



Гуманоиды

В *Dungeons&Dragons* полным-полно гуманоидов низкого уровня, и неопытный Мастер может даже не задумываться о том, чем они отличаются друг от друга. А зря, ведь именно эти различия помогают сделать сцены с гуманоидами запоминающимися. Гоблины — пронырливые и скользкие. Кобольды — жалкие по одиночке, но свирепые в стаях. Орки — жестокие фанатики, стремящиеся к экспансии. Людоящеры яростно защищают свою территорию. Гноллов ведет вечный терзающий голод... И так далее. Если пользоваться умениями в их блоках статистики по полной, можно сделать личности этих недотеп, зверолодей, перевертышей, подземных обитателей и астральных кочевников более яркими.

Гоблиноиды

Вот что мы знаем о **гоблинах** из «Бестиария»: они живут в темных и унылых местах, собираются большими толпами и используют сигнализацию и ловушки. У них низкая Сила и высокая Ловкость, а также очень хороший модификатор Скрытности. Их Интеллект и Мудрость — средние. Они обладают темным зрением и умением Ловкий побег, которое позволяет им совершать Отход или Засаду в качестве бонусного действия. Это очень важно для их экономии действий.

Благодаря темному зрению гоблины часто атакуют под покровом ночи, когда их цели могут быть ослеплены (броски атаки против ослепленного существа обладают преимуществом, а на броски атаки самого ослепленного существа налагается помеха). Еще они

нередко нападают из укрытия, пользуясь высоким модификатором Скрытности, вероятность обнаружить их снижается, ведь многие персонажи будут бросать проверку на Внимательность с помехой, полагаясь на зрение.

Картина боя гоблинов начинает вырисовываться, и в ее основе стратегия засады.

Типичный боевой ход гоблина: короткий лук (действие), перемещение, Засада (бонусное действие). Поскольку они атакуют из укрытия, то бросают кубик с преимуществом. Вне зависимости от того, попали они или промахнулись, атака выдает их позицию, и они *немедленно ее меняют*, потому что могут. (Порядок очень важен. Если это возможно, гоблин заканчивает свой ход в укрытии, иначе он будет уязвим. Перемещение / Засада / короткий лук приведут к такому же результату, но между ходами гоблин останется незащищен и может поплатиться за нанесенный урон.)

Поскольку гоблин — маленькое существо, у него хорошие шансы спрятаться за стволом крупного дерева; а если не получится, то, укрывшись хотя бы на три четверти, он уже получит бонус (+5 КД). Но если они в прямой зоне видимости и спрятаться нельзя, гоблинам приходится использовать перемещение, чтобы убраться из поля зрения персонажей, а значит, они должны стоять достаточно близко, чтобы со своей 30-футовой скоростью перемещения описать значительную дугу. В то же время они не должны стоять настолько близко, чтобы персонаж сократил расстояние между ними и напал. Так что оптимальная дистанция от целей до засады — примерно 40 футов, не меньше. И не нужно отходить от персонажей дальше чем на 80 футов — максимальную дистанцию поражения гоблинских луков при обычной стрельбе.

Оставаясь вне досягаемости персонажей, гоблины будут использовать эту тактику снова и снова. Но вот, предположим, персонаж сумел подобраться ближе к одному из них. В таком случае гоблин сперва совершает Отход (бонусное действие). А потом, в зависимости от того, насколько серьезна опасность, он или использует Рывок (действие), чтобы убраться от персонажа, вынуждая последнего тоже применить Рывок, или, если считает, что может прикончить персонажа, перемещается на полную дистанцию в укрытие, а затем

снова применяет действие Засада, готовясь в следующий ход напасть с преимуществом.

К слову, гоблины не пытаются держаться вместе, в одной группе. Прикрывать своих приятелей? Гоблины таким не занимаются. Однако они пытаются заставить персонажей разделиться.

Гоблины — хлюпики: всего лишь 7 хитов. Один хороший удар наносит им тяжелое ранение — и это будет означать, что их гениальная стратегия провалилась. Поэтому гоблин, у которого осталось 1–2 хита, бежит с поля боя. А вот гоблин со средним ранением (3–4 хита) жаждет мести и пытается снова взять верх. Он преследует ранившего его персонажа, сперва отступив на безопасное расстояние, потом применив Засаду и перемещаясь со Скрытностью, пока не окажется на расстоянии где-то в 40 футов от противника. И вот тогда он возвращается к своей снайперской тактике «короткий лук / перемещение / Засада». Пленный гоблин немедленно сдается и молит о пощаде, рассчитывая на свою способность сбежать, как только пленитель на что-нибудь отвлечется.

А если персонажи сами хорошо умеют прятаться? Гоблины не гениальны, но и не глупы. Они не будут тратить стрелы на цель, скрытую на три четверти, потому что это лишит их преимущества стрельбы из засады. Вместо этого гоблин переместится под Скрытностью, чтобы встать рядом с целью или позади нее, и только потом выстрелит и выдаст свою позицию.

Гоблин, прикончивший противника, не будет немедленно охотиться за другими. Если новая цель уже находится в зоне видимости, он нападет на нее. А если нет, жадный гоблин сперва обшарит тело жертвы в поисках ценностей. Умный и скрытный персонаж, следящий за гоблинами, которые следят за ним, может использовать эту слабость.

Пока мы говорили только о дальнебойных атаках. Гоблины также носят при себе скимитары, но не пользуются ими в открытую, ведь в этом случае у них нет преимущества. Добровольно вступить в ближний бой гоблин может только в том случае, если он обладает каким-то ошеломительным преимуществом, вроде большего числа бойцов, темноты и способности заходить с флангов, что в пятой редакции *D&D* означает атаку с двух *противоположных* сторон от цели.

(Нападение «спереди и сбоку» не дает достаточного преимущества при бросках атаки. См. «Опциональное правило: окружение» в главе 8 «Руководства Мастера».)

Модификатор атаки гоблина +4 не настолько хорош, чтобы дать ему шанс «два к одному» при ударе по врагу в доспехах, но когда подключается преимущество, то попадание почти гарантировано. Если три гоблина окружают персонажа в темноте, то высоки шансы, что они совершат три попадания и об ответной атаке противника им беспокоиться не придется. При этом, если эти три удара не добьют персонажа, гоблины поймут, что откусили больше, чем смогут проглотить, и следующим их ходом будет Отход (бонусное действие), они бросятся во тьму (перемещение) и устроят Засаду (действие) там, где позже смогут огорошить раненого врага неожиданным ударом.

Гоблины могут отличить существо, которое потерялось в темноте, от того, которое обладает темным зрением. Они не будут нападать на второе вблизи, если смогут этого избежать, — уж лучше стрелять из коротких луков. Однако в узких пещерных проходах не всегда возможно наметить хорошую линию прицела и рукопашный бой может быть единственным вариантом атаки. В таком случае гоблины опираются на знание местности, чтобы заставить отряд растянуться: ведущий гоблин может атаковать скимитаром (действие), совершить Отход (бонусное действие), а затем отступить по коридору (перемещение), пока не выйдет в более открытую пещеру, где он и несколько других гоблинов нападут на первого появившегося персонажа, используя подготовленные действия атаки. А пока персонажей заманивают вперед, другие гоблины могут при случае стрелять в них или наносить колющие удары из боковых проходов по пути.

Есть еще одно обстоятельство, при котором гоблины вступают в ближний бой: когда им отдают такую команду хобгоблины или медвежатники, которых гоблины боятся и с которыми считаются. Они это сделают, хотя и не по собственному желанию. Гоблины знают, что плохо сражаются в рукопашном бою; стреляют они лучше. Если их составить в пехотный отряд, они будут сражаться без координированности и дезертируют при первой возможности. Однако это не значит, что они прекратят нападать, если посчитают, что смогут добиться чего-то *по-своему*.

Гоблины знают о преимуществе скрытности и захвата врасплох и никому не позволяют использовать это против них. Они часто прибегают к сигнализации и ловушкам, но, поскольку не являются великими изобретателями, большинство из них грубы: металлолом, издающий шум, если его задеть, падающие камни, ямы (с кольями или без), простые силки. Но иногда бывает, что в руки удачливому гоблину попадает охотничья ловушка, которая и обездвиживает жертву, и наносит ей урон. Это ценные вещи, и гоблины оставляют их для защиты важных локаций.

Босса гоблинов от обычных гоблинов отличают его умения Мультиатака и Перенаправление атаки, а еще то, что он не пользуется луком. Действие Перенаправление атаки полезно только в том случае, когда гоблины сражаются бок о бок, а не устраивают засаду или налет. На этом основании я делаю вывод, что боссов гоблинов можно найти только в гоблинских *логовах* — пещерах, руинах, где гоблины могут сражаться большим количеством в тесных условиях.

Кстати, вы читали про умение Перенаправление атаки? Босс гоблинов использует свою реакцию, чтобы избежать удара по себе, и подставляет под него одного из своих гоблинов-миньонов. Ну и козел! Этот тип сильнее, лучше поглощает урон и способен нанести больше ударов, чем его соплеменники, но он не намерен поддерживать команду. «Ай, извини, Джиксто! Пришли мне открытку из Аида!»

Такое существо даже в рукопашном бою нагло озабочено сохранением собственной шкуры. Сражаясь в группе, босс гоблинов начинает в первом ряду, со всеми остальными, используя действие Мультиатака, чтобы дважды ударить скимитаром (учтите, на втором замахе у Мультиатаки босса гоблинов будет помеха). Но как только он получает хоть один удар, сразу меняет тактику. После действия Мультиатака он совершает Отход (бонусное действие) и перемещается на 15 футов за передовую линию, где противники, бьющиеся врукопашную, не могут его достать, а от дальнобойных атак его защищает преграда из пушечного мяса. В последующие раунды он движется на расстояние до 15 футов в ближайшую брешь на передовой, проводит Мультиатаку (действие), Отход (бонусное действие) и снова уходит за передовую линию. (Учтите: он может перемещаться через клетку, занятую союзником, как будто это труднопроходимая местность. Так

ему хватит скорости перемещения, чтобы пройти через передовую линию и обратно, если нужно.)

Если миньоны босса гоблинов уничтожены, он сбегает, равно как и в случае тяжелого ранения (осталось 8 хитов и меньше).

Хобгоблины серьезно отличаются от гоблинов: это прирожденные солдаты, крепкие и дисциплинированные, в то время как гоблины — хлипкие, ленивые и трусливые. Хобгоблины не обладают физическими слабостями, достаточно умны, чтобы делать и использовать мечи и луки и проводить разведку, а качество Воинское превосходство дает им бонус к урону при сражении в плотном строю. С другой стороны, у них нет владения Скрытностью и Ловким побегом.

Хобгоблины передвигаются и атакуют ночью, когда темное зрение дает им преимущество над теми персонажами, у которых его нет. Не имея такого преимущества, они нападут, только если их в два раза больше. В группах, состоящих только из хобгоблинов, они перемещаются слаженными отрядами по 4–6 бойцов. Если таких отрядов много, один состоит из лучников, которые находятся в 60–150 футах от места боя. При наличии отрядов гоблинов не мешает осторожность: хобгоблинам хватает отваги драться в передних рядах, но они знают, что гоблины трусливы. И вместо того чтобы подавать пример, которому гоблины все равно не последуют, они отдают приказы, стоя позади первых рядов, откуда можно следить за гоблинами и стрелять в противника из длинных луков. В этом случае им помогает Воинское превосходство, даже если они сами не кидаются врукопашную; главное — выбирать цели, с которыми в ближнем бою сражаются *гоблины*.

Чем больше отрядов хобгоблинов участвует в рукопашном бою, тем более изощренную тактику они используют. Например, если отряда три, один атакует в лоб, другой стреляет издали, а еще один перед боем выходит к тому флангу, который кажется слабее. Если отряда четыре, два из них расходятся по *обоим* флангам. Пять и более стараются окружить персонажей. Эти перемещения происходят *до* начала боя, ведь хобгоблинам хватает разума и дисциплины, чтобы подготовиться. Еще они располагаются на таком расстоянии, которое позволит компенсировать недостаток их Скрытности.

Хобгоблины не обращаются в бегство, когда проигрывают; они выполняют организованное отступление. Если минимум два

хобгоблина в отряде тяжело ранены (осталось 4 хита или меньше) или убиты, команда начинает отступать, и первыми уходят наиболее тяжело раненные. Они совершают Отход и отступают на полной скорости перемещения. В следующем раунде точно так же совершают Отход и отступают на полной скорости двое менее сильно раненных, пока предыдущие двое совершают Отход только на 5 футов, чтобы не отрываться от идущих следом. Тем временем в этом раунде отряд лучников (если он есть) замечает отступление и сосредотачивает стрельбу на потенциальных преследователях, чтобы прикрыть отходящих. В третьем раунде все хобгоблины, оставшиеся в отряде, совершают Отход и отступают на полной скорости перемещения, присоединяясь к уже отступившим. Они повторно выполняют этот маневр, пока враг не перестает на них нападать.

Хотя в иных случаях хобгоблины — воплощение дисциплины, согласно «Бестиарию», они просто взрываются, когда видят эльфа. Эльфов они атакуют в первую очередь, даже если это будет тактической ошибкой. Значит ли это, что они кидаются в бой раньше времени, при свете дня, с неадекватной разведкой, только потому что видят эльфа в лагере отряда? Это решать Мастеру. Можете сыграть так, но, учитывая уровень их военной смекалки, я бы сказал, что перед началом действия их склонность к дисциплине даст о себе знать: они просто спланируют все так, чтобы убрать эльфов первыми. Но в ходе битвы они могут позволить воину-человеку нанести по ним пару ударов, пока сосредотачивают атаку на воине-эльфе. Возможно, хобгоблины-лучники будут продолжать стрелять в эльфа-мага, когда нужно было бы прикрывать отступление товарищей. Возможно, внезапное появление эльфа-плута в рядах хобгоблинов-рукопашников вынудит их забыть о том, что они делали, и сосредоточиться на бое с эльфом. Или же они останутся верны своей тактике.

Капитан хобгоблинов — очень сильный хобгоблин с умениями Мультиатака и Лидерство. Умение Лидерство невероятно: на одну минуту (то есть 10 раундов), пока капитан хобгоблинов дееспособен, все союзные ему существа в радиусе 30 футов получают бонус 1к4 на броски атаки и спасброски. Он применяет это умение до начала рукопашного боя, чтобы не пропустить собственное атакующее действие. Дальше он сражается как обычный хобгоблин. Если отрядов

хобгоблинов несколько, а капитан только один, он прикреплен к главному отряду рукопашников. Капитаны хобгоблинов не стреляют из луков, но носят метательные копья. Они лучше швырнут копьё в противника, бегущего с поля боя, чем нарушат строй ради погони.

Хобгоблин-военачальник умеет все, что и капитан хобгоблинов, но не только. Он может использовать Удар щитом, чтобы сбить противника с ног, а также он парирует рукопашный удар.

Парирование добавляет +3 к КД как реакция, поэтому очень просто решить, когда им пользоваться: когда игрок бросает 20–22 на атаку (если, конечно, хобгоблин-военачальник уже не использовал свою реакцию на что-то другое).

Чтобы проанализировать Удар щитом, нужно немножко посчитать. Мультиатака хобгоблина-военачальника позволяет за одно действие провести три последовательных рукопашных замаха. Атака длинным мечом наносит больше всего урона, так что проводится по умолчанию. Когда же Удар щитом становится ее разумной альтернативой? Допустим, в среднем Удар щитом наносит на 2 хита меньше урона, чем длинный меч, и вопрос в том, когда шанс сбить противника с ног стоит этих очков. Атаки против лежащего ничком противника идут с преимуществом, что повышает возможность попадания в среднем на 20%. Если хобгоблин-военачальник использует в Мультиатаке последовательность «Удар щитом / длинный меч / длинный меч», это значит, что после успешного первого удара у него будет преимущество на две атаки длинным мечом. Длинный меч в среднем наносит 8 очков урона за попадание¹, 15 за два. 20% от этой суммы — 3, так что использование Удара щитом перед двойным ударом длинным мечом повышает ожидаемый урон от этих двух ударов на 3 хита — *если будет попадание*.

Проблема в том, что Сл 14 при спасбросках на Силу против Удара щитом не очень высока. И без модификатора шанс сбить противника с ног всего два к трем. А учитывая Силу противника — и имейте в виду, что против хобгоблина-военачальника, скорее всего,

.....
¹ В пятой редакции *D&D* основное правило — округлять доли. В этой книге, анализируя урон в вероятностном смысле, а не применимо к персонажу или монстру, я округляю доли до ближайшего целого числа, а половинные доли — до ближайшего четного целого числа.

выйдут самые крепкие передовые бойцы отряда, — шанс успеха сокращается до 50 %. Или даже меньше, если атака идет против тех персонажей, которые добавляют свои модификаторы мастерства к спасброскам Силы.

Хобгоблины не тупы, хобгоблины-военачальники тем более. Они по опыту знают, что слабый противник (с отрицательным модификатором Силы) почти наверняка не выдержит Удар щитом, но более сильный противник, скорее всего, устоит. Однако они также знают, что если один или несколько их союзников могут нанести рукопашный удар по лежащей ничком цели, пока она не встала (если преимущество применяется и к броскам атаки союзников, а не только к двум атакам хобгоблина-военачальника), то потенциальная ценность Удара щитом, скорее всего, превзойдет альтернативные варианты. Также в большинстве случаев, если союзник хобгоблина-военачальника находится достаточно близко, чтобы наносить удары по его цели, может включиться черта Воинское превосходство, что почти втрое увеличивает средний урон одной из атак длинным мечом и примерно удваивает среднюю величину урона от двух ударов. Кроме того, если союзник тоже является хобгоблином, подключается его собственное Воинское превосходство. И если все это сложить, тактика использования Удара щитом становится достаточно эффективной, даже при шансе на успех один к трем.

Медвежатники еще сильнее хобгоблинов, но им не хватает интеллекта и дисциплины последних. Они наносят мощный рукопашный урон, благодаря черте Жестокость (когда каждый удар становится критическим), а способность Внезапная атака позволяет им кидаться на первого персонажа, с которым они вступают в бой. Медвежатники скрытны, поэтому, пусть они и свирепые бойцы, им отлично удается стратегия засад, которую практикуют гоблины. Разница в том, что гоблины проводят снайперские атаки в стиле «бей-беги», а медвежатники лежат в укрытии, пока враг не подойдет в зону досягаемости (или подползают к врагу незаметно, пока не оказываются в зоне досягаемости), а потом выпрыгивают и превращают его в кашу. В выборе целей они не разборчивы: нападают на тех, кто ближе стоит. Медвежатники также не делают различий в том, какая цель выглядит слабее, а какая сильнее. Для них все цели слабые.