

МИНЬОНЫ

Миньоны — это слабые противники, которые позволяют мастеру создавать драматичные боевые столкновения с полчищами врагов, всё ещё давая персонажам шанс победить. Фактически, столкновение с миньонами позволяет персонажам почувствовать себя героями, поскольку они могут пережить сражение с огромным количеством врагов и затем поведать других о своём успехе.

Однако миньоны всё ещё являются большой угрозой. Убийство миньона всё ещё требует пробития его защиты, а персонажи не смогут просто отмахнуться от урона, наносимого его атаками. Так как же миньоны упрощают и ускоряют для мастера вождение орды врагов?

- Миньонами просто управлять. Их блоки характеристик маленькие и несложные.
- Миньоны действуют быстро. У них нет мультиатак, нет броска урона, нет бонусных действий или реакции, поэтому их ходы не затягиваются.
- Миньоны быстро умирают. Персонаж может убить несколько миньонов одним ударом!
- Сила миньонов — в количестве. Их атаки можно объединять, что делает их более смертоносными и быстрыми в использовании.

БЕЗ КОСТЕЙ ХИТОВ

У миньонов есть хиты, но нет костей хитов, что упрощает их создание. Миньоны не могут тратить кости хитов на лечение во время короткого отдыха.

БЕЗ БРОСКОВ УРОНА

Миньоны не совершают броски урона, потому что их атаки наносят постоянное количество урона. Также они не могут нанести критический урон.

ОБЩИЕ ХОДЫ

Обычно все миньоны с одинаковым блоком характеристик действуют в один ход. Поскольку у них общий ход, миньоны могут перемещаться и использовать действия одновременно.

ЧЕРТА «МИНЬОН»

Каждый миньон обладает чертой «миньон», которая влияет на существо следующим образом:

- Если миньон получает урон от атаки или в результате провала спасброска, его хиты уменьшаются до 0.
- Миньон, получивший урон от иного эффекта, умирает, если этот урон равен или превышает максимальное количество его хитов, в противном случае он не получает никакого урона.

НЕПОМЕРНАЯ АТАКА

Мощные атаки оружием, способные убить более одного миньона за один манёвр, называются **непомерными**.

Как уже говорилось, атака оружием требует всего 1 урона, чтобы снизить хиты миньона до 0, независимо от их максимального количества. Однако если урон от атаки оружием превышает максимальное количество хитов миньона, такая атака становится **непомерной атакой**, а урон, нанесённый сверх максимума хитов миньона, становится **непомерным уроном**.

Цель дизайна: Черта «миньон»

Вы можете спросить, почему бы просто не дать миньонам 1 хит и не наносить урон, когда они преуспели в спасброске и должны получить половину, как в четвертой редакции? Во-первых, заклинания, использующие хиты существа для определения эффекта, такие как *Сверкающие брызги* и *Сон*, — сметут всех миньонов, даже тех, которые предназначены для сражения с высокоуровневыми персонажами. Эти заклинания всё ещё эффективны против миньонов, просто они не разрушительны!

Во-вторых, заклинания и эффекты, наносящие урон без броска атаки или спасброска — например, *Волшебная стрела* и *Шипы* — будут громить миньонов с 1 хитом. Это выглядит правдоподобно для миньонов с низким уровнем опасности, таких как гоблины и зомби. Но баланс между сражением и вымыслом разрушается, доходя до глупости на более высоких уровнях, когда те же самые заклинания легко уничтожают мощных дьявольских миньонов.

Наконец, высокоуровневые заклинания со спасброском для получения половины урона, такие как *Огненный шар* или *Метеоритный дождь*, будут выглядеть бесполезными против миньонов с 1 хитом. Зачем использовать заклинание высокого уровня, если можно обойтись более слабым? Аналогично, дизайн четвертой редакции мог привести к тому, что кобольд-миньон чудом выживал во взрыве от *Огненного шара*, в то время как стоящий рядом «более сильный» стандартный кобольд умирал, несмотря на то, что оба преуспели в спасброске. Правила же этой книги, касающиеся миньонов, дают заклинателям вескую причину использовать против миньонов заклинания высоких уровней.

Непомерный урон может быть нанесён второму миньону с таким же блоком характеристик, что и у цели, и находящемуся в радиусе непомерной атаки (см. ниже). Урон по второму миньону считается, как если бы вы атаковали его оружием. Поскольку для снижения хитов миньона до 0 требуется всего 1 урон, любое количество непомерного урона сразу же выводит его из строя. Но подождите, дальше — лучше: если оставшийся от первой атаки урон превысит максимальное количество хитов второго миньона, то остатки могут быть перенесены на третьего миньона, и так далее! То есть, каждый раз, когда непомерный урон превышает максимальное количество хитов новой цели, атакующей может выбрать ещё одного миньона, чтобы снизить и его хиты до 0.

Например, если атака оружием наносит 18 урона миньону, максимум хитов которого равен 5, то непомерный урон составляет 13. Если в радиусе поражения находятся ещё три миньона с тем же блоком характеристик, все они могут быть немедленно убиты, так как урон от атаки превысил максимум хитов цели более чем в два раза.

Провоцированные атаки не могут считаться непомерными.

РАДИУС НЕПОМЕРНОЙ АТАКИ

Чтобы атака могла считаться непомерной, миньоны должны находиться в определённом радиусе действия, который отличается для атак ближнего и дальнего боя.

Непомерные атаки в ближнем бою. Когда существо поражает миньона атакой оружием ближнего боя, другие миньоны, находящиеся в пределах досягаемости атаки, входят в зону поражения и могут быть выбраны в качестве дополнительных целей для непомерной атаки.

Непомерная атака не может быть направлена на миньонов, находящихся вне досягаемости атаки.

Леди Улнок — паладин — сражается с ордой гоблинов-миньонов (у каждого по 6 хитов). Она бьёт гоблина-миньона своим длинным мечом и использует Божественную кару, нанося цели 8 рубящего урона и 11 излучением, что в сумме равняется 19. Так как леди Улнок нанесла 13 непомерного урона — что более, чем в два раза превысило максимальные хиты двух дополнительных миньонов — она может выбрать до трёх дополнительных гоблинов-миньонов в радиусе 5 футов от себя (радиус действия её длинного меча) и снизить их хиты до 0. Если в радиусе 5 футов от леди Улнок нет других гоблинов-миньонов, она не может нанести урон дополнительным миньонам.

Непомерные атаки в дальнем бою. Когда существо поражает миньона дальнобойной атакой, другие миньоны на линии, исходящей от атакующего существа в направлении его цели на расстояние, равное нормальной дистанции оружия, оказываются в зоне поражения и могут быть выбраны в качестве дополнительных целей для непомерной атаки. Непомерная атака не может быть направлена на миньонов вне линии или за пределами нормальной дистанции оружия.

Плут Периголд Быстрые пальцы затаился и прицелился в группу зомби-миньонов (каждый с 6 хитами) из своего лёгкого арбалета (нормальная дальность стрельбы которого составляет 80 футов). Он поражает зомби-миньона из своего арбалета, нанося дополнительный урон благодаря скрытной атаке, и в общей сложности наносит 14 урона. Так как Периголд нанёс 8 непомерного урона — больше, чем максимальное количество хитов одного дополнительного миньона, — он может выбрать до двух дополнительных зомби-миньонов на линии длиной 80 футов, идущей от Перигольда в направлении цели, и снизить их хиты до 0. Если на линии нет других зомби-миньонов, то Периголд не может нанести урон этой атакой другим миньонам.

ГРУППОВЫЕ АТАКИ

У каждого миньона есть действие **групповой атаки**, которое ускоряет игру. При групповой атаке от двух до пяти миньонов с одинаковым блоком характеристик, которые действуют в один ход, могут использовать одно и то же действие, чтобы атаковать одну цель, если она находится в пределах досягаемости или дальности атаки для каждого миньона.

- Для групповой атаки сделайте один бросок атаки. Это считается одной атакой.
- Бросок групповой атаки получает бонус +1 за каждого участвующего миньона. (Например, если четыре гоблина-миньона вместе совершают групповую атаку, бросок атаки получает бонус +4).
- Если групповая атака попадает, умножьте урон на количество миньонов, совершивших групповую атаку. (Например, если четыре гоблина-миньона наносят атакой 1 урон, то их групповая атака наносит 4 урона).

Мастер решает, сколько миньонов участвует в групповой атаке. Например, если пять миньонов окружают цель, мастер может решить атаковать сразу всеми, чтобы ускорить бой, или разбить атаки на несколько групп, чтобы увеличить вероятность того, что одни миньоны попадут, а другие промахнутся.

Одиночный миньон может даже использовать действие групповой атаки самостоятельно — он совершает атаку как обычное существо и просто не получает никаких групповых бонусов.

ПРЕИМУЩЕСТВО И ПОМЕХА

Групповая атака выполняется с преимуществом или помехой только в том случае, если все миньоны, выполняющие групповую атаку, имеют преимущество или помеху при броске атаки. В противном случае атака проводится без преимущества или помехи.

ЭФФЕКТЫ РЕАКЦИИ ЦЕЛИ

Если групповая атака вызывает реакцию или аналогичный эффект, который обычно действует на одного атакующего, например, заклинания *Огненный щит* или *Адское возмездие*, цель групповой атаки выбирает одного миньона, участвовавшего в атаке, на которого будет действовать эффект.

ГРУППОВЫЕ ПРОВОЦИРОВАННЫЕ АТАКИ

Если существо провоцирует атаку от более чем одного миньона с одинаковым блоком характеристик, и эти миньоны имеют действие групповой атаки ближнего боя, они могут использовать свою реакцию, чтобы совершить групповую спровоцированную атаку.

ОПЦИОНАЛЬНО: ГРУППОВЫЕ СПАСБРОСКИ

Хотя миньоны часто совершают спасброски по отдельности, бывают случаи, когда это может замедлить сражение, например, когда жрец, окружённый восемнадцатью призраками-миньонами, использует *Изгнание нежити*.

Когда несколькими миньонам с одинаковым блоком характеристик нужно одновременно совершить спасбросок от одного и того же эффекта, до пяти миньонов могут совершить общий спасбросок. Все миньоны в группе применяют результат спасброска.

Например, если тридцати четырём гоблинам-миньонам нужно совершить спасбросок от заклинания *Гипнотический узор*, миньоны сделают в общей сложности семь бросков: шесть для тридцати миньонов группами по пять, и ещё один спасбросок для оставшейся группы из четырёх миньонов.

ОПЦИОНАЛЬНО: МОЩНЫЕ МИНЬОНЫ

Миньоны с более высоким уровнем опасности, такие как упыри бездны или огненные гиганты, являются сильными противниками. Следовательно, неигровой персонаж обыватель, убивающий такого миньона одной атакой, может нарушить правдоподобие игры. Чтобы сохранить правдоподобность миньонов, вы можете использовать следующее правило.

Если уровень опасности миньона как минимум на 6 выше уровня опасности этого персонажа, действия и способности этого персонажа действуют на миньона так, как если бы у него не было черты «миньон», уменьшая его хиты, как у обычного существа, а не автоматически снижая их до 0.

Это правило не должно применяться к персонажам игроков — они герои, которые всегда могут убить миньона с одного удара.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Многие миньоны обладают способностями, которые усиливают их, пока их много, но ослабляют по мере поражения их союзников. Например, враг, который начинает свой ход в радиусе 5 футов от трёх или более гоблинов-миньонов, должен успешно совершить спабросок иначе получит урон от Крошечных ранений.

УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ

Миньоны имеют уровень опасности (УО), как и любые другие существа. Однако количество очков опыта у них в пять раз меньше, чем у стандартного существа с тем же уровнем опасности. Кроме урона и черты «миньон», характеристики миньона не отличаются от характеристик существа с таким же УО.

Когда в правилах упоминается уровень опасности, например, у заклинания *Превращение* или способности жреца *Изгнание нежити*, используйте указанный уровень опасности миньона, как обычно. Например, жрец 5-го уровня может воздействовать на нежить с уровнем опасности 1/2 или ниже с помощью способности *Уничтожение нежити*, поэтому эта способность будет действовать на зомби-миньонов (УО 1/4), но не на призраков-миньонов (УО 1).

СОЗДАНИЕ СТОЛКНОВЕНИЙ

Миньоны предоставляют возможности для запоминающихся, кинематографичных сцен. Чтобы получить максимум удовольствия от планирования и проведения боевых столкновений с миньонами, придерживайтесь следующих советов.

Сложность столкновения

При создании сцен с одним противником основные правила советуют сталкивать персонажей с существом, УО которого близок к среднему уровню партии. Что происходит, когда вы добавляете миньонов?

Помните, что миньон стоит лишь пятую часть очков опыта обычных существ того же уровня сложности. Аналогично, при создании столкновения пять миньонов считаются как одно существо для расчета сложности. В отличие от обычных существ, группе миньонов сложно бросить вызов персонажам, если их уровень опасности по крайней мере на 2 ниже среднего уровня партии. В общем, избегайте использования таких миньонов, если только не хотите создать лёгкое сражение. Вы можете повысить УО миньона, используя правила, описанные в разделе «**Изменение и создание миньонов**».

Расскажите игрокам

Велик соблазн бросить ничего не подозревающих игроков против орды огненных гигантов, чтобы посмотреть, как от удивления у них поползут глаза на лоб, но столкновения с миньонами в целом будут более интересными, если вы расскажете игрокам правила миньонов до того, как они вступят в схватку. Они поймут, как работают непомерные и групповые атаки, будут эффективнее расходовать свои ресурсы и смогут упростить для вас отслеживание хода боя, что окажется ценнее, чем эффект неожиданности от моря врагов и игроков, не знающих о миньонах.

Если вы хотите усидеть на двух стульях, закончите игру на том, что персонажи столкнутся с ордой существ, но пока не бросят инициативу. В начале следующей сессии объявите, что эти существа — миньоны, и поделитесь правилами.

НЕ СЛИШКОМ МНОГО

Когда вы планируете сцену, считайте, что пять миньонов — это одно существо. Хотя может быть интересно бросить против персонажей сотню миньонов, но это равноценно столкновению с двадцатью стандартными существами. Это можно сделать и, возможно, даже получится весело, но это не типичное использование миньонов, и итоговая битва затянется намного сильнее обычного. Держите в голове следующие советы, когда добавляете миньонов в столкновение:

- Если персонажи 10-го уровня или ниже, большинство столкновений хорошо работают с десятью-двадцатью миньонами в дополнение к другим существам.
- Если персонажи 11-го уровня или выше, они более эффективны в убийстве миньонов, и многие из этих бедняг умрут ещё до того, как начнут действовать. Большинство высокоуровневых сражений хорошо работают с двадцатью-тридцатью миньонами.
- Если в середине боя вы обнаружите, что миньоны умирают слишком быстро, не представляя собой угрозы, вы можете вызвать подкрепление.

ДОБАВЬТЕ СТАНДАРТНЫХ СУЩЕСТВ

Встречи с миньонами становятся более динамичными, если добавить несколько стандартных существ, союзных миньонам. Шабаш ведьм, окружённый ограми-миньонами, или красный дракон-тиран, командующий огненными гигантами-миньонами, представляют собой более интересные встречи, чем сражение с копиями одного и того же врага. Это заставляет персонажей использовать различные тактики.

МЕНЬШЕ УЗКИХ МЕСТ

Поскольку миньоны наиболее эффективны в большом количестве, избегайте столкновений в тесных тоннелях подземелий и других подобных узких местах. Бой в тесных помещениях становится скучным, если одновременно могут атаковать только несколько миньонов.

Группы миньонов

Боевое столкновение с более чем пятью миньонами на персонажа может стать смертельно опасным, если все миньоны действуют в один ход. Персонажи уничтожают полчища врагов в свой ход, но затем получают огромный урон, когда на них обрушивается море миньонов. Хотя многим группам понравится такой вызов, вы можете разделить миньонов на разные группы, которые действуют в разную инициативу. В таком случае миньоны смогут присоединяться к групповым атакам только с миньонами из своей группы. В начале нового раунда две или более групп миньонов могут реорганизоваться в одну группу, действующую в наименьший показатель инициативы.

Если вы делите миньонов на группы, не забудьте указать, куда относятся какие миньоны. Для боя на сетке можно использовать цветной маркер для каждой миниатюры, а в театре разума попробуйте использовать групповые вербальные тэги, например, «гномы-зомби» и «эльфы-зомби».

ИЗМЕНЕНИЕ И СОЗДАНИЕ МИНЬОНОВ

Вы можете повысить уровень опасности миньона или создать новых миньонов, используя таблицу «Характеристики миньонов по уровню опасности». Чтобы изменить уровень опасности существующего миньона, измените его бонус владения, хиты и наносимый урон. Если бонус владения миньона изменяет его Класс защиты, бонусы к атаке, а также сложность проверок характеристик и спасбросков для сопротивления способностям миньона, подумайте о том, чтобы дать существу естественную броню, дающую бонус к Классу защиты, равный его бонусу владения.

Эта таблица — всего лишь руководство, не стесняйтесь подправить цифры, чтобы собрать именно такого миньона, который вам нужен.

ПРИМЕР МИНЬОНА

Теперь, когда вы знаете всё о том, как работают миньоны, мы хотим дать вам образец блока характеристик. Кому не нравится прорубаться сквозь орду зомби?

Зомби-миньон					
Средняя нежить, чаще нейтрально-злая	Миньон 1/4 УО 10 опыта				
Класс защиты 8 Хиты 6 Скорость 20 фт.					
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки понимает языки, которые знал при жизни

Бонус владения +2

Миньон. Если миньон получает урон от атаки или в результате провала спасброска, его хиты уменьшаются до 0. Миньон, получивший урон от иного эффекта, умирает, если этот урон равен или превышает максимальное количество его хитов, в противном случае он не получает никакого урона.

Ошеломление. Если видимый враг начинает ход в пределах 5 футов от трёх и более зомби-миньонов, до начала его следующего хода его скорость снижается на 5 футов за каждого из этих зомби-миньонов (но не ниже 0). Если скорость снижена до 0, существо считается опутанным до начала своего следующего хода.

Восстать. Когда хиты зомби-миньона впервые опускаются до 0, он снова оживает с 6 хитами в начале своего следующего хода.

Действия

Удар (групповая атака). Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, одна цель. Попадание: 1 дробящего урона.

Характеристики миньонов по УО

УО	Бонус владения	Хиты	Урон
0	+2	≤4	1
1/8	+2	5	1
1/4	+2	6	1
1/2	+2	7-8	1
1	+2	9-10	2
2	+2	11-12	3
3	+2	13-14	4
4	+2	15-16	5
5	+3	17-18	6
6	+3	19-20	7
7	+3	21-22	8
8	+3	23-24	9
9	+4	25-26	10
10	+4	27-28	11
11	+4	29-30	12
12	+4	31-32	13
13	+5	33-34	14
14	+5	35-36	15
15	+5	37-38	16
16	+5	39-40	17
17	+6	41-42	18
18	+6	43-44	19
19	+6	45-46	20
20	+6	47-49	21
21	+7	50-52	22
22	+7	53-55	23
23	+7	56-58	24
24	+7	59-61	25
25	+8	62-64	26
26	+8	65-67	27
27	+8	68-70	28
28	+8	71-73	29
29	+9	74-76	30
30	+9	77-80	31

