должны потерять другое. Во время пожертвованного действия, персонаж не будет ничего делать.

Любая молитва, песнь или реплика, связанная с утраченным действием, также пропадает. Однако, молитва и реплика, также могут быть заменены, если они связаны с действием, которое заменяется.

Никаких замен и жертвований в первой серии

В первой серии нельзя заменять или жертвовать действиями. После того как первая серия объявлена и все действия из нее разыграны, вы можете пожертвовать и заменить действия из второй или третьей серии. Когда вторая серия сыграна, если у вас осталось хотя бы два действия, запланированные на третью серию, то вы можете заменить одно из них, пожертвовав другим. Если же по прошествии первой и второй серии, у вас осталось только одно действие в третьей серии, то заменить что-либо вы уже не можете.

Опциональное правило: Впасть в оцепенение вместо действия

Игрок может, вместо совершения запланированного действия, решить, что его персонаж будет в это время колебаться. Чтобы это сделать не надо жертвовать действием, но объявлять о такой замене необходимо по общим правилам, описанным выше. Персонаж ничего не делает, а все особенности, связанные с колебаниями применимы и в этом случае.

Опциональное правило: “О, чёрт!”

Данное правило позволяет игрокам, пожертвовав действием, заменить текущее действие на Уклонение или Блок. Рекомендуется применять это правило, когда игроки достаточно хорошо разберутся в системе, или если вы хотите сделать игру менее затянутой и более яркой. Помните, что игрок по-прежнему должен пожертвовать одним действием, чтобы заменить другое!

В Сценарии у вас записан Финт, а противник заявил Удар. Дела ваши плохи. Используя правило “О, чёрт!”, можете пожертвовать действием в одной из следующих серий обмена, чтобы заменить свое текущее (неразумное) действие на уклонение или блок.

Глаз Бури

Бывает, что справиться с противником удастся уже к середине Обмена, хотя вокруг еще разворачивается сражение. Если когда вы разобрались с противником, у вас в этом обмене еще остались неразыгранные действия, то можете заменять их на любые другие действия до тех пор, пока не вступите в бой с другим противником. При этом обычные правила, требующие пожертвовать одним действием для замены другого не применяются. Можете

Подобное происходит и когда вы отступаете из боя, планируя в дальнейшем вернуться к схватке. Можете просто потратить количество действий, соответствующее вашим Рефлексам, на то чтобы оправиться от ранений, приготовить оружие, оценить обстановку, сотворить короткое заклинание, перезарядить оружие, помолиться, открыть дверь, собрать трофеи или выполнить какое-либо еще физическое действие.

Смена оружия во время боя

Каждый раз меняя оружие, переключаясь на другое, бросая его, перехватывая для ближнего боя, вы передаете преимущество противнику.

Если владея преимуществом с мечом, вы используете руки, чтобы толкнуть противника - передаете преимущество ему. Сверьтесь с таблицей, чтобы узнать соответствующее новому оружию осложнение, накладываемое на вас.

Выстрелив в бою из дистанционного оружия, вы передаете противнику преимущество в следующей серии. Бросая противника, совершая толчок или наскок на него, вы используете свои руки вместо оружия, тем самым передавая преимущество противнику. Также вы передаете преимущество, если используете для удара не то оружие, с которым получили преимущество.

Использование не основных частей оружия

Я использую нож, против вашего топора, и владею преимуществом. Следовательно, вы получаете осложнение +2Сл. Вы хотите перейти к использованию рукояти топора в качестве оружия, чтобы уменьшить осложнение. Для того чтобы определить новое осложнение просто поднимитесь по таблице на соответствующую строчку – с секира (среднее) на булава (короткое).

Рукоять оружия, считается на один диапазон длины меньше, чем само оружие. Таким образом, рукоять булав,

используемая в качестве оружия, относится к тому же диапазону длины, как и нож.

Удар древком древкового оружия относится к тому же диапазону длины, как и меч. Но урон от удара рукоятью, отличается от урона, наносимого основной частью оружия. Подробнее об этом рассказано в главе, посвященной Оружию.

Говоря о противостоянии ножа против рукояти меча, мечник страдает от осложнения +1Сл к совершаемым действиям.

Бой двумя оружиями

Если вы сражаетесь, используя меч с кинжалом, меч со щитом или даже меч и открытую руку, то перед началом обмена необходимо выбрать для какого оружия вы будете стараться занять наилучшую позицию (во время борьбы за позицию).

Вы вооружены мечом со щитом. Противник вооружен топором. Вы решаете вступить в бой, используя щит в качестве основного оружия, а не меч. Вы выиграли борьбу за позицию, и теперь противник с топором находится в невыгодном положении, получая осложнение, до тех пор пока вы атакуете и защищаетесь щитом. Однако, если вы воспользуетесь мечом для обезоруживания или удара, то преимущество перейдет к противнику. Считается, что ваше действие ставит обоих на оптимальную дистанцию удара, как для меча, так и для топора (оба оружия относятся к одному диапазону длины). И как только это происходит, ваш щит оказывается в невыгодном положении, т.к. дистанция ведения боя между вами увеличилась.

Выполняя в одной серии два действия с оружием, относящимся к разным диапазонам длины – например, Толчок (используются руки) и Удар (используется меч), – используйте соответствующее каждому из них табличное значение, противопоставленное оружию, которое обладает преимуществом.

Противник вооружен ножом, а вы – мечом, но преимуществом владеет противник. Вы записываете в Сценарий Толчок и Удар. Когда вы выполняете Толчок ни вы, ни противник не получаете осложнений, т.к. руки и нож относятся к одному и тому же диапазону длины. Сверившись же с таблицей, видим, что в ситуации, когда кинжал обладает преимуществом над мечом, на ваш удар мечом накладывается осложнение +2Сл. Противник слишком близко к вам расположен, чтобы нанести чистый удар!

Обращение со щитом и бой двумя руками

Это два специализированных навыка, отражающих то, что персонаж обучен вести бой с оружием в каждой руке (да-да, щит тоже является оружием). Каждый из этих навыков дает различные преимущества в бою, которые указаны в описании навыков.

Многократный переход преимущества

За один обмен преимущество может многократно переходить от одного из бойцов к другому. Очень важно контролировать, кто из бойцов имеет преимущество. Если вдруг возникают вопросы, касающиеся того с каким оружием кто какую позицию занимает, кто получает или теряет преимущество, смотрите на оружие, с которым вы начали этот обмен.

Бой нескольких противников

Провести одновременный бой нескольких противников – рискованная затея. Лучший способ справиться с этой задачей – разбить противников на пары сражающихся, разрешив итог каждой схватки по отдельности. Победители могут вступить в бой с новыми противниками.

Толпа пешек

Если вы решили натравить на героев толпу слабых противников, то советуем разрешить использование правил по оказанию помощи. Пусть эта троица гоблинов помогает друг другу действовать и занимать наилучшую позицию. Хотя они и действуют как единый организм, но героям придется убить, обратить в бегство или привести в состояние недееспособности каждого из гоблинов по-отдельности.

В группе пешек используется одинаковое оружие и каждый в ней занимает одну и ту же позицию. Преимущество или осложнение получают вместе все члены группы. Они записывают действия в Сценарий как обычно – применяя подходящие преимущества и осложнения.

К примеру в группе из четырех противников, одна пара запишет Удар, а другая – Толчок. При этом, пары помогают друг другу. Поэтому пара пешек с дракой В4, выполняя удар, будет бросать пять кубов.

Двое на одного

Вместо объединения пешек в группы, вы можете выставить двух независимых противников против одного персонажа. В этом случае все правила, касающиеся занимаемой позиции или выполнения действий, применяются как обычно, но с одним

уточнением: для каждого действия необходимо выбирать целью определенного противника. Действие не может затрагивать сразу нескольких противников. Исключением является только уклонение. Успехи, полученные при выполнении уклонения, используются против всех направленных на персонажа действий во время выполнения им уклонения.

Вступив в бой, все бойцы могут действовать друг против друга до тех пор, пока используют осложнения, связанные с их оружием в соответствии с таблицей преимуществ и осложнений.

Трое и более на одного

Когда трое бойцов вместе нападают на одного – они получают определенное преимущество: одинокий боец получает штраф в -1К к преимуществу, даваемому длиной оружия или выигрышем борьбы за позицию. Более того, третий нападающий получает осложнение, уменьшенное на один куб. Если в обычной ситуации он получил бы осложнение +2Сл, применяя свое оружие, то, нападая третьим, он получает только +1Сл.

Если четверо бойцов насаждают на одного, то четвертый нападающий сводит на нет любые преимущества, которые одинокий боец мог бы получить за счет длины оружия или выигранной борьбы за позицию. К тому же, четвертый нападающий, получая осложнение, вызванное длиной оружия, уменьшает его на два куба. Если в обычной ситуации он получил бы осложнение +2Сл, применяя свое оружие, то в данном случае никакого осложнения боец не получит вовсе. Другие бойцы по-прежнему получают осложнения как обычно.

Вступив в бой, все бойцы могут действовать друг против друга до тех пор, пока используют осложнения, связанные с их оружием в соответствии с таблицей преимуществ и осложнений.

Ближний бой

Если в бою участвует множество бойцов, то постарайтесь разбить их на пары наилучшим образом. Если у одной из сторон численное преимущество - воспользуйтесь правилами “двое на

одного”, “трое на одного”, описанными выше. Необходимо вступить в бой с противником, или чтобы он вступил в бой с вами, чтобы иметь возможность совершать против него действия.

Цели

Вы выбираете цель действия, когда заявляете его. Персонаж, сражающийся против нескольких противников, таким образом имеет возможность выбрать наилучшую цель. Так, если он выполняет финт, то может выбрать целью противника, заявившего Контрудар, а не другого нападающего, который заявил Удар и против которого использовать финт бессмысленно.

Защитные действия от нескольких одновременных атак

Блок, Контрудар, защитная стойка, блок с ударом защищают только от одной направленной атаки. Так что если вы стали целью для нескольких атак сразу, то, до того как производить броски, необходимо выбрать против какой будете защищаться. Взаимодействие для остальных действий противников будет производиться, как будто у вас не было заявленного действия.

Уклонение защищает от всех направленных атак, совершенных против него. При этом проверка скорости производится только один раз, а успехи, полученные при этом, применимы против всех нацеленных на вас в этот момент действий.

Объединение сил во время боя

В ходе боя можно объединиться, чтобы вместе атаковать одного противника.

Так, выполнив выход из боя со своим противником, вы можете вступить в бой с другим противником на поле боя, даже если он уже сражается с кем-то. Вступить в бой вы можете только в начале обмена. При необходимости используйте правила двое на одного.

Если же вы пришли на помощь союзнику, который сам сражается против нескольких противников, то в начале обмена следует выбрать одно из его противников, с которым вы вступите в бой. Если вы выиграли проверку, то вам удалось вывести цель из боя с вашим союзником, и вы вступили в бой с противником один на один. Если же вы проиграли проверку, то выбранный вами противник может, как пожелать сам вступить в бой с вами, так и оставить это своему напарнику.

Выход из боя с противником

В начале обмена вы можете попытаться выйти из боя со своим противником. В случае успеха можете воспользоваться правилом Глаз Бури или, если сражение еще идет, можете выполнить проверку вступления в бой с другим противником.

Неожиданное нападение и засада

Чтобы воспользоваться преимуществами засады, необходимо подготовить ее, создав условия, в которых требуется проверка Скрытности или Маскировки vs Внимательность. В случае действия малой группой можете использовать Тактику vs Тактики или Внимательности. Ну и, конечно же, в любом из этих случаев можете выполнять проверку, полагаясь на правило **Новичкам везет!** .

Если устроителей засады обнаружили, то их намеченные жертвы могут выбрать: вступить в бой по обычным правилам, или же попытаться вовсе избежать боя – убежать, прокрасться или воспользоваться другим подходящим способом. В случае необходимости, выполните соответствующие проверки.

Если засаду не обнаружили, то в начале боя нападающие из засады считаются выигравшими проверку при вступлении в бой. Также, жертвы нападения должны пройти проверку на прочность. Их *неуверенность* показывает сколько действий они пропустят в

начале этого Обмена. Весьма вероятно, что нападение превратится в избиение.

Эффект неожиданности привел к тому что вы колеблетесь в течение двух действий, теряя два первых своих действия в начале обмена. Лучше бежать!

Краткое изложение хода боя

- Определите какими правилами будете использовать: простой встречной проверки, кровавой встречной проверки или полные правила боя;
- Для встречных проверок добавьте кубы, даваемые преимуществами, и выполните проверку;
- При использовании полных правил боя, сравните диапазоны длины оружия и выполните проверку при вступлении в бой.
 - Победитель помещает противника в положение, где тот получает осложнение;
- Вскрытую выберите и запишите действия, количество которых определяется значением атрибута Рефлексy;
- Объявите действия Серии 1. Отыграйте взаимодействия. Повторите этот пункт для Серий 2 и 3. Не забывайте отмечать кто обладает преимуществом на конец каждой Серии;
- Если противники все еще на ногах и готовы продолжать бой, то продолжайте, в противном случае бой закончен;
- Перед началом нового Обмена, определитесь будете ли вы бороться за позицию или отступите из боя.
 - Используйте преимущество, даваемое оружием, как бонусные кубы при борьбе за позицию;
 - Если отступление выполнено успешно – вы вне досягаемости противника;
 - Выиграв борьбу за позицию, вы помещаете противника в положение, где тот получает осложнение.

