

И. В. ЖУКОВИЧ

НИТИ СУДЬБЫ



КАТАЛОГ

Annotation

Сражения, будь то столкновения огромных армий или стычки небольших отрядов, — неотъемлемая часть сюжетов настольных ролевых игр многих жанров. Это расширение основных правил для «Нитей Судьбы» позволит вам включать сражения в ваши истории, избегая при этом излишних расчетов. Тем не менее, правила позволяют достаточно детализировать происходящее, даже если сражения являются центральным элементом игры.

- [Нити Судьбы. Баталии](#)
 -
 -
 - [Превосходство](#)
 - [Области Превосходства](#)
 - [Состязание Стратегии](#)
 - [Особые стратегии](#)
 - [Свойства войск](#)
 - [Результаты сражения](#)
 - [Герои в сражениях](#)
 - [Ужасы войны](#)
-

Нити Судьбы. Баталии

Иван Мельников

Дизайнер обложки Елена Мельникова

© Иван Мельников, 2019

© Елена Мельникова, дизайн обложки, 2019

ISBN 978-5-0050-2228-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Сражения в том или ином виде, будь то столкновения огромных армий или стычки небольших отрядов — неотъемлемая часть сюжетов настольных ролевых игр многих жанров. Это расширение основных правил для «Нитей Судьбы» позволит вам включать сражения в ваши истории, избегая при этом излишних расчетов. Тем не менее, правила позволяют достаточно детализировать происходящее, даже если сражения являются центральным элементом игры.

Эти правила полностью абстрактны. Они подходят для сражений в любом антураже. Вам не понадобится карта, миниатюры, подробный перечень вооружения и родов войск, даже точная численность противоборствующих армий. Тем не менее, существует ряд вопросов, которые необходимо осветит подробно до начала битвы. Впрочем, вы наверняка уже знаете ответы на них, если включили сражение в свою историю.

Превосходство

Получение Превосходства над противником теми или иными средствами, извлечение выгоды из его слабостей — основа военной стратегии с древнейших времен. Превосходство может достигаться по-разному — при помощи разведки, железной дисциплины, сверхсовременного оружия, толп скверно вооруженных новобранцев или как-то еще.

Степень превосходства	Бонус к Навыку Стратегии
Ощутимое	+1
Значительное	+2
Сокрушительное	+3
Катастрофическое	+4
Безнадежное	+5

Области Превосходства

Численность: большая численность армии позволяет командующим своевременно вводить в бой свежие резервы и какое-то время не обращать внимания на потери. Качественное снаряжение и боевой опыт не прилагаются!

Средства защиты: крепкая броня, противогазы и мощные силовые поля позволяют свести потери к минимуму. Включает весь перечень защитных приспособлений — от рыцарских лат до энергетических щитов космических кораблей.

Маневренность: легкая конница, десантные вертолеты и посадочные шаттлы гарантируют, что противник будет находиться в постоянном напряжении и не сможет сосредоточиться на контратаке. Включает как средства быстрой переброски войск, так и воинов, которые способны к полету или невероятно быстры сами по себе.

Огневая мощь: тучи стрел заставят противника укрыться за щитами, канонада загонит в окопы, а орбитальная бомбардировка — в бункеры. Включает все средства дистанционного поражения — от копий и пращей до межконтинентальных ракет и космических лазерных орудий.

Ближний бой: умение встретиться с противником лицом к лицу остается актуальным даже в футуристическом антураже. Включает и наличие войск, ориентированных на ближний бой, и стойкость солдат в штыковых атаках и окопных стычках.

Технологии: каменный топор вряд ли сможет конкурировать со скорострельной винтовкой. Даже если топор метательный. Несмотря на это, технологическое превосходство не является залогом победы, особенно если противник настроен решительно.

Разведка: информация о составе сил противника и их расположении делают уязвимой даже самую могучую армию. Включает меры, принятые до сражения (иногда задолго) — перехват писем, расшифровку кодированных сообщений, засылку резидентов, и разведку непосредственно в бою — с помощью ниндзя, аэростатов или спутников-шпионов.

Снабжение: сытый солдат воюет лучше, да и отсутствие необходимости экономить боеприпасы и стягивать сапоги с убитых новобранцев сильно повышает боеспособность! Включает снабжение оружием, боеприпасами, необходимым снаряжением, запчастями,

топливом, пищей и фуражом. За пополнение армии новобранцами отвечает Численность.

Мораль: готовность солдат умереть, сражаясь. Превосходство патриота над наемником... или загнанной в угол мыши над ленивым зажиревшим котом. Мораль тесно связана со многими другими областями Превосходства — Снабжением, Численностью и Позиционным превосходством. Также Мораль может быть подхлестнута пропагандой (в том числе лживой) и жестокими казнями для трусов и дезертиров.

Боевой опыт: один ветеран стоит десятка новобранцев. Даже если в их руках последние достижения науки и техники. Помимо, собственно, умения обращаться с оружием, включает психологическую закалку солдат.

Средства связи: чтобы исполнить приказ, его надо для начала получить. Включает почтовых голубей, гонцов звуковые и световые сигналы, радиосвязь, и футуристические средства передачи информации. Обратите внимание, что одиноким воинам и чудовищам не требуются средства связи, и в этом их преимущество. Одиночки могут использовать проверки Интеллекта или Мудрости вместо проверок Стратегии.

Позиционное: армия, занявшая позиции за мощными укреплениями или умело использующая преимущества ландшафта, доставит немало проблем противнику. Зачастую, Позиционное Превосходство — динамическая величина, зависящая от успехов армии в бою.

Скрытность: не так-то просто воевать с врагом, которого не видишь! Включает способность солдат неслышно перемещаться в джунглях и скрываться в руинах, а также технологические средства маскировки.

Магическое: таинственные и непостижимые, чары способны одолеть самого упорного врага, особенно, если он не принял контрмеры. Включает магические шары, дев-провидиц, огненные шары и другие средства достижения Превосходства, которые могут стать неожиданностью для врага. Обратите внимание, что если магия в вашей истории — нечто обыденное, то эта область Превосходства распределяется по прочим. Магические шары служат Средствами связи, девы-провидицы занимаются Разведкой, а огненные шары повышают Огневую мощь!

Определите области, в которой одна армия Превосходит другую и степень Превосходства. Обратите внимание, что предельные значения Превосходства — явление довольно редкое, хотя и возможное. Предшествующая сражению подготовка — великолепный шанс для героев проявить себя. Смелые вылазки могут поколебать Мораль врага и разрушить линии Снабжения, не говоря уж о ценной Разведывательной информации, которую могут добыть герои.

Состязание Стратегии

Полководец: важнейшая фигура в армии — герой или персона, управляющий войсками и совершающий проверки Экспертного Навыка Стратегии.

После подсчета бонусов Превосходства совершите Состязание Стратегии Полководцев всех участвующих в сражении сторон. Для небольших сражений может хватить одного Состязания, крупные и важные баталии можно разделить на несколько этапов. В конце каждого этапа совершайте проверку Неприятностей с бонусами или штрафами в зависимости от степени победы или поражения. После проверки Неприятностей вы можете изменять бонусы Превосходства в зависимости от ситуации на поле боя.

Критический успех проверки Стратегии: полководец, получивший Критический успех при проверке Стратегии, в конце этапа сражения совершает проверку Неприятностей с Преимуществом, либо его противник совершает свою проверку Неприятностей с Помехой.

Разница	Бонус к проверке Неприятностей победителя	Штраф к проверке Неприятностей проигравшего	Увеличение позиционного Превосходства победителя
0 (ничья)	-	-	-
1-3	+1	-1	-
4-6	+2	-2	+1
7-9	+3	-3	+2
10-14	+4	-4	+3
15-19	+5	-5	+4
20+	+6	-6	+5

Обратите внимание, что возможны ситуации, в которых одна сторона приобретает Позиционное превосходство, а другая сторона теряет! Это отображает захват вражеских укреплений и стратегически значимых позиций. В то же время, одна армия может получать Позиционное превосходство, не лишая другую ее бонуса — например, когда нападающие планомерно окружают осажденный замок, или обстреливают врага с моря.

Преимущества и Помехи: для ситуаций, которые не описываются бонусами и штрафами — таких, как внезапные нападения, неблагоприятные погодные условия, использование чудовищно разрушительного оружия, используйте Преимущества и Помехи.

Особые стратегии

Атака всеми силами: войска атакуют, не считаясь с потерями. Армия получает Преимущество на проверку Стратегии, и совершает проверку Неприятностей с Помехой в конце этапа сражения.

Глубокая оборона: армия сосредоточена на обороне. Возможно, она ждет подкрепления, или выбирает момент для сокрушительного удара. Проверки Стратегии получают Помеху на этот этап сражения. В случае победы, армия не может получать дополнительные бонусы Позиционного превосходства. Проверки Неприятностей после боя совершаются с Преимуществом.

Обходной маневр: один раз за бой армия может предпринять Обходной маневр. Это рискованный ход, способный переломить ход битвы в случае успеха. Проверка Стратегии совершается с Помехой на этом этапе боя. В случае победы, *удвойте* число, на которое победитель выиграл Состязание в Стратегии (да, это может быть и противник!).

Белый флаг: армия пытается вступить в переговоры или сдаться. Если противник не желает этого, армия, выбросившая Белый флаг, получает Помеху на проверки Стратегии в этом этапе сражения.

Отступление с боем: армия отходит, пытаясь сохранить боевые порядки и удержать противника на расстоянии. Если отступающая армия побеждает в этапе сражения, ее выигрыш в Состязании Стратегии не может превышать 3. При любом выигрыше или ничье армии удастся успешно выйти из боя. В противном случае, противник продолжает преследовать отступающих, если ему это выгодно.

Свойства войск

Применяйте эти правила, если значительная часть армии включает в себя войска из списка ниже. Свойства могут сочетаться в любых комбинациях, имеющих смысл в контексте вашей истории.

Вероломные: часть армии ждет удобного момента, чтобы нанести удар в спину *другой части*. Проверки Стратегии совершаются с Помехой — приказы не выполняются или саботируются. Если армия проигрывает этап сражения, Вероломные войска переходят на сторону противника! Противник получает Превосходство в численности и, возможно, в некоторых других областях (определите области и Степень Превосходства, исходя из логики ситуации).

Наемники: наемники хорошо сражаются до тех пор, пока удача на их стороне. Если армия, включающая Наемников, проигрывает этап сражения, дальнейшие проверки Стратегии совершаются с дополнительным штрафом в -1 за каждый проигранный этап.

Порывистые: войска стремятся поскорее вступить в бой и бросаются вперед, очертя голову. Это типично для молодых рыцарей, берсерков, и других воинов, жаждущих крови или славы. Выиграв, армия получает дополнительный бонус в +1 к Позиционному превосходству. Проверки Неприятностей армии совершаются с дополнительным штрафом в -2.

Рабы: не стоит ждать от подневольных инициативы и подвигов. В случае победы, понизьте полученный бонус Позиционного превосходства на 1.

Супер-солдаты: мечта любого завоевателя. Приказы выполняются быстро и эффективно, а потери сведены к неизбежным. Проверки Стратегии совершаются с Преимуществом.

Фанатики: они готовы умирать за свои идеалы. Даже когда этого можно избежать. Один раз за сражение армия может получить Преимущество на проверку Стратегии. В конце этапа боя совершите проверку Неприятностей с Помехой. Если армия проигрывает, абсолютное большинство Фанатиков погибает в безнадежном бою или убивает себя, чтобы избежать постыдного плена.

Результаты сражения

После завершения этапа сражения определите, какие потери понесла каждая из сторон. Используйте для этого проверку на Потери со всеми ситуационным штрафами и бонусами.

Результат проверки на Потери	Последствия
1-6	Армии нанесен тяжкий удар. Множество солдат убито, техника и средства связи выведены из строя. Дальнейшие проверки Стратегии совершаются с -6.
7-12	Потери слишком значительны, чтобы их игнорировать. Дальнейшие проверки Стратегии совершаются с -4.
13-18	Потери не слишком сказываются на боеспособности армии. Тем не менее, дальнейшие проверки Стратегии совершаются с -2.
19-20	Потери можно признать несущественными. Конечно, без жертв не обошлось, но это война, а не пикник! Вперед, в атаку!

Штрафы складываются. Это значит, что армия, проигравшая этап сражения и выбросившая 7 при проверке на Потери, получает -6 к проверке на следующем этапе. Если эта армия вновь проигрывает и выбрасывает 14 во время проверки на Потери, она получит суммарный штраф в -8 к дальнейшим проверкам Стратегии.

Нити Судьбы и Баталии: оборвав 1 Нить, герой может дать армии бонус в +1 к проверке на Потери конце этапа сражения.

Бой заканчивается, когда навык Стратегии одной из сторон со всеми модификаторами достигает 0. Это означает, что армия понесла катастрофические потери, либо ее боевой дух сломлен и солдаты сдаются в плен.

Герои в сражениях

Герои — сила, с которой стоит считаться на поле битвы. Попросите игроков описать действия их героев и объяснить, каким образом они влияют на ход сражения.

Подвиги: герой может использовать любой из своих Навыков, Доблесть или Меткость для того, чтобы дать союзникам перевес. Герой должен совершить проверку против сложности 20. За каждые 5 единиц, на которые герой преодолел целевую сложность, его сторона получает +1 к проверке Стратегии. Например, могучий рыцарь выбирает проверку Доблести. Его Доблесть равна 12. Если рыцарь выкинет на кубике от 8 до 12, его сторона получает +1 к проверкам Стратегии, если от 13 до 17, то целых +2. Рыцарь на боевом скакуне врывается в ряды пехоты, убивая одних и обращая в бегство других! Критический успех этой проверки дает стороне героя дополнительный бонус в +1 к проверкам Стратегии на этом этапе сражения

Неудачи: если герой проваливает проверку, его ошибка дорого обошлась союзникам. Сторона героя получает -1 за каждые 5 единиц, которые он не добрал до целевой сложности. Атака кавалерии захлебнулась под ураганным огнем, артиллерия из-за неточных данных обстреляла своих, попытка скрытно подобраться к окопам противника провалилась. Критический провал этой проверки дает дополнительный штраф в -1 к проверкам Стратегии на этом этапе сражения.

Риск: когда ставки высоки, герой может пойти на Риск. Герой выбирает число от 1 до максимума, равного Воле героя. Это степень его Риска. Герой получает бонус к проверке Навыка, Доблести, или Меткости, равный степени Риска. Шансы героя на успех повышаются, но, как знать, не заплатит ли он за победу своей кровью или жизнью? Отнимите степень Риска от числа, выпавшего при проверке Ужасов войны в конце этого этапа сражения.

Риск Полководца: Полководец не может совершать Подвиги, но может прибавить свою степень Риска к проверке Стратегии. Это изображает ситуации, в которых полководец командует на передовой, или даже лично ведет войска в атаку.

Один против всех: иногда случается, что одно существо сражается против целой армии — мастер-ниндзя, царь горных великанов, огромный дракон или избранница древнего божества. В этом случае, применяйте

обычные правила Баталий, но помните о том, что если в результате Ужасов войны существо получит Опасную рану и потеряет сознание, оно автоматически проиграет сражение (и, скорее всего, попадет в плен).

Ужасы войны

Битва скорее похожа на стихийное бедствие, чем на упорядоченное действие, которое можно просчитать до мелочей. Жизнь воина, даже самого опытного, хитрого и выносливого, зависит от случайностей и милости Судьбы. Каждый герой или персона, участвующий в битве, должен совершить проверку Ужасов войны в конце этапа сражения и узнать, не поглотил ли его безжалостный хаос сражения. Степень Риска дает штраф на эту проверку. Также прибавьте к ней бонусы и штрафы, связанные с победой или поражением армии в бою. Обратите внимание, что эта проверка совершается, даже если герой всячески избегал активного участия в сражении — отсиживался в блиндаже, задних рядах отряда или притворялся убитым.

Результат проверки Ужасов войны	Последствия
1-6	Герой в серьезной опасности! Его задело взрывом, отряд героя попал в окружение или под ураганный огонь. Герой получает Повреждения, равные [Риск +3] x 3 . Если он уцелеет, ему будет, о чем рассказать!
7-12	Неприятности прямо-таки сыплются с небес... Или это вражеские стрелы? Герой получает Повреждения, равные [Риск + 3] x 2 .
13-18	Героя зацепило пулей или осколком. Он получает Повреждения, равные [Риск + 3] .
19-20	Герой невредим и продолжает свои героические деяния... Или ждет окончания битвы в укромном месте.

Нити Судьбы и Ужасы войны: герой или персона могут оборвать 1 Нить, чтобы избежать проверки Ужасов войны.

Гибель Полководца: если Полководец гибнет или теряет сознание от ран, необходимо тут же определить, кто его заменит. Если у вас нет однозначного ответа на этот вопрос, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятности	Последствия
1-6	Командование принимает родовитая (или просто самая крикливая) посредственность с Командованием 0
7-12	Новый Полководец звезд с неба не хватает. Его навык Стратегии равен половине Навыка погибшего.
13-18	Павшему находится достойная замена. Навык Командования нового офицера такой же, как и у погибшего.
19-20	Командование принимает молодое дарование, жертва придворных интриг или незаслуженно обойденный чином ветеран. Навык Стратегии нового Полководца в 2 раза больше, чем навык погибшего!

Сражения нескольких сторон

Определите области Превосходства, как обычно. Обратите внимание, что Превосходство определяется относительно самой слабой из сторон.

Все против всех: совершите Состязания Стратегии между *каждой* из армий по отдельности, в том порядке, который диктует логика повествования. Армия получает штраф в -2 за *каждую* сторону конфликта, против которой сражается. Например, если в битве участвует 3 враждебных армии, каждая из них получит штраф в -4 к проверкам Стратегии.

Союзники поневоле: если несколько союзных армий, управляемые разными командующими, сражаются с общим противником, сложите Навыки Стратегии их командующих и разделите на число союзных армий. Используйте получившееся число для проверок Стратегии. Например, 3 армии, во главе которых стоят командующие со Стратегией 12, 5 и 2, будут иметь средний Навык Стратегии, равный $|12+5+2|:3 = 6$. Если командующие выбирают разные Особые стратегии, используйте выбранную *большей по численности* армией.