

## Обучение основам боевого искусства

*Предлагаем вам побывать в шкуре мечника-новобранца, попавшего в руки сержанта Ригли. Уж он-то сделает из вас настоящего воина! Характеристики новобранца (лист персонажа) указаны в Приложении 1, а все упражнения, которые заставляет выполнять сержант, записаны при помощи онлайн-овых скриптов в Приложении 2. Дело в том, что скрипты MVD-PBF позволяют не только вести игру в интернете, но и полезны в тех случаях, когда необходимо абсолютно точно описать все действия, происходящие на поле боя. Приложение 3 представляет собой карту учебного плаца, на котором происходит тренировка. Ее лучше всего распечатать и отмечать на ней положение солдата при помощи фишки.*

Привет, солдат! Меня зовут сержант Ригли, и обращаясь ко мне ты должен добавлять «сэр». Тебе кажется, что ты уже умеешь ходить, бегать и махать мечом. Забудь об этом! Ты в армии и тебе придется всему учиться сначала. Первое правило – ничего не делать без команды. А когда ты услышишь команду, ты должен делать только то, что тебе приказали!

Итак, мы с тобой на учебной площадке. Она вымощена шестиугольными каменными плитами размером в ярд и размечена краской для обучения новичков. Сейчас ты должен встать на плиту, которая помечена буквой «А».

### Перемещение

Посмотри внимательно в свои характеристики. Там есть параметр, который называется «Пункты действия», сокращенно ПД. У тебя всего 8 ПД. Запомни – каждое твоё действие в бою измеряется в ПД. Чем больше ПД занимает действие, тем больше тебе потребуется времени, чтобы выполнить его. Каждое действие в бою вычитает свои ПД из твоих. Когда все ПД закончатся, закончен твой ход и начинается ход противника. Начнем тренировку. Перейди с позиции «А» на позицию «Б», которая находится на соседней клетке. На это у тебя уйдет 1 ПД. (Упр. 1) Пройди по красной линии с позиции «Б» на позицию «В». Это займет у тебя 3 ПД. (Упр. 2) Проверим, как ты все понял. В моих руках маятник. Каждое его колебание занимает одну секунду. Сейчас я его толкну, и пока он качнется шесть раз, ты должен успеть дойти шагом до позиции «Г», следуя по красной линии. Начали! (Упр.3)

### Положение

Отлично! Теперь ты научишься менять свое положение в бою. Всего положений три – стоя, сидя или присев и лежа. Сейчас ты стоишь. Сядь на корточки. Отставить! Ты не в сортире, а на плацу! Пятки от земли не отрывать, спина прямая, руки перед собой и быстрее! Внимание... Сесть! Отлично, это простое действие занимает у тебя 2 ПД. (Упр. 4) Встать! Подняться из положения сидя тоже занимает 2 ПД. (Упр. 5) Сейчас я опять качну маятник – за шесть секунд ты должен успеть сесть и встать по два раза. Начали! Сесть! Встать! Сесть! Встать! (Упр. 6) Хорошо. Перейдем к следующему упражнению.

Лечь из положения стоя занимает 3 ПД. Когда ты ляжешь, твоя голова будет находиться там, где ты стоял, а ноги окажутся на соседней клетке – по твоему выбору. После моей команды ты должен лечь так, чтобы твои ноги оказались на позиции «Д»... Лечь! (Упр. 7) Когда ты встаешь, то оказываешься на той клетке, где находилась твоя голова. Встать! (Упр.8) Вставание занимает 3 ПД. Перейдем к следующему упражнению.

Перемещение сидя и лежа происходит медленнее, чем стоя. Сядь на корточки. И перейди с позиции «Г» на позицию «Д». Это перемещение займет у тебя 2 ПД. (Упр. 9) Ложись головой в сторону позиции «Е». Переползи с позиции «Д» на позицию «Е». Это занимает 3 ПД. Встать! (Упр. 10) Запомни: перемещение на одну клетку стоя – 1 ПД, перемещение на одну клетку сидя – 2 ПД, перемещение на одну клетку лежа – 3 ПД.

### **Атака холодным оружием**

Настала пора учиться обращению с оружием. Возьми меч и кинжал, затем займи позицию «Ж». Сейчас кинжал и меч являются активными предметами. Это означает, что они находятся в постоянной готовности, и ты почти не потратишь времени на то, чтобы обнажить меч или кинжал. Запомни – доставание оружия, которое является активным предметом, ПД не расходует. Прямо перед тобой находится учебная кукла из дерева. Обнажи меч и ударь ее! (*Упр. 11*) Это действие отнимает 5 ПД. За один ход ты можешь нанести только один удар мечом. Следующий удар ты сможешь нанести только в следующий ход. Достань свободной рукой кинжал и ударь им куклу! (*Упр. 12*) Удар кинжалом отнимает у тебя 3 ПД. За один ход ты успеешь нанести два удара кинжалом. Теперь атакуй куклу сразу и мечом и кинжалом. По моей команде сначала нанеси удар мечом, при этом ты потратишь 5 ПД, после этого тут же ударь куклу кинжалом, на это у тебя уйдет 3 ПД. 5 и 3 равно 8 – ровно столько ПД ты можешь потратить за один свой ход. Сейчас я запущу отсчет времени. В первый ход ты нанесешь кукле удар мечом. Во второй ход ты должен успеть два раза ударить ее кинжалом. В третий ход – ударь ее мечом и кинжалом. Начали! Раз! Удар мечом! Два! Удар кинжалом! Удар кинжалом! Три! Удар мечом! Удар кинжалом! Стоп. Неплохо. (*Упр. 13*)

### **Попадание в цель**

Теперь ты должен научиться попадать по цели. В бою твой противник не будет стоять неподвижно и ждать, пока ты ударишь его. Он будет уворачиваться от удара. Посмотри еще раз на свои характеристики. Найди в них базовую атаку. У тебя она равна 4. Эта характеристика определяется твоими природными качествами – ловкостью и восприятием. Найди в своих характеристиках величину умения «Клиники». У тебя она тоже равна 4. Эта характеристика показывает твое умение в обращении с мечами и зависит от тренировки. Когда ты кого-то атакуешь мечом, эта величина добавляется к базовой атаке. Оружие бывает разным. Некоторыми видами оружия пользоваться легко, некоторыми – сложно. Бонус атаки оружия показывает, насколько легко пользоваться оружием. У меча бонус атаки равен 5. Чтобы узнать свою полную атаку ты должен сложить базовую атаку, умение пользоваться этим видом оружия и бонус атаки того оружия, которое держишь в руках. Твоя базовая атака равна 4, умение «Клиники» - 4, бонус атаки меча равен 5, итого 13. Сейчас твоя атака мечом равна 13.

Когда ты наносишь удар по противнику, твой шанс попасть равен разнице твоей атаки и его защиты. Сейчас я включил механизм, который заставляет куклу отклоняться в случайном направлении. Теперь попасть по ней сложнее. Ее защита равна 5. Это значит, что у тебя есть 8 шансов из 20 попасть по ней. Если бы я сейчас кидал 20-гранный кубик, то результат броска от 1 до 8 означал бы попадание. Атакуй ее! (*Упр. 14*)

Достаточно! Сейчас я передвину рычаг и защита куклы станет равна 13. Это означает, что ты никогда не попадешь по ней мечом, попробуй и убедись... (*Упр. 15*) Хватит! У тебя нет ни единого шанса попасть по ней! Попробуй атаковать куклу кинжалом. Ты владеешь мечом и кинжалом одинаково плохо – твое умение «Ножи» тоже равно 4! Однако кинжал – более простое оружие и попадать им легче. Бонус атаки кинжала равен 7. Это означает, что твоя атака кинжалом будет равна 15. У тебя есть 2 шанса из 20-ти попасть по кукле кинжалом. Не слишком много, но с мечом у тебя совсем нет шансов. Действуй! (*Упр. 16*)

### **Прицеливание**

Ты можешь увеличить шанс попадания в цель не только сменой оружия. Ты можешь потратить на атаку больше времени и сделать ее более эффективной. Этот прием называется «прицеливание». Возьми в руки меч. Если ты потратишь на удар мечом не 5 ПД, а 6, то твоя атака увеличится на 1. Если потратить 7, то атака увеличится на 2 и так далее. Сколько ПД дополнительно ты потратишь на удар, на столько повысится твоя атака. Моя команда «Прицел 3!» означает, что ты должен добавить к ПД атаки оружием 3

пункта. Защита куклы по-прежнему равна 13, но с прицеливанием у тебя есть 3 шанса из 20 попасть по ней. Атакуй куклу с прицелом 3! (*Упр. 17*)

Отлично! Ты всегда можешь использовать прицеливание, если располагаешь на это временем. Например, за ход ты можешь нанести только один обычный удар мечом, который требует 5 ПД. Но твои ПД равны 8, то есть 3 ПД пропадают зря. Ты можешь потратить их на прицеливание, и увеличить точность удара. Но учти – вся атака, вместе с прицеливанием должна уложиться в один ход. Ты не можешь прицелиться мечом на 4 ПД – в таком случае атака заняла бы 9 ПД, а у тебя их всего 8!

Приготовь кинжал. Удар кинжалом требует 3 ПД. Ты можешь за свой ход успеть нанести один удар с прицелом 2 и один удар без прицела. Ты можешь нанести два удара с прицелом 1. Ты также можешь нанести за ход один удар с прицеливанием от 1 до 5. Атакуй куклу с прицелом 5! Сейчас твоя атака стала равна 20 – чувствуешь, насколько легче стало попадать? Достаточно! (*Упр. 18*)

### **Атака в движении**

Сейчас ты научишься сочетать в бою атаку и движение. Займи позицию «З» и приготовь меч. Перед тобой тренировочная кукла, укрепленная на поворачивающемся бруске. Как только я включу механизм, кукла начнет крутиться по часовой стрелке. Она будет перемещаться по кругу со скоростью 3 ПД. Ты должен атаковать ее мечом и преследовать. Твой ход будет первым. На первом ходу кукла будет находится прямо перед тобой. Но после того, как ты ударишь ее, она сделает свой ход и отодвинется от тебя на 3 клетки. Во второй свой ход, ты подойдешь к ней, потратив 3 ПД и снова ударишь. Кукла опять сделает свой ход, удалившись на 3 ПД. За 4 хода вы сделаете полный круг. Начали! (*Упр. 19*)

Хорошо. Теперь я увеличу скорость вращения. За ход кукла будет удаляться на 5 клеток. Ты не сможешь атаковать куклу мечом и преследовать ее. Но с кинжалом все получится. Включаю! (*Упр. 20*)

### **Защита от атак**

В настоящем бою тебе придется не только атаковать противника, но и защищаться от его ударов. Печально, но факт! Сейчас ты научишься делать это. Займи позицию «И». Перед тобой находится механизм, изображающий атакующего воина. Тебе придется уворачиваться от этих рычагов наверху и внизу. При этом, ты должен все время оставаться на позиции «И».

Атака противника всегда происходит в его ход. Тебе не нужно тратить ПД, чтобы попытаться увернуться от удара, потому что это происходит слишком быстро. Ты ничего не должен делать специально, чтобы уклониться. Ты ничего и не можешь сделать, потому что твои ПД закончились, и идет ход противника.

Итак, сейчас я включу механизм. Его атаку я устанавливаю на 10. Шанс механизма попасть по тебе равен разнице его атаки и твоей защиты. Твоя защита указана в твоих характеристиках и равна 3. Это означает, что в среднем, за 20 атак механизм попадет по тебе 7 раз. Это неприятно, но ты должен научиться терпеть боль! Начали! (*Упр. 21*)

### **Парирование оружием**

Ты можешь защищаться не только уклоняясь от ударов, но и отбивая атаки своим оружием. Этот прием называется «парирование». При парировании ты отбиваешь оружие врага своим. На это ты тратишь столько же ПД, сколько потратил бы на атаку этим оружием. Например, атака мечом занимает 5 ПД. Парирование мечом тоже требует 5 ПД. При парировании твоя защита временно увеличивается. К твоей базовой защите прибавляется половина атаки оружием. Сейчас твоя базовая защита равна 3. Твоя атака мечом равна 13. Если ты будешь парировать мечом, то твоя защита увеличится на  $13/2=7$

и составит  $2+7=10$ . Это означает, что механизм вообще не имеет шансов попасть по тебе, если ты будешь отбивать удары рычагов своим мечом.

Парировать можно двумя способами. Первый способ используется, если ты выиграл инициативу и твой ход в этом раунде был первым. Если ты видишь, что противник будет атаковать тебя, ты можешь за свой ход потратить не все ПД, и оставшиеся использовать для отражения атаки противника, когда наступит его очередь действовать. Сейчас мы закрепим эти сведения тренировкой. Я специально замедлю движения механизма, так что в каждом раунде ты будешь действовать первым. В каждом раунде ты должен нанести механизму удар кинжалом, потратив 3 ПД и закончить свой ход, оставив 5 ПД на парирование мечом. Когда начнется ход механизма, ты должен отразить его атаку мечом. Итак, начали! Удар кинжалом! Жди! Блок мечом! Удар кинжалом! Жди! Блок мечом! Достаточно. (Упр. 22)

Второй способ используется, если в этом раунде твой противник делает ход раньше тебя. Когда он атакует тебя, ты не можешь действовать, потому что твой ход еще не начался. Однако, в случае парирования делается исключение – ты можешь потратить ПД на парирование вне очереди. Учти, при этом тебе придется начать свой ход в этом раунде с меньшим количеством ПД – парирование зачтется, как обычное действие. Сейчас я ускорю движения механизма. Он всегда будет атаковать тебя первым в течении раунда. Отбей его атаку мечом, пока он будет делать свой ход. На это у тебя уйдет 5 ПД. Когда ход механизма закончится, ты сможешь совершить свои действия, но на начало твоего хода у тебя будет не 8, а только 3 ПД. Потрать их на удар кинжалом. Начали! Блок мечом! Жди! Удар кинжалом! Блок мечом! Жди! Удар кинжалом! Хорошо. (Упр. 23)

Ты должен запомнить, что одно парирование отбивает только одну атаку. После того, как ты попытался защититься, сделав блок оружием, твоя защита снова становится равной 3.

### **Использование щита**

Вложи кинжал в ножны, вооружись щитом и мечом и снова займи позицию «И». Если ты умеешь пользоваться щитом, ты можешь защищаться им от атак гораздо лучше, чем парируя удары оружием. Когда ты блокируешь удар щитом, твоя защита возрастает на полную величину «атаки» щитом. Твоя базовая атака равна 4. Твое умение владеть щитами равно 2. Бонус атаки среднего щита, который ты держишь в руках, равен 2. Итого, при парировании щитом твоя защита возрастает на 8 и будет равна 11.

Парирование ударов щитом производится так же, как и оружием. Однако щит дает существенное преимущество – одно парирование им требует всего 2 ПД, поэтому за один ход ты сможешь отбить своим щитом не одну атаку, как мечом, а до четырех! Сейчас мы повторим упражнения с механизмом, но атаковать тебя он теперь будет в четыре раза чаще. Приготовься... Начали! (Упр. 24)

### **Стрельба**

Перейдем к стрельбе. Вооружись стандартным армейским арбалетом и займи позицию «К». Не забудь взять колчан с арбалетными стрелами!

Атака на расстоянии производится так же, как и в ближнем бою. Ты можешь наводить арбалет на цель и прицеливаться. Разумеется, стрелковым оружием нельзя защищаться и парировать удары – оно предназначено только для атаки.

После каждого выстрела оружие необходимо перезаряжать. Выстрел из твоего арбалета отнимает 2ПД, а перезарядка – 5 ПД. Сейчас тыкрепишь это практикой. На плацу расставлены тренировочные мишени, их защита равна 3. По моей команде ты произведешь выстрел в мишень, маркированную цифрой «1» и тут же перезарядишь арбалет. Внимание... Пли! Хорошо. (Упр. 25)

Чем дальше находится от тебя цель, тем труднее в нее попасть. У каждого стрелкового оружия есть характеристика «Дальность». Если цель находится дальше этой величины (в ярдах), то твоя атака получает пенальти 1. При удалении за двукратную дальность

оружия, атака получает пенальти 2 и так далее. Дальность твоего арбалета равна 10. Произведи выстрел в мишень, маркированную цифрой «2», которая удалена от тебя на 12 клеток и твой выстрел по ней получает пенальти 1. Пли! (*Упр. 26*)

Стрелять по движущейся мишени труднее. Когда цель движется, она увеличивает свою защиту на количество ПД, потраченных на движение в этом раунде. Мишень, маркированная цифрой «3» - движется по деревянной направляющей. Сейчас я установлю ее скорость на 5 клеток в раунд и запущу. Это означает, что ее защита увеличится с 3 до 8. Ты должен потренироваться в стрельбе по движущейся цели. Пли! (*Упр. 27*)

Итак, теперь ты кое чему научился... Следующие полгода своей жизни ты будешь занят тем, что доведешь выполнение этих упражнений до автоматизма. В бою ты должен действовать быстро, не раздумывая. И ты будешь действовать в бою именно так! Я сделаю из тебя солдата! Марш на позицию «А», начинаем заново!

Приложение 1

Имя

Новобранец

Уровень	3	Атака	4	Походный вес	60
Сила	6	Защита	3	Вес героя	
Здоровье	7	Хиты	21	Критический успех	2
Восприятие	6	Крит. хиты	13	Критическая неудача	2
Ловкость	6	Броня	0		
Интеллект	5	ПД	8		
Харизма	4	Крит. удар	3		
Удача	6	Крит. промах	2		

Умения	Значение	Примечания	Особенности	Комментарий
Клинки	4			
Ножи	4			
Рукопашный бой	4			
Стрелковые	4			
Щиты	2		Призы	Комментарий
			Оценка	

Оружие	ПД	Атака	Ущерб	Крит. удар	Примечания
Меч	5	13	к12+1	5	
Кинжал	3	15	к3+3	8	
Рука	3	13	к3	3	
Нога	4	11	к4	3	
Легкий арбалет	2/5	13	к10	5	Дальность 10
Средний щит	2	8	-	-	

## Приложение 2

### Упражнение 1

/Начальное положение – позиция «А»/

Перемещение = 5

### Упражнение 2

/Начальное положение – позиция «Б»/

Перемещение = 5, 5, 4

### Упражнение 3

/Начало хода/

/Начальное положение – позиция «В»/

Перемещение = 3\*3, 5\*4

### Упражнение 4

На колени

### Упражнение 5

Встать

### Упражнение 6

/Начало хода/

/ПД = 8/

На колени

/ПД = 6/

Встать

/ПД = 4/

На колени

/ПД = 2/

Встать

/Конец хода/

### Упражнение 7

Лечь = 3

### Упражнение 8

Встать

### Упражнение 9

/Начальное положение – позиция «Г», стоя/

Сесть

Перемещение = 6

### Упражнение 10

/Начальное положение – позиция «Д», стоя/

Лечь = 6

Перемещение = 6

Встать

### Упражнение 11

/Начальное положение – позиция «Ж»/

/Активные предметы – меч и кинжал/

Атака = Кукла

БП = Меч

Конец атаки

### Упражнение 12

Атака = Кукла

БП = Кинжал

Конец атаки

### Упражнение 13

/1-й раунд/

Атака = Кукла

БП = Меч

Конец атаки

/2-й раунд/

Атака = Кукла

БП = Кинжал

Конец атаки

Атака = Кукла

БП = Кинжал

Конец атаки

/3-й раунд/

Атака = Кукла

БП = Меч

Конец атаки

Атака = Кукла

БП = Кинжал

Конец атаки

### Упражнение 14

/Защита куклы = 5/

Атака = Кукла /Значение атаки = 13/

БП = Меч

Конец атаки

/Шанс попадания – 8 из 20/



### Упражнение 15

/Защита куклы = 13/

Атака = Кукла

БП = Меч

Конец атаки /Значение атаки = 13/

/Шанс попадания - 0 из 20/

### Упражнение 16

/Защита куклы = 13/

Атака = Кукла

БП = Кинжал

Конец атаки /Значение атаки = 15/

/Шанс попадания - 2 из 20/

### Упражнение 17

/Защита куклы = 13/

Атака = Кукла

БП = Меч

Прицел = 3

Конец атаки /Значение атаки = 16/

/Шанс попадания - 3 из 20/

### Упражнение 18

/Защита куклы = 13/

Атака = Кукла

БП = Кинжал

Прицел = 5

Конец атаки /Значение атаки = 20/

/Шанс попадания - 7 из 20/

### Упражнение 19

/Исходное положение - позиция «З»/

/1-й раунд/

/Ход новобранца/

Атака = Кукла

БП = Меч

Конец атаки

/Ход куклы/

Перемещение = 4, 5, 5

/2-й раунд/

/Ход новобранца/

Перемещение = 4, 4, 5

Атака = Кукла  
БП = Меч  
Конец атаки

/Ход куклы/

Перемещение = 6, 6, 1

/3-й раунд/

/Ход новобранца/

Перемещение = 5, 6, 6

Атака = Кукла  
БП = Меч  
Конец атаки

/Ход куклы/

Перемещение = 1, 2, 2

/4-й раунд/

/Ход новобранца/

Перемещение = 1, 1, 2

Атака = Кукла  
БП = Меч  
Конец атаки

/Ход куклы/

Перемещение = 3, 3, 4 /Вернулась в исходное положение/

/5-й раунд/

/Ход новобранца/

Перемещение = 2, 3, 3 /Занял позицию «З»/

Атака = Кукла  
БП = Меч  
Конец атаки

## **Упражнение 20**

/Исходное положение – позиция «З»/

/1-й раунд/

/Ход новобранца/

Атака = Кукла  
БП = Кинжал  
Конец атаки

/Ход куклы/

Перемещение = 4, 5, 5, 6, 6

/2-й раунд/

/Ход новобранца/

Перемещение = 4, 4, 5, 5, 6

Атака = Кукла  
БП = Кинжал  
Конец атаки

/Ход куклы/

Перемещение = 1, 1, 2, 2, 3

/3-й раунд/

/Ход новобранца/

Перемещение = 6, 1, 1, 2, 2

Атака = Кукла  
БП = Кинжал  
Конец атаки

### Упражнение 21

/Защита новобранца = 3/

/Ход механизма/

Атака = Новобранец  
Конец атаки

### Упражнение 22

/Ход новобранца/

/Защита = 3/

Атака = Механизм  
БП = Кинжал  
Конец атаки

Блок = Механизм  
БП = Меч  
Конец блока /Защита = 10/

/Ход механизма/

Атака = Новобранец  
Конец атаки

### Упражнение 23

/Предварительная заявка новобранца/

Блок = Механизм  
БП = Меч  
Конец блока /Защита = 10/

/Ход механизма/

Атака = Новобранец /Парирует мечом/  
Конец атаки

/Ход игрока/

/ПД = 3/

Атака = Механизм  
БП = Кинжал  
Конец атаки

#### Упражнение 24

/Преварительная заявка новобранца/

Блок = 1,2,3,4 /Первые 4 атаки/  
БП = Щит  
Конец атаки

/Ход механизма/

Атака = Новобранец /Парирует щитом/  
Конец атаки

Атака = Новобранец /Парирует щитом/  
Конец атаки

Атака = Новобранец /Парирует щитом/  
Конец атаки

Атака = Новобранец /Парирует щитом/  
Конец атаки

#### Упражнение 25

/Защита мишени = 3/

/Атака = 13/

Атака = Мишень 1  
БП = Легкий арбалет  
Конец атаки

#### Упражнение 26

/Защита мишени = 3/

/Атака = 13, пенальти за дальность -1/

Атака = Мишень 2  
БП = Легкий арбалет  
Конец атаки

#### Упражнение 27

/Ход мишени/

Перемещение = 5\*4

/Защита мишени = 8/

/Ход новобранца/

Атака = Мишень 3  
БП = Легкий арбалет  
Конец атаки

The diagram shows a hexagonal lattice with several features labeled in Cyrillic and numbered:

- А**: A single hexagon in the upper left.
- Б**: A curved red arrow pointing from a hexagon to **В**.
- В**: A hexagon in the upper left, below **А**.
- Г**: A hexagon in the upper right.
- Д**: A hexagon in the upper right, below **Г**.
- Е**: A hexagon in the upper right, below **Д**.
- Ж**: A hexagon in the middle left, with a red double-headed arrow pointing horizontally across it.
- З**: A hexagon in the center, with a red vertical line and a red dot above it, and a red dotted circle around it.
- И**: A hexagon in the middle right, with a red double-headed arrow pointing horizontally across it.
- К**: A hexagon in the lower left.
- 1**: A red target symbol (concentric circles) in the lower center.
- 2**: A red target symbol (concentric circles) in the lower right.
- 3**: A red target symbol (concentric circles) in the lower left, with a red horizontal line and a red dot to its left, and a red double-headed arrow pointing horizontally across it.