

ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ БОИ В ТРИ ШТРИХА

Бытует мнение, что бои в пятой редакции D&D не особенно интересны. На самом деле достаточно разнообразить всего три аспекта, чтобы сделать любое сражение захватывающим. Причём в любой системе.

Я откопал и подправил список многолетней давности, вдохновившись своим недавним заявлением (встреченным многими в штыки) о существовании такой штуки, как «не зависящий от системы дизайн боевых столкновений», которому можно и нужно научиться.

Это просто список. Не теория или формула, просто список элементов, которые нужно включить в сражение. Я разделил его на **три категории**:

- Интересные противники.
- Интересное окружение.
- Интересные ситуации.

Иногда они могут смешиваться. По возможности стоит использовать в каждом бою как минимум две категории. Эти списки ни в коем случае не являются исчерпывающими, но стоит несколько раз воспользоваться каждым из них, как вы увидите их полезность и сможете дополнять своими собственными идеями.

Противники

Это наименее ценный список, потому что если вы используете систему, ориентированную на сражения, то в ней, скорее всего, уже есть монстры, в которых всё это встроено (надеюсь). Есть базовые инструменты, такие как иммунитет, уязвимость, легендарные действия и т.д., но я перечислю те, которые не обязательно появятся в вашей игре сами по себе, если выбирать наиболее распространенных врагов, и которые вам, возможно, придётся добавить самостоятельно, когда блок характеристик монстра покажется слишком скучным.

1. **Использует командную работу.** Дайте монстрам какое-нибудь разрушительное комбо, но чтобы оно работало при участии нескольких существ. Один сбивает с ног героя, а другой атакует. Один выливает на героя ведро смолы, а другой поджигает его. Двое пробегают мимо героя, держа между собой натянутую сеть, а третий подходит и бьет героя, пока тот пытается выпутаться.
2. **Сражается верхом.** У героев могут быть или не быть свои скакуны. Обеспечьте достаточно пространства и позволяйте врагам бить и отступать и переезжать героев.
3. **Регенерирует здоровье.** Я уже использовал троллей в D&D, и они применяют эту особенность недостаточно хорошо. Сделайте регенерацию быстрее и лучше, чтобы она имела важное значение.
4. **Слизь.** Ну, хорошо, это не особенность, но, чёрт возьми, чаще используйте всякую слизь. Когда вы сражаетесь с желатиновым кубом, он вредит не столько атаками, сколько пассивным занятием вашего пространства. Поэтому ваша безопасность зависит от возможности соблюдать дистанцию и одновременно наносить эффективные атаки.

Интересная тактика, основанная на позиционировании, уже встроена в столкновение. И что ещё хуже, физические удары по слизи часто оказываются неэффективными из-за её свойств, что вынуждает игроков искать тактику, направленную специально против этого врага. Она может разъедать оружие, которым её бьют. Она может засасывать его в себя, из-за чего оружие застревает внутри. Она может разделяться на несколько частей при ударе, и теперь у вас две слизи. Она может пружинить, из-за чего удары просто отскакивают от неё. Кстати, у роя тоже много схожих со слизью свойств.

5. **В целом необычно реагируют.** Нежить исцеляется от некротического урона, нилбоги просто превращают урон в лечение, взрывающиеся после смерти существа, и т.д.
6. **Много иллюзий.** Растяните бой с помощью множества ложных целей, но при этом дайте подсказку о том, что реально, позволяя проницательным героям действовать стратегически.
7. **Калечащие атаки.** Если в вашей системе травмы не используются по умолчанию, то вы можете сделать их частью конкретной атаки какого-нибудь монстра.
8. **Чтение мыслей.** Впустите в своё сердце метагейминг с помощью диететического оправдания его использования.
9. **Приводит к замешательству.** Не переусердствуйте, но всего пара героев, один раунд атакующих всё подряд, может посеять хаос.
10. **Имеет слабое место.** Механика «точного удара» — это ящик Пандоры, но думаю, достаточно просто сказать: «У монстра во лбу торчит драгоценный камень. Если целиться в него, то класс защиты монстра будет выше из-за небольшого размера камня, но такие атаки будут более эффективны».
11. **Пожирает героев.** Помните в детстве цель любых монстров сводилась к тому, чтобы съесть вас? Это работает гораздо лучше, когда монстр пытается сделать это в середине битвы, а не ждёт смерти своей жертвы. Однако не нужно автоматически убивать героя, когда его проглотят. Дайте ему шанс вырваться наружу (если монстр гигантский) или хотя бы отсидеться в ожидании, пока друзья освободят его.
12. **Всё, что превращает бой в некую головоломку.** Монстр, который может быть уничтожен только в определённый момент/раунд (например, каждый 4-й раунд, и у вас есть маленькие 4-секционные часы, видимые игрокам и обновляющиеся каждый раунд). Монстр, который превращается в камень между каждым своим ходом, так что вы не можете нанести ему много (если вообще можете) урона, пока не найдёте возможность атаковать его в его же ход. Монстр, чьё тело отделено от источника его характеристик (например, его можно повредить, только атаковав магический камень на пьедестале посреди комнаты, или он воспринимает происходящее через глазное яблоко на стене). Монстр, который нападает на героев во сне, поэтому они уязвимы, когда спят. Будьте изобретательны.

13. **Хватание.** Это действительно хорошая альтернатива простому нанесению урона. Она всё равно выводит героя из строя и может привести к другим формам урона. Может быть, монстр действием наносит урон схваченным существам, то есть последствия атаки монстра отсрочены, но будут продолжаться, если вы не помешаете ему. Возможно, монстр бросает вас, и вы получаете либо урон от падения, либо урон от чего-то, во что вас бросили. Возможно, захват может быть подготовкой к чему-то более разрушительному, чем удар обычной дубиной или топором, но у героя есть по крайней мере один раунд, чтобы как-то отреагировать и спастись. В общем, любой раунд, в котором монстры делают что-то, кроме базовой атаки, обычно улучшает сражение.
14. **Несколько пулов хитов.** Представьте себе огромную-огромную гидру, каждая голова которой имеет свои собственные хиты, отнимающиеся отдельно.
15. **Несколько волн врагов.** Бонусные очки мастеру за понятный намёк на скорое появление следующей волны.
16. **Поднимает убитых в качестве нежити.** Аналогично нескольким волнам, но монстр должен как-то осмысленно измениться после того, как он становится нежитью. Как вариант, это можно отложить до того момента, когда герои уйдут, и тогда позже в приключении они столкнутся с теми же врагами, но уже в виде зомби/призраков/чего угодно, и будут думать: «Что за хрень???». Может быть, это случится дальше по сюжету, а может быть, всего через пару комнат!
17. **Несколько фаз врага (в любом проявлении).** Я предпочитаю короткие бои, поэтому мне не особо подходит что-нибудь сложное вроде босса, который получает новые атаки после нанесения ему определённого количества урона и который имеет три разных формы. Но хотя бы одна большая метаморфоза, которая существенно меняет ситуацию, может многое дать сражению. Или несколько небольших изменений, которые легче реализовать, например, монстр, который слегка мутирует каждый раунд.
18. **Пугает героев.** Этот момент может показаться спорным, но мне искренне нравится эффект страха. Многие пуристы осуждают любую возможность ущемления агентности игроков и ситуации, когда мастер «говорит им, о чём думают их персонажи» (я лично считаю, что это довольно глупо, но оставим этот спор на другой день). Однако я бы возразил, что, во-первых, эффект испуга может создать интересный геймплей, если он заставляет персонажа принимать решения, которые он не принял бы в обычной ситуации, и, во-вторых, это отличный пример негативных последствий, которые можно использовать помимо нанесения урона.
19. **Окаменение (постепенное).** Мгновенное окаменение — это довольно тупо. Лучше сделать так, чтобы оно наступало поэтапно каждый раунд. Первая фаза — уменьшение скорости персонажа вдвое. Вторая фаза — ограничение доступных опций только передвижением или действием, но не тем и другим одновременно. Третья фаза — помеха ко всем проверкам физических навыков. И, наконец, окаменение. Дайте им способ вылечиться, пока не стало слишком поздно,

чтобы они могли использовать свои ослабленные способности во время раундов окаменения, судорожно пытаясь предотвратить ухудшение состояния.

20. **Аналогично, накладывает мутации на героя.** Представьте себе монстра, чья основная атака заключается в том, чтобы просто дать своей цели незначительную, но мешающую мутацию. Бросок атаки, бум — из вашей ладони теперь растёт большой палец. Помеха ко всем проверкам, требующим руки, пока вы не отрубите этот лишний палец. Бросок атаки, бум — на вашем теле появляется ещё 6 глазных яблок, которые полностью дезориентируют вас.
21. **Полагается на нетрадиционные органы чувств.** Слепые монстры, полагающиеся на звук или обоняние, — могут, безусловно, сделать игру более интересной (см. *Veins of the Earth*, а также «Тихое место»), но мой личный фаворит — чувство вибрации (поскольку мне нравятся монстры, умеющие закапываться). Истинное зрение менее интересно, чем большинство вариантов, но что-то вроде инфразрения может быть любопытным, поскольку герой может придумать, как его обмануть (см. «Хищник»). Есть ещё много странных и непонятных способностей, которые можно попробовать обыграть, если вы считаете, что у них есть потенциал. Эхолокация (отличается от восприятия на слух, потому что существо самостоятельно издаёт звук для получения обратной связи и создаёт мысленное трёхмерное изображение), восприятие электрических полей (электрорецепция), восприятие магнитных полей (магниторецепция), восприятие на основе влажности в окружающей среде (гигрорецепция), восприятие давления в воздухе/воде и т.д.
22. **Намекает на свой следующий ход.** Замахивается большим топором, или топчет землю перед рывком вперёд, или накапливает энергию перед произнесением заклинания, и т.д. Если действие, которое враг собирается выполнить, будет слишком обыденным, то этот приём лишь поможет персонажам выйти сухими из воды. Поэтому действие должно быть чем-то большим и требующим немедленного ответа, чтобы увернуться или парировать его, — таким образом вы сможете оправдать пропуск монстром целого раунда, пока герои будут пытаться как-то справиться с готовящейся атакой. Также было бы неплохо добавить этой подготовке к действию собственный меньший эффект. Например, представьте дракона, который перед выдыханием огня сначала вдыхает в течение целого раунда, что в свою очередь притягивает нескольких героев и всякие объекты ближе к монстру (при этом приближая их к месту, где в итоге окажется самое пекло).
23. **Обладает социальными связями.** Может быть, у группы монстров есть заметная иерархия, и герои могут быть более или менее эффективны, если сосредоточат атаки на лидере. Может быть, есть маленький монстр, которого любит большой монстр, готовый защищать его и обороняться, пока маленький ещё жив, но после его смерти впадающий в ярость. Может быть, есть монстр, на которого все остальные монстры хотят произвести впечатление, и если герои смогут заставить его опозориться, то боевой порядок развалится.

24. **Чего-то хочет.** Классический пример — ржавник. Он не жаждет причинить вам вред, а просто хочет съесть ваш металл. Поняв их поведение, вы осознаете, что с ними вовсе не обязательно бороться. Просто бросьте им монтировку или сковородку. У вас могут быть монстры, которые хотят воды, денег, конкретной информации, возможности продемонстрировать что-то... в общем, что угодно.
25. **Контролирует персонажа.** Либо очаровывая его, либо контролируя его разум, либо как-то ещё заставляя героя провести часть или всю битву, работая на противника. Этот приём так прост, но он превосходен. Группа лишается одного члена команды, приобретает ещё одного мощного врага и получает задачу нейтрализовать угрозу, не убив своего союзника. Можно также зачаровать какого-нибудь союзного неигрового персонажа, если вы боитесь, что это может зайти слишком далеко, или сделать врагами целую группу невинных существ, чьи разумы находятся под чужим контролем. На что пойдут герои, чтобы защитить гражданских, которые в данный момент представляют угрозу для группы?

Окружение

В то время как большинство особенностей монстров вы можете просто вставить в блоки характеристик существ, которые будут задействованы в следующей сессии, над вписыванием в игру характеристик окружения, перечисленных ниже, вероятно, придется подумать заранее, когда вы будете продумывать будущие игровые зоны, такие как комнаты подземелья. Вы можете собрать несколько случайных таблиц, чтобы генерировать особенности на лету и вставлять их прямо посреди сессии, но многие из них работают лучше, когда они продуманы и выбраны специально, чтобы соответствовать месту, в котором используются.

1. **Вертикальность.** Лестницы, стропила, стремянки, хоры и т.д. Не забывайте также о ямах и разломах. Если вы хотите что-нибудь более головокружительное, попробуйте устроить воздушный бой или, может быть, сражение на утёсе, который показан как бы сбоку.
2. **Труднопроходимая местность.** Это может быть чем-то классическим вроде колючек и зарослей, снижающих скорость передвижения вдвое. Но существует множество других видов труднопроходимой местности. Грязь, оставляющая следы, паутина или зыбучие пески, сковывающие вас, ледяные полы с недостаточным трением (проверка Ловкости, при провале вы перемещаетесь на дополнительные 5 или 10 футов в том направлении, в котором двигались) и т.д.
3. **Опасная земля.** Шипы, колючки, огненные ямы и другие участки пола, наносящие мгновенный урон. Если эти варианты вызывают стойкую ассоциацию с видеоиграми, то гляньте на это: куски пола отваливаются и летят в пропасть, если на них наступить.
4. **Опасности сверху.** Падающие камни, удары молнии, град стрел и т.д. Поскольку вы не можете просто нарисовать их на поле боя, как в случае с напольными опасностями, лучше намекать о них за один ход до начала эффекта.
5. **Массивные или растущие опасности.** Бушующая погода и штормы, землетрясение, усиливающийся пожар, подъем воды, заканчивающийся кислород и т.д.
6. **Неизвестность.** Темнота — наиболее действенный вариант, как и туман. Очаги солнечного света, пробивающиеся в тёмное помещение, могут быть интересным дополнением, поскольку позволяют героям сражаться без факела в руке, а может быть, это «ловушка», в которую можно загнать чувствительного к солнечному свету тёмного эльфа или троглодита. Очень шумное окружение также можно использовать, чтобы оправдать помеху к проверкам восприятия и возможность использовать скрытность даже на открытой местности.
7. **Проходы, создающие динамику.** Например, несколько выходов из комнаты, узкое «бутылочное горлышко», лестницы, сужающиеся и сдавливающие пространства и т.д.
8. **Ловушки.** Лучше использовать такие, которые хорошо видны, поскольку герои не могут позволить себе тратить время на осторожный поиск ловушек в пылу сражения. Просто располагайте их на виду и заставляйте героев двигаться вокруг них или зажимайте их монстрами.
9. **Декорации, готовые к взаимодействиям.** Например, вы сражаетесь на кухне, по которой разбросана куча кухонного оборудования. Достаточно назвать 2-3 объекта на любом поле боя: люстра, горящий камин, множество стеклянных бутылок и т.д. Бонусные очки мастеру, вводящему разрушаемые декорации, например, столбы, которые можно опрокинуть.
10. **Укрытие.** Это очень важный момент, и он должен присутствовать в том или ином виде почти на каждом поле боя, которое вы используете. Меня не волнует, какие правила вы используете для укрытий, вы можете сами придумать механику или изучить доступные варианты, которые вам нравятся. Но включайте бочки и ящики, столбы и деревья, большие сломанные предметы вроде телег, углы, за которыми можно спрятаться, овраги, низкие стены — что угодно.
11. **Позиционирование существ.** Может быть, монстр привязан к месту, как собака на цепи. Может быть, герой привязан к месту. Может быть, что-то физически отделяет героев друг от друга. Может быть, в начале битвы между героем и монстрами большое расстояние, например, если персонажей начинают обстреливать лучники через пропасть. Возможно, монстры используют боевые формации, такие как шеренга и черепаха или окружают героев и т.д.
12. **Подвижные элементы.** Движущиеся платформы, большие вращающиеся шестеренки, меняющиеся стены/потолки/полы, очаги антигравитации (или, может быть, всё поле боя имеет антигравитацию, которая включается и выключается) и т.д. Не забудьте о зонах дикой магии.
13. **Вода.** Лужи, реки, водопады, канализация, стоки, лодки на берегу большого водоема, или даже просто целая битва, проходящая в воде (или под водой).
14. **Действие логова.** Если вы играете не по пятой редакции D&D, то вам стоит украсть из неё некоторые элементы, и действия логова — одна из лучших частей этой системы.

Ситуации

Это то, что, по моему мнению, является наиболее ценным и наименее часто используемым. Главный недостаток заключается в том, что слишком часто единственной целью в бою является просто «убить всех ненаших». На протяжении всего моего опыта вождения игр, такая задача была почти у половины боев. Существует множество других возможных целей. И даже когда нужно просто «убить всех остальных», существует множество ограничений и осложнений, которые могут повлиять на ситуацию интересным образом.

1. Враг должен быть уничтожен в течение определенного времени.
2. Врага нужно отвлечь до определённого момента.
3. Герои просто должны дожить до определённого момента.
4. Герои должны защищать невинных/объект/место.
5. Герои должны спасти заложников.
6. Герои должны добраться из точки А в точку Б (может включать побег).
7. Гонка с врагами к цели.
8. Герои должны украсть предмет (при этом подвергаясь нападению).
9. Герои должны завершить ритуал (пока на них нападают).
10. Герои должны убить одну конкретную цель.
11. Враги не перестанут появляться, пока головоломка не будет решена/объект уничтожен.
12. Герои должны захватить цель (цели) живьём.
13. Враги пытаются захватить героя(ев) в плен.
14. Герои должны получить информацию.
15. Герои должны разрядить напряжённую обстановку.
16. Враги устраивают засаду на героев.
17. У героев есть шанс устроить засаду на врагов.

18. Конкретные герои являются мишенью.
19. Сражение с несколькими фракциями одновременно.
20. Герои обезоружены.
21. Магия либо недоступна, либо бесполезна.
22. Разрешена только магия.
23. Герои истощены (не используйте правила истощения 5е. Они отстой. Возьмите что-нибудь получше из другой системы).
24. Определённые действия, предпринятые в бою, будут иметь правовые последствия.
25. Союзники участвуют в бою/приближаются.
26. Враги нелогичны.
27. Не забывайте позволять врагам сдаться или отступить! 90% моих сражений заканчиваются именно так!
28. Диалог во время/до/после боя. Монстры, которые угрожают героям, агут им, уговаривают сдаться или пытаются убедить их, что это всё недоразумение.
29. Любое из условий выше меняется посреди боя.

В общем, в следующих пяти боевых столкновениях постарайтесь включить хотя бы по одному пункту из каждого списка. Не выбирайте слишком долго, но и не полагайтесь на случайный результат броска кости. Прочитайте все пункты и выберите те, которые кажутся вам наиболее захватывающими или, по крайней мере, дополняющими часть тех врагов, которых вы собираетесь использовать. Если вы всё ещё не удовлетворены, *только тогда* начинайте изучать правила боя из незнакомых для себя систем. Там можно найти действительно много поразительных вещей, и я призываю вас заняться их поиском, но сначала стоит убедиться, что изначальная проблема была диагностирована правильно.

Оригинал статьи [How to Make Combat Spicy](#)

Перевод [Long Story Short](#)

Обложка: [Kevin Hou](#)