

Зарисовка правил для отряда

GUARD [1/8]

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 14 (chain shirt, shield), 16 with shield

Hit Points 11/5 [18/9] (2d8 + 2)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Skills Perception +2

Senses passive Perception 12

Languages Common, one racial or regional language

Challenge 1/8 (25 XP) **Proficiency Bonus** +2

Level 1

Morale normal

ACTIONS

Spear. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. *Hit:* 4 (1d6 + 1) piercing damage, or 5 (1d8 + 1) piercing damage if used with two hands to make a melee attack.

VARIANT ACTIONS

Mace. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d6 + 1) bludgeoning damage.

Light crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 80/320 ft., one target. *Hit:* 5 (1d8 + 1) piercing damage.

ПРАВИЛА ДЛЯ КОПЬЯ НА ПОЛЕ БОЯ

Применимость правил:

1. Для отыгрыша боев 20 x 20 до 100 x 100

СОЗДАНИЕ КОПЬЯ

Минимальное количество: 6

Размер: на 1 категорию больше за каждые 4 существа

Количество костей хитов: сумма костей хитов существ

Хиты: определяются по костям хитов

Средние хиты члена отряда: определяются по усредненному количеству костей хитов.

Класс Защиты: средний для существ

Скорость: минимальная скорость существ

Количество атак: зависит от варианта построения

Урон: такой же как у базового существа

Боевой дух: средний среди солдат с учетом модификатора лидера.

Общие свойства копий

Отряд. Отряд может занимать пространство другого существа, и наоборот, и отряд может перемещаться через любой проход, достаточный для базового существа. Отряд не восприимчив к действию заклинаний, воздействующих на сознание, которые действуют на одно существо. Урон от заклинаний, которые воздействуют на цели уменьшается вдвое при нацеливании на отряд.

Нерегулярное построение

Нерегулярные формирования — это плохо обученные и недисциплинированные банды или орды. Они неспособны к какой-либо продвинутой тактике и должны полагаться на

индивидуальную свирепость или чистую массу. Примеры включают звероловов, безмозглую нежить, плохо обученную и недисциплинированную кавалерию, крестьян с копьями, всадников особо агрессивных, непредсказуемых или свирепых скакунов, а также стаи боевых зверей или обученных монстров (независимо от того, несут ли они наездников или нет). Нерегуляры плотно упакованы. В отряде должно быть не менее 6 существ размером с человека или 3 всадника.

Нерегулярное построение. Копье совершает 1 атаку для 3 солдат (округляем вниз). При нерегулярном построении копье получает бонус +1 к КЗ, +2 к попаданию, +1 к спасброска. Копье автоматически проваливает спасброски от площадных заклинаний по Ловкости и получает тройной урон от них. При убийстве лидера нерегулярное формирование автоматически проваливает проверку боевого духа и бросается в бегство.

Свободный строй

Свободные боевые порядки — это хорошо обученные солдаты или кавалерия, сражающиеся открытым строем. Их растянутое построение позволяет им легко проходить через препятствия или дружественные отряды или обходить их, а также отступить перед лицом вражеских дальнобойных атак или тяжелых войск. Примерами являются боевые повозки с волшебниками внутри, колесницы, рейнджеры, группы авантюристов и т. д. В свободном строю должно быть минимум 4 человека размером или 2 всадника в копье.

Свободное построение. Копье в свободном построении совершает в ближнем бою 1 атаку за 2 существ и обычное число дальнобойных атак. Копье в свободном построении получает двойной урон от площадных атак, которые на него воздействуют, а при отступлении копье не вызывает атак по возможности. Также копье в свободном построении получает бонус +1 к КЗ, +2 к спасброскам, +2 к попаданию.

Сформированный строй

Сформированные построения — это высокодисциплинированные солдаты, сражающиеся плечом к плечу в тесном строю. Солдаты в сформированном строю — крепкие защитники, обычно хорошо вооруженные и бронированные. Они используются для захвата или удержания позиции в ближнем бою. Сформированное построение всадников — это, как правило, ударные отряды, вооруженные копьями. В сформированном строю в одном копье должно быть минимум 6 человек или 3 всадника.

Сформированный строй. Копье в сформированном строю совершает 1 атаку за 2 существ, получает двойной урон от площадных атак, которые воздействуют на весь отряд (автоматически при этом проваливая спасброски). Урон равномерно распределяется по отряду. Также копье получает бонус +2 к КЗ, +1 к спасброскам, +2 к попаданию.

Защитный строй. Если копье в сформированном строю обладают щитами и не верхом, то оно может принять защитное построение и получить дополнительный бонус +2 к КЗ, при отсутствии щитов этот бонус составляет +1. Также копье в защитном строю получает бонус +2 к проверкам боевого духа и спасброскам от страха. Перестроение в защитный строй возможно если копье на этом ходу не совершало никаких действий кроме движения и не находится в ближнем бою с противником.

Экипаж военной техники

Военная техника включает в себя все артиллерийские и осадные орудия, обслуживаемые экипажем. Экипажи военных машин лишь слегка вооружены ручным оружием или вообще не вооружены, а реальная ценность — это сама машина. В когорте

только одна боевая машина. Если для машины требуется большой экипаж, к экипажу добавляются дополнительные нерегулярные когорты экипажей. Военная техника всегда включает в себя хотя бы одного человека с осадной инженерией, и он становится лидером.

Экипаж военной техники. Данный отряд получает утроенный урон от площадных атак при провале спасброска и в случае попадания по отряду в ближнем бою, урон переносится на следующего члена отряда.

Средние хиты члена отряда

При нанесении урона в ближнем бою урон распределяется по всему отряду. А дальнобойная атака всегда поражает одного члена отряда.

Атаки отдельных членов копья

Другие копья никогда не могут нацеливаться на отдельных членов копья. Атаки конкретного члена отряда совершаются с штрафом -2 к попаданию для дальнобойными атаками. В ближнем бою, если атакующий находится рядом он может совершать атаки без штрафов.

Существа, скрывающиеся внутри когорты

Авантюристы или другие персонажи могут стоять внутри копья, если есть место. Они становятся членами копья, и атаки по ним совершаются с учетом правила атак отдельных членов копья.

Лидер копья

Персонажи или другие существа могут быть назначены лидерами копья. Не требуется никаких действий, чтобы руководить и инструктировать копье, организованное как единое целое. Отряд из 120 тяжелых пехотинцев состоит из 24 копий, и им управляет один командир, и он совершает одну бросок инициативы. Лидер может спрятаться внутри одного из копий, но это должна быть одно из передовых копий, иначе отряд будет совершать проверки боевого духа со штрафом -1к4.

Область площадного урона

Если площадь действия заклинания покрывает меньше половины копья урон от этого заклинания уменьшается вдвое.

Окружение

Если копье окружает одиночного персонажа, то атаки ближнего боя по этому персонажу копье наносит с преимуществом.

Дальнобойные атаки копья по отдельной цели

Копье не может атаковать дальнобойными атаками отдельные цели на расстоянии большем базовой дистанции дальнобойного оружия.

Дальнобойные атаки по копью

Дальнобойные атаки по копью совершаются с бонусом +2 к попаданию.

Площадные дальнобойные атаки

Копье может совершать площадные атаки по местности, размер который равен размеру копья, совершая половинный урон от всех дальнобойных атак (например, для 6 лучников – 3к8), а цели в площади поражения должны совершить спасбросок Ловкости с КС равным 8+модифицированный бонус попадания копья получая этот урон при провале или половину от него при успехе.

Прочие факторы

Если линия взгляда стрелка к цели проходит через копье, то цель считается имеющей полное укрытие, только если прямая линия не обеспечивается каким либо другим образом (например для великана, который заслонен бойцами).

LANCE OF GUARDS [10X1/8]

Formed formation of 10 Medium humanoids (any race), any alignment

Armor Class 18 (chain shirt, shield, formed), 20 in defensive stance
Hit Points 110/55 [180/90] (20d8 + 20); 11 hp threshold
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Skills Perception +2

Senses passive Perception 12

Languages Common, one racial or regional language

Challenge 1/8 (25 XP)

Proficiency Bonus +2

Level 1 **Morale** normal

Troop.

Formed formation. Копье в сформированном строю совершает 1 атаку за 2 существ, получает двойной урон от площадных атак которые воздействуют на весь отряд (автоматически при этом проваливая спасброски). Урон равномерно распределяется по отряду.

Defensive stance. Если копье в сформированном строю обладают щитами и не верхом, то оно может принять защитное построение и получить дополнительный бонус +2 к КЗ, при отсутствии щитов этот бонус составляет +1. Также копье в защитном строю получает бонус +2 к проверкам боевого духа и спасброскам от страха. Перестроение в защитный строй возможно если копье на этом ходу не совершало никаких действий кроме движения и не находится в ближнем бою с противником.

ACTIONS

Multiattack. Lance of guards makes 5 melee or ranged weapon attacks.

Spear. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 4 (1d6 + 1) piercing damage, or 5 (1d8 + 1) piercing damage if used with two hands to make a melee attack.

Spear volley. Ranged Weapon Attack, range 20/60 ft., area 100 sq.ft., any creatures in area must succeed on Dexterity Saving Throw DC 13. If failed – creature takes 3d6+3 piercing damage, or half on success.