

# Бой с Большой Буквой

Это перевод статьи Combat Writ Large из Pyr.3-77 Combat:4.

Переводчик: Ангон

Сражения героев человеческого размера против огромных существ случаются довольно часто при зачистках подземелий, на охотах за жукообразными инопланетянами и в ужастиках про чудовищ - не говоря уже про **GURPS Q&A**. Базовый набор GURPS и дополнения к нему предлагают множество разрозненных правил для подобных сражений. Настало время объединить эти правила и заполнить недостающие места.

Эти правила называют “чудовищем” того бойца, МР которого больше, чем у его противника. Помните, что когда приключенцы сражаются с маленькими существами, приключенцы сами будут чудовищами!

## Точный размер

Модификатор Размера важен, но он не показывает всей картины. Также имеют значение высота и ширина существа, занятая им область и досягаемость. Эти параметры зависят не только от МР, но и от морфологии - в частности, от таких черт, как Горизонтальный и Нет ног {No Legs, Б:145}

## Размер в гексах

Согласно правилу Фигурки на несколько клеток {Multi-Hex Figure, Б:392}, практически все существа с МР+1 или больше занимают больше одного гекса. Но количество занимаемых гексов зависит от МР нелинейно - возвышающийся подобно башне великан может иметь небольшую “площадь опоры”, в то время как тонкая как блин слизь может покрывать акры. Для быстрой приблизительной оценки обратитесь к столбцу Наибольшее измерение {“Longest Dimension”} Таблицы модификаторов размера {Size Modifier Table, Б:19}, приравняйте “ярды” к “гексам”, округлите вниз (до одного гекса минимум), а затем следуйте данным указаниям:

- Стройное (как лошадь) или змеящееся (как дракон) Горизонтальное существо использует полный МР для определения своей длины в гексах, но в ширину оно только один гекс - хотя около конечностей оно может быть толще на один или два гекса.
- Кряжистое Горизонтальное существо (кабан, слон, мускулистый хищник и т.д.) использует Наибольшее измерение на один МР меньше, чтобы определить его длину в гексах, и на два МР меньше, чтобы определить ширину.
- Прямоходящее существо (например великан) имеет площадь опоры с длиной, равной Наибольшему измерению на три МР меньше, и шириной, - на два МР меньше.

Полупрямоходящие {Semi-Upright, Б:153} существа сражаются как прямоходящие, но Ведущий может считать их кряжистыми, когда они встают на четвереньки для бега. Различие между стройными и кряжистыми для Горизонтальных существ - это особенность {feature}. Стройные чудовища отпихивают больше маленьких существ, когда разворачиваются (Didn't See You There, с. 6), а от кряжистых сложнее уклониться при лобовом столкновении (Defense vs. Slams, р. 9).

В таблице соотношения МР и размера в гексах (ниже) приведены диапазоны, получающиеся по этим правилам, для существ с МР от 0 (размером с человека) до +6 (в 10 раз больше человека).

## Таблица соотношения МР и размера в гексах

Размер в гексах указан как (длина в гексах)×(ширина в гексах).

МР	Стройное	Кряжистое	Прямоходящее	Прямоходящее (вариант Антона)
0	2×1	1×1	1×1	1×1
+1	3×1	2×1	1×1	1×1
+2	4-5×1	3×2	1×2	1×1
+3	6-7×1	4-5×3	2×3	3×3
+4	8-10×1	6-7×4-5	3×4-5	3×3
+5	11-15×1	8-10×6-7	4-5×6-7	5×5
+6	16-20×1	11-15×8-10	6-7×8-9	7×7

## Досыгаемость

Большие существа имеют превосходную досягаемость в ближнем бою. Добавьте бонус, указанный в Модификатор размера и досягаемость (Б:402) к верхнему пределу досягаемости для оружия ближнего боя и безоружных атак конечностями и ударными частями тела {Strikers}. Всегда считайте досягаемость от края фишки. Считайте, что у укусов всегда досягаемость В или используйте более сложную опцию:

*Ну и длинношеее...* Для Горизонтального существа, добавляйте бонус к досягаемости и к укусам, но считайте итоговую досягаемость от центрального гекса существа в сторону его головы. Поскольку укусы базово имеют досягаемость В, они остаются доступными только для боя вплотную, если только бонус не превысит половину длины существа (округленную вверх). Для прямоходящих чудовищ укусы всегда остаются атакой, доступной только в Бою Вплотную.

Например, змеящийся МР+6 дракон, который в длину 16 гексов, но имеет только +7 бонус к досягаемости, может кусать противников только в Бою Вплотную: большая часть его фишки - это и есть его шея, так что чтобы атаковать зубами, ему нужно переместить свою голову в гекс жертвы. Кряжистый МР+6 хищник длиной в 11 гексов

может воспользоваться бонусом +7 к досягаемости, чтобы грызть противников в ярде от его головы на боевой карте. А МР+6 великан может ударить кулаком на 7 ярдов, но нагибаться, чтобы укусить, ему будет неудобно даже в Бою Вплотную.

## Следствия высоты

Другой вопрос - в том, до чего каждый из сражающихся сможет достать. Используйте правило Бой с разницей по высоте {Combat at Different Levels, Б:402-403} с следующими уточнениями:

1. Используйте эффективный МР каждого бойца. Он равен полному МР для прямоходящих существ. Горизонтальные получают -1 к эффективному МР, и еще -1, если у них нет ног и они ползают, катятся или перемещаются тому подобным образом. *Примеры:* МР+1 лев имеет эффективный МР0, МР+1 змей - эффективный МР-1, МР-1 гремучник - эффективный МР-3, а МР-3 домашняя кошка - эффективный МР-4.
2. Обратитесь к Таблице модификаторов размера {Size Modifier Table, Б:19}, используйте число из столбца Наибольшее измерение {"Longest Dimension"} в соответствующей эффективному МР строке в качестве эффективной высоты. Это не то же самое, что и высота роста, например все МР0 люди используют "6 футов", а Горизонтальные звери могут подняться выше своего роста в холке. Если сражения между существами разного размера происходят часто, стоит записать этот показатель на листе персонажа. *Примеры:* эффективный рост для МР+1 льва равен 6 футам, для МР+1 змея - 4,5 футам, для МР-1 гремучника - 2 фута, а для домашней кошки - 1,5 фута.
3. Используйте различие в эффективной высоте в качестве "разницы по высоте" по правилу Бой с разницей по высоте {Combat at Different Levels, Б:402-403}. *Примеры:* против МР0 человека с эффективной высотой 6 футов, МР+1 лев находится на том же уровне, МР+1 змей использует "до двух футов разницы по высоте", МР-1 гремучник - "до четырех футов разницы по высоте", а домашняя кошка - "до пяти футов разницы по высоте".
4. Эффекты досягаемости {Effects of Reach, Б:403} - включая бонусную досягаемость от высокого МР (Досягаемость/Reach, с. 5) - уменьшает разницу по высоте, как обычно.

Кроме того, измените правило Бой с разницей по высоте {Combat at Different Levels, Б:402-403} следующим образом:

- В положении "до шести футов разницы по высоте" находящийся выше боец может атаковать голову, шею, руки и торс находящегося ниже, а не только голову. (Если вы используете более детальные зоны попадания из GURPS Low-Tech, читайте "руки" как "плечи", а "торс" как "грудь".)
- В положении "более шести футов разницы по высоте" (если эта разница в высоте из-за разницы в росте), находящийся ниже боец использует правила для положения "до шести футов разницы по высоте" - ноги и ступни колосса всегда доступны для атаки.
- При любой разнице по высоте (если эта разница в высоте из-за разницы в росте), находящийся выше боец может пинать любую часть тела находящегося ниже безо всяких модификаторов за высоту - только за зону попадания, пинок и

относительный МР. Цель защищается с -1 за разницу в высоте в 3 фута, с -2 за 4 фута и с -3 за 5 и более футов.

Те, кто могут двигаться в трех измерениях (летающая или плавающая) обычно могут игнорировать неравенство по высоте. Другие способы обойти его - залезть на большого противника (Попытка прокатиться/Going for a Ride, с. 10) или поднять маленького (Сила-мощь/Big Strength, с. 10).

## Увеличенные части тела

Модификатор Размера не всегда един для всего существа. Чудовище использует МР увеличенной части тела, чтобы определить досягаемость и разрешенные для этой части тела атаки, а также когда эти атаки могут использовать Громадные Атаки Ближнего Боя (Huge Melee Attacks, с. 7). Его противники используют МР этой части тела при атаке по ней - а также при оценке Держусь с трудом (Barely Hanging On, с. 10). Используйте МР существа в целом для Случайных Столкновений (Incidental Collisions, с. 6-7), Защиты от Толчков (Defense vs. Slams, с. 9), Особых атак против существ с большим МР (Special Attacks vs. High SM, с. 8), удержаний {pins} и практически во всех других случаях.

Несколько дополнительных примечаний:

- *Кусачий* {Born Biters, Martial Arts:115}: Увеличивает МР для определения возможностей укуса (см. Контрольные точки {Breakpoints} ниже). Облегчает попадание в челюсть и в нос.
- *Длинные руки* {Long Arms, Б:53} и *Длинные Ударные части тела* {Long Strikers, Б:88}: Увеличивает досягаемость всех атак ближнего боя этими частями тела, включая захваты. Облегчает попадания по этим частям тела.
- *Длинные ноги* {Long Legs, Б:54-55}. Увеличивает досягаемость пинков. Добавьте их бонусный МР к МР тела, когда определяете разницу по высоте (Следствия высоты/Height Effects, с. 4-5), мимо чего чудовище может свободно проскользнуть (Проскальзывание/Evading, с. 6), кого оно может топтать {trample, Б:404} и поле зрения. Облегчает попадание по ногам и увеличивает МР чудовища для правила Как песок сквозь пальцы (Sand Through Fingers, с. 7).
- *Растягивание* {Stretching, Б:88}: Эффекты растягивания рук и ног указаны выше. Растягивание шеи прибавляет МР для определения досягаемости укуса (но не его возможностей) и поля зрения чудовища, но облегчает попадание в шею.

## Контрольные точки

Когда сражаешься с чудовищами, важно знать, какие меняющие игру правила “включаются” при конкретной разнице в МР. Они перечислены здесь:

- *МР чудовища равен или больше МР жертвы*. Чудовища, обладающие Сдавливанием {Constriction Attack, Б:43} могут его применить. Укус Чудовища НЕ может повредить важные внутренние органы (череп/мозг, позвоночник, вены/артерии и ЖВО), уничтожить {dismember} что-либо кроме небольшой части тела (уха, носа и т.д.) или покалечить конечность (но может покалечить

оконечности {extremities}, суставы и небольшие части тела) и считается одноручным захватом (Martial Arts:115).

- *MP чудовища больше MP жертвы на один и более.* Чудовище может захватить в “медвежьих объятиях” и сдавливать {choke or strangle} торс противника (Б:370-371); ему необязательно захватывать шею. Оно может топтать лежащую жертву (Б:404). Его укусы могут повредить, покалечить или уничтожить любую часть тела и считается двуручным захватом для сдавливания {strangling}, противодействия вырыванию, Сворачивания Шеи {Neck Snap} и Выкручивания Руки {Wrench Limb}, но одноручным во всех других случаях (Martial Arts:115).
- *MP чудовища больше MP жертвы на два и более.* Стоящее не-горизонтальное чудовище полностью закрывает линию зрения своему миниатюрному противнику (Б:389), оно может топтать независимо от позы жертвы (Б:404). Однако чудовище такое большое, что маленькие противники не должны становиться на колени или ложиться чтобы схватить его, когда оно лежит, сидит или стоит на коленях (Б:370).
- *MP чудовища больше MP жертвы на три и более.* Стоящее на коленях или Горизонтальное чудовище полностью закрывает линию зрения своему крошечному врагу (Б:389), Его топтание наносит обширные повреждения {large-area injury, Б:400}. Оно может проскальзывать мимо крошечных врагов без бросков, просто перешагивая их, потратив +1 очко движения (Б:352, также см. Движение, с.6-7). Его укусы могут повредить, покалечить или уничтожить любую часть тела; считается двуручным захватом во всех случаях; и может попытаться удержать {pin} стоящего врага (Martial Arts:115).
- *MP чудовища больше MP жертвы на четыре и более.* Чудовище полностью закрывает линию зрения своему противнику во всех случаях (Б:389),
- *MP чудовища больше MP жертвы на семь и более.* Удары чудовища (безоружные и оружием ближнего боя, соответствующим его размеру) наносят обширные повреждения {large-area injury, Б:400}.
- *MP чудовища больше MP жертвы на десять и более.* Ведущий может использовать правило Маленький Размер в Бое (Powers, с.76), позволяя микроскопическим противникам забираться под броню, если MP чудовища больше на 13 и более, попадать в кровоток сквозь раны, если MP чудовища больше на 19 и более и проникать в поры, если MP чудовища больше на 44 и более,

## На гарнир

GURPS дает вам только то, за что вы платите, а MP - это ничего не стоящая особенность. Хотя он дает некоторые преимущества и недостатки, они примерно уравновешивают друг друга. Однако большие чудовища имеют некоторые свойственные им черты, которые Ведущий может при желании добавить в расписки существ и расовые шаблоны.

*Сила {Strength}*: Как предлагает Рост {Growth, Б:В58}, существа нуждаются в СЛ, примерно в пять раз больше высоты в ярдах для их MP в Таблице модификаторов размера {Size Modifier Table, Б:19}: СЛ10 при MP0, СЛ15 при MP+1, СЛ25 при MP+2,

СЛ35 при МР+3, СЛ50 при МР+4, СЛ75 при МР+5 и ×10СЛ за каждые +6 к МР (то есть СЛ350 при МР+9).

*Единицы Живучести {Hit Points}*: Согласно Б:16, ЕЖ обычно колеблются в пределах ±30% от СЛ, но удвойте ЕЖ для Неживых существ и умножьте в 4 раза для Однородных и Рассеянных.

*Движение {Move}*: Скорость движения увеличивается при увеличении МР по-разному, в зависимости от морфологии существа. Достаточно сказать, что Ведущий должен увеличить Движение для больших чудовищ, как минимум дав им бонус к Движению, равный МР.

*Сопrotивление Повреждениям {Damage Resistance}*: Чудовища становятся более толстокожими при увеличении размера. Для увеличенных в размерах существ обратившись к Таблице модификаторов размера {Size Modifier Table, Б:19} и умножьте СЛ на соотношение Наибольших измерений {"Longest Dimension"}, отбросив дроби. Например, МР+2 соответствует пяти ярдам, тогда как МР0 соответствует двум, получившееся соотношение 2,5 увеличит СЛ1 у МР0 волка до СЛ2 у МР+2 гигантского волка. Для СЛ0 существ, например людей, увеличенных до великанов, начинайте с СЛ0,5 и отбрасывайте дроби в конце. Так, МР+4 великан с соотношением размеров в 5 будет иметь СЛ2. Фантастические существа часто имеют больше СЛ, но никак не меньше.

## Если у вас много ЕЖ

Базовый Набор содержит некоторые правила, которые применяются, когда урон получают существа с большим запасом ЕЖ.

*Столкновения и падения {Collisions and Falls, Б:430-432}*: Когда существо падет или сталкивается с неподвижным предметом, кубики урона считаются пропорционально ЕЖ.

*Высокие значения ЕЖ и исцеление {High HP and Healing, Б:424}*: При 20+ЕЖ, умножайте вылеченные любым способом ЕЖ на (полные ЕЖ/10). Правила говорят отбросить дроби, то есть при 40-49ЕЖ исцеление умножается на 4, но если Ведущего устраивает, что при 47ЕЖ исцеление умножается на 4,7 (и затем округляется вниз), то можно и так!

*Шок {Shock, Б:419}*: При 20+ЕЖ, штраф за шок становится -1 за (полные ЕЖ/10) ранения, отбросив дроби.

Если используются правила по *Кровотечению {Bleeding, Б:420}*, имеет смысл давать штраф -1 к броску ЗД за каждые ЕЖ/2 ранения, а не за каждые потерянные 5ЕЖ. Тогда дракон с 40ЕЖ будет бросать с -1 при 20ЕЖ ранения, также как человек с 10ЕЖ будет бросать с -1 за ранение в 5ЕЖ.

Повреждения от *Болезней {Disease, Б:442-444}* тоже могут увеличиваться пропорционально ЕЖ, например болезнь, наносящая человеку 1ЕЖ, нанесет дракону с 40ЕЖ 4ЕЖ повреждений. Это имеет смысл, когда потери ЕЖ обозначают обратный отсчет ("убивает жертву за X дней"). Не масштабируйте локальные болезни, такие как заражение ран, или сверхъестественные атаки, объясненные как болезни.

# Движение

Большие существа всегда следуют правилам *Фигурки на несколько клеток* (Б:392), измененному, как указано ниже. Наибольшие изменения касаются раздела *Толкание и Стапывание* {Slam and Overrun}.

## Проскальзывание

Согласно правилу *Прыжки* (Б:352), препятствия, МР которых меньше МР существа на три и больше, считаются небольшими, и их преодоление тратит +1 очко движения (см. Траты очков движения {Movement Point Costs}, Б:387). Это правило работает, даже если таким препятствием окажется противник! Чудовищу не нужен бросок, чтобы проскользнуть {evade, Б:368} мимо такого крохотного противника; оно просто тратит дополнительное очко движения и продолжает идти. На многолюдном поле боя используйте следующее обобщение:

*Так вас было много?* Чудовище тратит дополнительное очко движения только один раз за пройденный ярд, независимо от количества крошечных врагов, которые стояли на его пути. Например, если прямо перед МР+3 слоном, изображенном на с. Б:392, будут стоять трое МР0 человек (по одному в каждом из передних гексов), он потратит только одно дополнительное очко движения, чтобы проскользнуть мимо, а не три.

Все вышесказанное подразумевает, что чудовище перешагивает через противников. Если оно не может - или не хочет - этого делать, то читайте дальше!

## Случайные столкновения

Эти правила относятся к чудовищам, МР которых превосходит МР их противников на 3 и больше:

*Паровым катком!* Если чудовище не ходит, а движется другим способом (ползет, катится и т.д.), его "свободное" проскальзывание также считается свободной попыткой толчка {slam attempt, Б:371-272}. Такой толчок не требует броска на попадание, и применяется правило *Защита от толчков* (Defense vs. Slams, с. 9). Существо, у которого есть ноги, не обязано предпринимать опасный толчок; оно может выбрать свободный толчок, а может пройти мимо маленького существа, перепрыгнув или перешагнув его, проскальзывая без толкания.

*Простите, не заметил.* Если перемещение большого существа вслед за его головой после того, как она входит в гекс или разворачивается, приводит к тому, что оно перемещается сквозь занятое маленьким существом место, не используйте правило выше; вместо этого, считайте его за свободное пихание обеими руками {two-handed shove, Б:372}, которое не требует броска на попадание. Правило *Защита от толчков* все еще применяется к защитами цели. Это пихание вызывает отбрасывание (и только), равное прямому урону чудовища (не удвоенному, как при намеренном пихании). Успешно защитившаяся или не отброшенная цель остается на месте, под чудовищем или около него. Отброшенная же цель сметена чудовищем - передвиньте фишку жертвы, как если бы она была частью чудовища.

*Попутное топтание:* Любой, кто повален на землю вследствие любого варианта случайного столкновения может пострадать от топтания {trampling, Б:404}, если чудовище продолжает двигаться после столкновения. Это не требует броска на попадание, но жертва может уклоняться с обычным штрафом -3 за то, что лежит; она даже может перекатываться, чтобы получить бонус +3 за отступление, но Защитный Бонус {Defense Bonus} за щит и т.п. не учитывается. Попадание наносит урон топтанием от половины СЛ чудовища (запишите его для больших существ) и считается обширным повреждением {large-area injury, Б:400}.

*Брюхоплюх:* Если летающее чудовище приземляется на кого-нибудь, применяется правило Защита от толчков - и любая защита, скорее всего, получит дополнительный штраф -2 за атаку сверху {Attack from Above, Б:402}. При попадании используйте урон для попутного топтания (выше), если приземление было намеренным, или Повреждения от падающих предметов {Damage from Falling Objects, Б:431}, если (выведенное из строя) чудовище рухнуло на землю. В любом случае, это обширное повреждение, и жертве в следующем ходу придется выбираться из-под чудовища, что дает -3 к активным защитам и невозможность пройти более шага.

## Проскальзывание мимо чудовища

Крошечные бойцы обычно хотят проскользнуть мимо больших чудовищ, пробежав между ног и т.д. Если проскальзывающий на один или два МР меньше чудовища, используйте правила со с. Б:368. Большое существо не настолько велико, чтобы помешать маленькому протиснуться, перепрыгнуть или проскользнуть иным обычным способом.

Если же проскальзывающий меньше чудовища на три или более МР, применяется одно из следующих правил, смотря по ситуации:

*Никто не пройдет:* Если большое существо катится, ползет или иным образом движется без зазора с землей - или имеет ноги, но сейчас стоит на коленях, сидит или лежит - маленькое существо может проскользнуть мимо, только перепрыгнув его. Это требует броска ЛВ, Акробатики или Прыжков (не Дзюдо) и получает дополнительный штраф, равный разнице МР.

*Как песок сквозь пальцы:* Если большое существо стоит на ногах, левитирует или движется иным образом, оставляющим зазор с землей, ему будет сложно помешать маленькому и шустрому противнику проскользнуть мимо него. В этом случае попытка проскальзывания может использовать любое разрешенное умение и получает бонус, равный разнице МР.

Вне зависимости от относительного МР, проскальзывающий все еще должен пройти за того, мимо кого он проскальзывает. Если ему это не удастся, используйте следующее правило:

*Переходный период:* Существо может быть таким большим (см. Размер в гексах/Size in Hexes, с.4), что маленькому противнику, который успешно проскользнул мимо, недостаточно Движения, чтобы пройти сквозь занимаемое существом пространство в один ход. В таком случае проскальзывающий закончит свой ход около чудовища (если МР различается на два или меньше), на нем (если Никто не пройдет) или под ним (если Как песок сквозь пальцы). Тот, кто оказался около чудовища, подвержен Случайным столкновениям (Incidental Collisions, с.6-7), если оно будет двигаться. Тот,

кто оказался под чудовищем, тоже - и если чудовище перейдет в более низкую позу, оно нанесет полный урон от топтания {trampling, Б:404}, от которого нельзя защититься! Тот, кто оказался на чудовище, делает Попытку прокатиться (Going for a Ride, с.10). Каждый ход проскальзывания требует нового Быстрого Состязания.

## Атаки

Чем больше существо, тем легче в него попасть - и тем сложнее ему попасть по маленьким противникам. Однако правила из Базового Набора требуют некоторых уточнений для более точного масштабирования.

### Атаки Ближнего боя

Как указано на с. Б:19, МР “используется при бросках попадания по вам в бою”. Имеется в виду любой бой, не только дальний. Однако буквальное прочтение этого правила означает, что сражающиеся МР-10 букашки будут очень редко попадать друг по другу в ближнем бою, а противоборствующие МР+10 титаны практически никогда друг по другу не промахнутся. Необходимо внести поправку на относительный размер, чтобы противники с равным МР сражались друг против друга на тех же условиях, что и МР0 люди:

*Модификатор Размера в Ближнем Бою:* Исключительно для атак ближнего боя применяйте разницу в МР в качестве штрафа к броскам попадания для большего существа и бонуса (вплоть до +4) к броскам попадания меньшего существа. В любом случае, это относится только к ударам, захваты работают по-другому (см. Захваты/Grappling, с.9-10).

Таким образом, в ближнем бою МР+1 огр получает -3 на попадание по МР-2 полурослику и -7 на попадание по МР-6 пикси, в то время как полурослик получает +3 на атаки по огру, а пикси - +4 (не +7).

### Громадные атаки Ближнего боя

Если МР существа на семь и более превышает МР его противника, то его безоружные атаки и атаки оружием ближнего боя соответствующего размера наносят обширные повреждения {large-area injury, Б:400}. Подразумевается, что такие атаки бьют по площади! Из этого следует правило:

*Отмахиваясь от мух:* Существо, МР которого превышает МР цели на семь и больше, получает штраф в размере относительного МР только если оно целится по зонам попадания (в том числе по торсу). Вместо этого оно может совершить Атаку по Площади {Attacking an Area, Б:414}, бросая с +4, а не с -7 или хуже! Цель может защищаться, только Падая в укрытие {Diving for Cover, Б:377}, и Защитный Бонус от щита или плаща не помогает. Если атака промахнулась или цель успешно защитилась, атакующий теряет баланс и получает -2 к ЛВ и -1 к активным защитам до следующего хода. Попавший удар наносит обширные повреждения.

Это может показаться внезапным: -1, -2, -3, . . . , -6, +4. Ведущий может предпочесть разрешить любому воину, атакующему маленького противника, избежать штрафа за относительный МР, нанося удары по площади:

**Великанский замах:** Возможность существ огромного размера колотить по площади возмещает сложность попадания по цели. Бросайте на попадание с базовым штрафом -3 и *бонусом* за разницу в МР, вплоть до +4. Поскольку разница в один МР в итоге дает -2, это бесполезно до тех пор, пока ваш МР не больше как минимум на два. Жертва защищается, как обычно. Промахнувшаяся атака или успешная защита цели оставляет, атакующего с -2 к ЛВ и -1 к активным защитам до следующего хода. Удар приходится в Случайную зону попадания {Random Hit Location, Б:400} и не наносит обширных повреждений.

Некоторые ужасающие чудовища могут наносить настоящие атаки по области, способные поразить множество врагов одновременно; в таких случаях Ведущему следует это указать.

## Особые атаки против существ с большим МР

**Воздействия {Afflictions}:** Ведущий может расширить правило про Воздействия на Неживые Цели {Afflictions and Inanimate Targets, Powers:40} на все большие существа, чтобы крошечные электрошокеры и тому подобные воздействия не могли с легкостью вырубать великанов. Просто добавьте МР к основанным на ЗД броскам сопротивления против Воздействий. Если ЗД после добавления МР и вычитания штрафа к ЗД от Воздействия равен 21+, сопротивление автоматически успешно.

**Опутывающее оружие {Entangling Weapons}:** Добавьте разницу в МР ко всем броскам на избежание плохих последствий или на выпутывание из болас, арканов {Iariats}, сетей и т.д., сделанных для маленьких существ. Например, болас человеческого размера (МР0) даст МР+1 огру +1 к броскам ЛВ, чтобы не споткнуться и выпутаться, и +1 к СЛ, чтобы избежать обезоруживания.

**Осколочные повреждения {Fragmentation Damage, Б:В414-415}:** Добавьте МР к броскам на попадание по вам осколков.

**Яды {Poison, Б:437-439}:** Задержка {Delay} предполагает МР0. Удвойте ее за каждый +1 к МР; ополовиньте за каждый -1 к МР.

**Давление {Pressure, Б:435}:** Для МР+2 и более, умножьте повреждения от высокого давления на МР.

**Обычные заклинания {Regular Spells, Б:239}:** Умножьте затраты энергии {energy cost} для обычных заклинаний на (1+МР). В играх о могущественных персонажах это может выйти из-под контроля - волшебники смогут творить заклинания на, скажем, МР+43 планеты, тратя всего в 44 раза больше энергии. Ведущий, не возражающий против дополнительных вычислений, может вычесть 2 из МР, свериться с Таблицей Размеров, Скоростей и Расстояний {Size and Speed/Range Table, Б:550} и взять в качестве множителя затрат энергии Линейный размер {"Linear Measurement"} в ярдах. Таким образом, для МР0 это будет ×1, для МР+1 - ×1,5, для МР+2 - ×2, для МР+3 - ×3, для МР+4 - ×5, для МР+5 - ×7 и каждые +6 к МР после этого умножают затраты еще на 10 (то есть ×50 для МР+10). Это не особенно меняет дело в отношении огров, слонов и драконов.

## Размеры и страх

Согласно правилу Верховые животные в атаке {Attacks by Mounts, Б:397}, тем, кого атакуют всадники, может потребоваться бросок Воли, чтобы избежать паники. Бойцам с МР равным или больше МР скакунов, бросать не нужно. Так что огры, драконы и т.д. не побегут от рыцарей на обычных МР+1 конях, а вот наездники на исполинских драконах обратят в бегство почти любого.

Размер также влияет на Запугивание {Intimidation, Б:202}. Маленькие существа получают штраф, равный относительному МР, в то время как большие - такой же бонус.

В качестве опционального продолжения этих идей, когда существа разного МР вызывают друг у друга Броски Страх {Fright Checks}, относительный МР действует в качестве бонуса к броску того, кто больше, и штрафа того, кто меньше. Таким образом, МР+4 дракон с Ужасом даст МР0 человеку дополнительный штраф -4 к Воле, в то время как дракон получит +4 против противника человеческих размеров с такой же способностью.

## Дальнобойные атаки

В дальнем бою применяйте абсолютный МР цели. Однако имеет смысл дополнить это правило:

*Тесное сближение:* Исключительно для дальнобойных атак сближение теснее, чем на 2 ярда, отменяет некоторые штрафы за отрицательный МР (но никогда не дает чистого бонуса). На расстоянии в один ярд атакующий уменьшает штраф за МР на 2. В Бою Вплотную {close combat} штраф уменьшается на -4 или на отрицательный МР атакующего, что лучше, но не забудьте применить штраф за Громоздкость {Bulk} (см. Оружие для Боя Вплотную {Weapons for Close Combat, Б:391}) и учтите, что на таком расстоянии цель может парировать атаку, отбив в сторону руку атакующего (Б:376). Таким образом, МР0 человек, МР-2 полурослик и МР-6 пикси имеют одинаковый штраф -2 на попадание по полурослику и -6 на попадание по пикси на расстоянии двух ярдов. На расстоянии в один ярд штраф за МР уменьшается на 2, итого 0, чтобы попасть в полурослика, и -4, чтобы попасть в пикси. В Бою Вплотную человек и полурослик игнорируют вплоть до -4 штрафа за МР и получают 0 на попадание по полурослику и -2 на попадание по пикси. Пикси может сблизиться еще теснее, избегая вплоть до -6 штрафа и не получая штрафа за МР против любой из этих целей! Это позволяет маленьким существам, стоящим на расстоянии собственного роста друг от друга, получать такой же модификатор на попадание, как и стоящим на расстоянии собственного роста МР0 людям. Для существ с МР+1 и более в этом правиле нет необходимости, потому что их МР возмещает штрафы за расстояние. Например, два МР+10 титана, стоящих на расстоянии собственного роста друг от друга (-10 за расстояние) не получают чистого штрафа на попадание... но атакующие титанов люди способны подобраться достаточно близко, чтобы избежать штрафов за расстояние, все еще получая +10 на попадание за размер.

# Защиты

Огромные воины сражаются огромным оружием. При блокировании не забывайте про правило Повреждение щитов {Damage to Shields, Б:484}, отражающее последствия могучего удара по щиту. Парирование, однако, требует дополнительных правил - а некоторые атаки просто слишком большие.

## Парирование

Удары большим оружием представляет для маленьких целей, которые пытаются их парировать, две дополнительные угрозы, как указано в правиле Парирование тяжелого оружия {Parrying Heavy Weapons, Б:В376}:

1. Оружие, которое в три и более раза тяжелее, чем то, которым его парируют, имеет шанс 2 из 6 (1-2 на 1к) сломать парирующее оружие. Этот шанс увеличивается на +1 за каждое полное превышение веса после трех, и изменяется в зависимости от качества оружия (+2, если дешевое {cheap}, -1, если отличное {fine}, -2, если великолепное {very fine}).
2. Оружие, которое весит больше Базовой Грузоподъемности (БГ) {Basic Lift (BL)} защищающегося (при парировании одной рукой) или 2×БГ (при парировании двумя руками), невозможно парировать: при парировании оружием оружие оказывается выбитым из рук, если не сломанным, а при безоружном парировании парирующего отбрасывает на ярд назад .

Однако эти правила не идеальны. Эффективный вес безоружных атак считается 1/10 от СЛ атакующего - или полной СЛ для разнообразных Толчков {Slam, Б:371-372}. Это может показаться честным, но учтите, что при увеличении СЛ БГ растет в квадрате: в результате существа с СЛ1 или 2, БГ0,2 или 0,8 и максимальным весом для двуручного парирования 0,4 или 1,6 не могут парировать свои же толчки весом в 1 или 2 фунта ... в то время как СЛ10 человек с БГ20 и максимальным весом для двуручного парирования может парировать даже толчки чудовищ с СЛ40.

Хуже того, четырехфунтовые укусы и удары когтями тварей с СЛ40 не несут значительной опасности для большинства оружия человеческих размеров. Чтобы исправить это, используйте следующее правило:

*Квадратичные естественные атаки:* Эффективный вес безоружного удара равен 1/20 БГ атакующего (то есть  $СЛ \times СЛ / 100$ ), а эффективный вес толчка - 1/2 БГ атакующего (то есть  $СЛ \times СЛ / 10$ ).

Это дает неизменное соотношение веса естественных атак к максимальному весу для парирования при любом значении СЛ. Теперь обычный человек с СЛ10 не сможет парировать одной рукой СЛ15+ толчки и СЛ45+ укусы и удары когтями, а двумя руками - СЛ21+ толчки и СЛ64+ укусы и удары когтями. Кроме того, когти СЛ30+ тварей станут нести угрозу даже для серьезного оружия вроде трехфунтового широкого меча {broadsword}!

Другой проблемой является независимость СЛ атакующего и веса оружия. Даже по правилам Базового Набора могла получиться странная ситуация, когда боец с СЛ24 и эффективным весом кулака в 2,4 фунта мог использовать в полную силу топорик

{hatchet}, саблю {saber} или короткий меч {shortsword} (у него ровно в три раза больше минимальной СЛ8 для этого оружия), вес которых 2 фунта. Получается, что безопаснее парировать удары такого громила, когда он использует оружие! Квадратичные естественные атаки только увеличивают это расхождение. Кроме того, то, что, скажем, бойцы с СЛ10 и СЛ30 имеют равные шансы смести в сторону или сокрушить оружие защитника своим собственным, потому что тут имеет значение только относительный вес оружия, противоречит здравому смыслу. Вот правило, которое исправляет это: *Силой оружия*: При определении результата парирования, используйте вес безоружного удара атакующего вместо фактического веса оружия, если он *больше*. Таким образом, если человек с СЛ10, БГ20 и эффективным весом удара кулаком в один фунт сражается мечом весом в три фунта, то эффективный вес его атаки будет равен трем фунтам ... в то время как громила с СЛ30, БГ180 и эффективным весом удара кулаком в 9 фунтов получит эффективный вес атаки тем же самым мечом в девять фунтов и сможет ломать другие мечи. Для большей достоверности, используйте следующее дополнение:

*Удар супертяжелого веса*: Если эффективный вес атаки оружием превышает фактический вес оружия в три и более раза, оружие атакующего может сломаться при успешном парировании (даже если вражеское оружие сломалось, но парирование удалось) или если удар не может пробить СП {DR}. В этих случаях бросайте на полонку, как если бы вы парировали, используя соотношение эффективного веса к фактическому.

Таким образом, громила с широким мечом из примера выше может сломать меч с вероятностью 2 из 6, если его удар не пробьет СП или будет успешно парирован.

## Защита от толчков

По правилам, когда огромное существо толкает маленькое - намеренно или в результате Случайного Столкновения (Incidental Collisions, с. 6-7) - цель может уклоняться, блокировать или парировать. Это имеет смысл, если чудовище больше жертвы на один или два МР и не шире - хотя если такое существо достаточно сильно, это может быть губительно для оружия или щита. Но если атакующий еще больше, защититься намного сложнее. Используйте следующее опциональное правило: *Громадные толчки*: Если существо толкает противника, который меньше его в ширину (например, существо с шириной в два и более гекса толкает человека шириной в один гекс), или если жертва толчка меньше толкающего на три и более МР, единственной разрешенной защитой является Падение в укрытие {Diving for Cover, Б:377} и Защитный Бонус {Defense Bonus} от щита или плаща не применяется. При игре на карте защита успешна только если успешен бросок на уклонение {dodge} и шаг защищающегося достаточно большой, чтобы уйти с пути атакующего; например, человек, которого слон задел краем своей фишки, может уклониться в безопасное место, отшагнув на ярд, но тому, в кого слон врезался лбом, понадобится шаг в два ярда. При игре без карты, считайте что атакующий всегда толкает серединой, так что шаг уклоняющегося должен быть не меньше половины ширины атакующего, округленной вверх, то есть человеку, атакованному слоном шириной в три ярда, чтобы уклониться, необходимо шагнуть на два ярда.

Ведущий может применить это правило не только к толчкам, но и к другим громадным атакам, единственная осмысленная защита от которых - отскок в сторону. Обычно на это претендуют удары, наносимые не конечностями или зубами, а всем телом. Но безоружные удары и удары оружием тоже могут быть таковыми, если атакующий достаточно велик, см. Громадные атаки в Ближнего боя (Huge Melee Attacks, с.7). Как предлагается в Проскальзывании мимо чудовища (Being Evaded, с.7), у маленького существа может иногда получиться проскочить над или под большим с помощью ловкости и смекалки. Ведущий может позволить такое действие и в качестве защиты: *Ускользание!* Если толкающее существо настолько велико, что обычные защиты от его толчка невозможны, *вместо* обычной активной защиты защищающийся может предпринять "свободную" попытку проскальзывания {evade} любого типа, разрешенного против надвигающегося противника. Да, иногда проскользнуть может быть легче, чем уклониться! Провал означает столкновение, успех - что чудовище прошло сквозь занятое защищающимся место, не задев его.

## Щиты и Размер

Защитный Бонус (ЗБ) {Defense Bonus (DB)} щита или плаща отражает не абсолютный размер, а долю закрытого щитом тела защищающегося. Следовательно, подходящий по размеру щит всегда дает использующему его свой ЗБ полностью. Однако ЗБ щита никогда не применяется против толчков {slams}, пихания {shoves} и топтания {tramples} противников, МР которых на три и более превышает МР защищающегося, против толчков более широких противников, а также когда применяется правило Отмахиваясь от мух (Swatting Flies, с.7).

## Захваты

В Базовом Наборе указаны два правила по борцовским поединкам между противниками разного размера:

1. Каждый уровень разницы в МР дает большему бойцу +3 в Длительном Состязании {Regular Contest} на удержание {pin, Б:370}. (При использовании более детальных правил из GURPS Martial Arts: Technical Grappling, замените этот бонус на +15% к Тренированной СЛ {Trained ST} за уровень разницы МР во всех борцовских состязаниях {grappling Contests}.)
2. Каждый уровень разницы в МР дает большему бойцу +1 на попадание захватом {grapple, Б:402} *вместо* модификатора, указанного в Атаках Ближнего Боя (Melee Attacks, с.7). Максимальный бонус равен +4. МР+1 огр получает -7 на удар кулаком по МР-6 пикси, но +4 на попытку схватить ее, и этой +4 заменяют бонус, который огр может получить по правилу Громадные атаки Ближнего боя (это по сути тот же бонус).

Первое правило применяется вне зависимости от того, кто пытается провести удержание; боец большего размера получает преимущество в любом случае. Второе правило применяется только когда большой боец пытается схватить маленького. Маленькие борцы не получают штраф - они получают обычный бонус за относительный МР (вплоть до максимума в +4), потому что им есть за что ухватиться.

Впрочем, ухватившись, маленькие ручки едва ли что-нибудь сделают с великанскими частями тела! Действуйте следующим образом:

*Только ухватился:* Когда маленький боец хватает большого, бонус за относительный МР и штраф за зону попадания для захватов {grappling, Б:370} больше нуля, маленький боец не может использовать захват для последующих действий (Залома руки {Arm Lock}, Сдавливания {Choke Hold}, Сворачивания шеи {Neck Snap} и т.д.). Например, МР-2 полурослик, сражающийся с МР+1 огром, имеет +3 на попадание за относительный МР, в том числе и для захватов. Базовый штраф за захват составляет -1 для руки или ноги, -2 для кисти или стопы и -3 для лица или шеи, итого +2, +1 и 0, соответственно. Следовательно, только лицо и шея огра уязвимы к осуществляемым полуросликом заломам, сдавливаниям и т.д.

## Сила-мощь

Чудовища с большим МР часто обладают достаточной СЛ, чтобы извлечь выгоду из двух следующих правил борцовского боя {grappling rules}:

1. Согласно Б:370, если СЛ чудовища более чем в два раза превышает СЛ того, кто его схватил, крошечный нападавший просто учитывается в качестве дополнительной нагрузки {encumbrance}. Столь незначительный противник не может остановить движение чудовища!
2. Последующие действия, для которых нужно поднять схваченное существо, можно применить только против тех, кто весит не более вашего БГ×4 фунтов, если используются обе руки, и не более БГ фунтов, если одна. К подобным действиям относятся как обычные попытки поднять кого-то (скажем, чтобы укусить), так и такие техники из Martial Arts, как Спинолом {Backbreaker}, Вбивание в землю {Piledriver} и Выкручивание позвоночника {Wrench Spine}. Обычно чудовища могут делать эти неприятные вещи со своими жертвами, но не наоборот.

## Попытка прокатиться

Как указано в Проскальзывании мимо чудовищ (Being Evaded, с.7), если боец выигрывает Быстрое состязание {Quick Contest}, чтобы проскользнуть мимо существа, МР которого превосходит его на три и более, перепрыгивая его, но ему не хватает движения, чтобы пройти все расстояние, занимаемое телом чудовища, он закончит свой ход *на нем*. Однако этого сложно достичь - меньший персонаж должен выиграть и без того трудное состязание с дополнительным штрафом за разницу в МР. Поражение означает, что он не смог подпрыгнуть достаточно высоко, чтобы перепрыгнуть закрывающего ему путь противника.

Но что если меньший по размеру боец *залезет* на чудовище? Для этого ему нужно провести захват обеими руками за ближайшую часть тела; маленький атакующий может бросать на лучшее из ЛВ {DX} любого борцовского умения {grappling skill} или Лазания {Climbing}. Цель может защищаться, как обычно; догадливые объездчики чудовищ используют бонус от разницы в МР для Обманной атаки {Deceptive Attack, Б:369-370}. Если захват удался, схвативший чудовище залезает на него!

Забрался ли маленький боец на чудовище с помощью проскальзывания или с помощью захвата, следующие ходы считаются залезанием. В первый ход чудовища после того, как на него кто-то забрался, и в каждый следующий ход до тех пор, пока оно не стряхнет своего мучителя, чудовище может игнорировать это беспокойство или попытаться сбросить залезшего на него, брыкаясь или катаясь по земле. По усмотрению Ведущего, чудовище может атаковать кого-то на собственном теле другим способом - огнеупорный дракон может опалить огнем собственную шкуру!

Брыкание считается атакой. Проведите быстрое состязание {}: ЛВ или лучшее борцовское умение чудовища против ЛВ, лучшего борцовского умения, Лазания или Верховой езды того, кто на него залез. Победа чудовища означает, что забравшийся на него падает. Чудовище может подняться на дыбы, обеспечивая падение с любой высоты вплоть до половины Наибольшего измерения {"Longest Dimension"} из Таблицы модификаторов размера {Size Modifier Table, Б:19}; например, 10 ярдов для МР+6 дракона. При ничьей или поражении чудовища забравшийся удерживается на нем.

Катание по земле тоже считается атакой. Чудовище просто делает это! Его противник может попытаться прыгнуть с него в качестве активной защиты; используйте Падение в укрытие {Diving for Cover, Б:377}, и Защитный Бонус {Defense Bonus} не помогает. Успешная защита позволяет жертве приземлиться на ноги около чудовища до того, как оно прокатится по ней. Провал приводит к получению полного урона от топтания {trampling damage, Б:404}, после чего жертва оказывается лежащей на земле около чудовища. Тот, кто решит удержаться на чудовище, а не защищаться, автоматически получает урон и должен прокинуть ЛВ, лучшее из борцовских умений, Лазание или Верховую езду со штрафом, равным разнице в МР - или будет сброшен (как выше), несмотря ни на что.

В каждый свой следующий ход забирающийся на чудовище может залезть на один ярд выше по телу чудовища, обычно пытаюсь подобраться к голове. Прилипание {Clinging} и Супер-лазание {Super-Climbing} увеличивают скорость лазания, как обычно. Это считается за шаг, так что возможны и другие действия, но с базовым штрафом -2, и еще -2, если чудовище атаковало или уклонялось на своем прошлом ходу. Если маленький боец освободит одну руку, его становится проще сбросить: примените тот же штраф (-2 или -4) к броскам ЛВ и основанных на ЛВ умений и половину штрафа (-1 или -2) к активным защитам против брыкания или катания по земле.

Если чудовище особенно большое и плоское (разница в МР семь и более), или если залезший на него имеет Идеальное равновесие {Perfect Balance}, Ведущий может разрешить бег вместо лазания! В этом случае существо считается Ненадежной поверхностью {treacherous ground, Б:387}: +1 очко движения за гекс. Руки бегущего бойца свободны для других действий, но он все еще получает -2 или -4 на них.

Попытки удержаться на брыкающемся чудовище используют лучшее из ЛВ и Акробатики {Acrobatics}; борцовские умения, Лазание и Верховая езда не применяются **Шипы:** Многие чудовища имеют Шипы {Spines, Б:88}. Это меняет тип урона, который наносит катающееся по земле чудовище, с дробящего {crushing} на пронзающий {impaling}, но дает противникам чудовища +2 на захваты и попытки ухватиться.

## Об авторе

Sean “Dr. Kromm” Punch set out to become a particle physicist in 1985, ended up the GURPS Line Editor in 1995, and has engineered rules for almost every GURPS product since. He developed, edited, or wrote dozens of GURPS Third Edition projects between 1995 and 2002. In 2004, he produced the GURPS Basic Set, Fourth Edition with David Pulver. Since then, he has created GURPS Powers (with Phil Masters), GURPS Martial Arts (with Peter Dell’Orto), GURPS Zombies, and the GURPS Action, GURPS Dungeon Fantasy, and GURPS Power-Ups series . . . among other things. Sean has been a gamer since 1979. His non-gaming interests include cinema, mixology, and Argentine tango.