

# Извлеченная Аркана: Инициатива по Greyhawk

В начале 2017 года у меня появилась возможность побывать на Gary Con от лица команды D&D. Возвращаясь на Женевское озеро, что в штате Висконсин, где и родилась наша любимая игра, у меня было много времени подумать. В течение недель на Gary Con у меня появилось несколько новых идей, которые родились под вдохновением старых редакций игры. Система инициативы, представленная здесь — как я ее называю, «Инициатива по Greyhawk» — является одной из них.

## Это неофициальный материал

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в готовом варианте и готово для использования в ваших играх, однако они не проработаны до конца и требуют дальнейшей разработки. Материал не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D.

Если мы решим выпустить этот материал официально, то свое решение вынесем на основе отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

## К чему эти эксперименты?

Правила инициативы в D&D работают очень хорошо. Они поддерживают активность и их довольно просто использовать за столом. Если говорить о дизайне, то инициатива в Пятой редакции рассматривалась как элементы игры, который должен создавать как можно меньше проблем и недоразумений.

Инициатива по Greyhawk имеет иной подход. Эти правила добавляют сложности, но и больше драмы в битву. Порядок действий меняется с течением битвы, поэтому нет никакой возможности зависеть от существ, которые ходят последовательно. Более того, эта система инициативы требует от игроков продумывания стратегии наперед, расчета своих действий на каждый раунд.

Если добавление хаоса и непредсказуемости в битву звучит круто для вас, то вам наверняка понравятся новые правила. Но если вы предпочитаете не усложнять инициативу, то актуальные на данный момент правила отлично подойдут для ваших игр.

## Обзор

Инициатива по Greyhawk следует нижеописанным правилам, заменяя стандартную систему инициативы.

**Раунды.** Битва состоит из раундов. Каждый раунд все участники битвы получают шанс походить и совершить действия, как и в стандартной инициативе. Но длительность эффектов распространяется только на раунд, а не до конца хода конкретного существа.

**Смена порядка хода.** Каждый раунд все участники битвы бросают инициативу. Порядок, в котором каждое существо совершает свой ход, меняется от раунда к раунду, что делает невозможным отследить, как именно будут развиваться события в битве.

**Кубики инициативы.** Вместо стандартного броска d20, персонажи и монстры бросают различные кубики — от d4 до d10. Если вы кидаете больше, чем один кубик для определения инициативы, вы складываете полученные результаты для получения итоговой инициативы. Число кубиков и тип кубика определяются от типа активности, которую совершит ваш персонаж в следующем раунде.

**Подсчет инициативы.** По стандартной системе, существа с наибольшим значением ходят быстрее, чем те, у кого инициатива меньше. В новой системе инициатива считается *от меньшего к большему*. Существа с меньшей инициативой будут действовать раньше, чем существа с большей.

**Порядок действий.** Эти правила меняют систему так, что некоторые действия будут происходить раньше по раунду, а другие — позже. Выстрел из оружия идет первым, затем атака ближнего боя, а следом идут заклинания. Это только общее правило, а не нерушимое вето. В стандартном определении инициативы удача определяла порядок ходов и как будет развиваться бой.

## Раунды

Сражение по этой системе инициативы делится на раунды, каждый из которых представляет 6 секунд действий.

**Длительность.** Все эффекты, которые обычно длятся до конца хода, теперь будут завершаться в

конце раунда, в котором было наложен эффект. Точно также работают и эффекты, которые обычно длятся до начала следующего хода. Они теперь будут длиться до начала следующего раунда.

Если порядок того, какой эффект закончился первым, важен — бросьте d20 для каждого эффекта (переброс равного выпадения). Эффект с меньшим значением заканчивается первым, а остальные заканчиваются в порядке от меньшего к большему.

## Неожиданный раунд

Существо, пойманное врасплох, добавляет +10 к инициативе и не может использовать реакции. Существо считается пойманным врасплох до конца раунда, в котором оно было поймано врасплох.

## Определение порядка действий

До того, как начнется раунд, каждый участник битвы решает, что он хочет делать в раунде и бросает кубик инициативы. Выбранные действия определяют кубик, который нужно будет кидать.

Действия зависят от скорости. Так как низкая инициатива позволяет существам действовать быстрее, быстрые и простые действия позволяют бросить меньший кубик, а сложные — больший.

Когда вы определяете инициативы, вы бросаете все кубики, которые описывают ваши действия. Вам не нужно добавлять модификаторы (включая модификатор Ловкости) к броску.

### Кубики инициативы

Кубик	Действие
d4	Атака дальнего боя
d6	Передвижение Смена снаряжения Любое другое действие
d8	Атака ближнего боя
d10	Использование заклинания

**Несколько кубиков.** Это нормально, если игрокам нужно кидать несколько кубиков для определения инициативы. Если вы хотите направиться к противнику и совершить атаку,

## Пример: Отсрочка действий

Эйбл, Браво, Чарльз и Дельта выбросили 1, 5, 8 и 12 на инициативу соответственно. Эйбл решил отложить действия. Браво тоже. Чарльз действует. Сразу же после хода Чарльза Браво решает, ходить ему или нет. В ответ на это Эйбл хочет походить, и она может это сделать, так как ее инициатива ниже, чем инициатива Браво. Браво делает свой ход следом.

## Опционально: Скорость оружия

Если вы хотите добавить больше разнообразия для оружия относительно его скорости, то вы можете заменить кубики броска атаки дальнего боя d4 или кубики броска атаки ближнего боя d8 на следующее:

Когда вы определяете инициативу, атакующее существо бросает кубик инициативы, который соответствует кубiku урона оружия. Используйте таблицу из Книги Игрока, игнорируя дополнительный урон, который могут дать заклинания, эффекты, черты и прочее.

вы бросаете и складываете вместе 1d6 за передвижение и 1d8 за атаку. Результат будет вашим значением инициативы.

**Бонусное действие.** Если вы хотите использовать бонусное действие, вы бросаете дополнительный кубик, который соответствует типу действия. Этот кубик добавляется к другим кубикам движения или действия.

**Несколько действий.** Если эффект дает возможность совершить несколько действий без использования бонусного действия, то вы бросаете кубик инициативы только для одного из этих действий. Вы используете максимальный кубик для определения инициативы.

**Реакции и вынужденная активность.** Инициатива покрывает только те действия, которые совершаете в свой ход вы, поэтому использование реакций не действует на вашу инициативу. Вы можете использовать одну реакцию за раунд, как это было и ранее, если у вас нет возможности использовать больше. Это же касается и активностей, которые вы должны совершить не в свой ход (обычный ответ на действия другого существа). Они не влияют на вашу инициативу.

**Отсрочка действий.** Вы не можете использовать действие Подготовка в этом правиле, однако вы можете выбрать возможность отложить свой ход. Вместо того, чтобы совершить ход в порядке инициативы, вы можете отложить действие, совершив его до или после выбранного вами существа. Если более, чем одно существо решило отложить действие, то первоначальная инициатива каждого существа должна быть учтена. В любой момент, когда существо с отложенным действием решает действовать, другое существо с меньшей инициативой может решить действовать перед другим отложенным действием.

**Смена снаряжения.** Если вы хотите вложить в ножны или бросить оружие, вы добавляете 1d6 к инициативе. Вы можете сменить оружие в любой момент вашего хода.

## Бездействующее существо

Любое существо, которое не может совершить действие (чаще всего потому, что недееспособно) не бросает инициативу. Любые эффекты должны быть решены в конце раунда. Это касается Спасбросков и Спасбросков на смерть.

## Выбор действий за другое существо

Если вы в том положении, чтобы выбрать действия другого существа в этот ход (к примеру, если вы успешно совершили *подчинение чудовища*), вы бросаете инициативу для определения действий этого существа и добавляете выпавшее значение к своей инициативе. Конечный результат и будет инициативой цели.

В общем, если какой-то эффект меняет действия цели, которые не были совершены за ход, это существо перебрасывает инициативу и добавляет результат к инициативе существа, на котором действует эффект.

## Объявление действия и решения

В начале раунда, каждый участник боя выбирает действия на раунд. В этой стадии действия не должны быть детальны. В них должно быть ровно столько информации, чтобы определить броски инициативы. Персонаж может планировать использовать заклинание, но не должен выбирать конкретное заклинание или цель. Персонаж, планирующий двигаться, не должен выбирать цель передвижения.

В течение хода, каждый участник битвы выбирает конкретную цель, заклинание и прочее по выбранным ранее действиям. Ограничение заключается в том, что существо не может выбрать действия, которые не были заявлены в инициативе. Таким образом вам нужно будет следить за своими действиями по мере того, как развивается бой. Вам нужно будет придумывать варианты действий на ход, от которых будет зависеть ваша инициатива.

## Ничья

Если два существа выбрасывают одинаковое значение инициативы, они ходят в порядке значения Ловкости. У кого она больше — тот ходит первым. Если у существа одинаковая Ловкость, бросьте кубик для определения первого хода.

## Опционально: Прерывание заклинаний

Для добавления большего реализма в D&D, вы можете ввести правило прерывания заклинаний. Если существо, которое хочет использовать заклинание, получает урон до того, как начнет свой ход, то оно не может использовать заговоры в этом ходу.

## Особые правила

Конкретные эффекты могут изменить инициативу в игре.

**Бонусы штрафы к инициативе.** Несмотря на то, что модификатор Ловкости не добавляется к броскам определения инициативы, другие эффекты могут изменить ее. Если какой-то эффект дает вам бонус к инициативе в стандартной системе, то ваш бросок инициативы уменьшается на один размер: d6 становится d4, d4 становится d3 и так далее.

В случае штрафа к инициативе, вы увеличиваете размер кубика инициативы на один.

Преимущество или помеха. Если какой-то эффект даст вам преимущество или помеху по инициативе в стандартной системе, вы применяете это правило на самый большой размер кубика для определения инициативы (или к одному из них, если их больше одного). Бросьте кубик инициативы дважды, используя самый маленький кубик, если у вас есть преимущество, и самый большой, если помеха.

## Пример игры

Рат, дварф воин, ведет группу в Призрачные Залы Ивнингстара в поисках Зантара, злобного Красного Волшебника Тея. Вместе с ним идет бард Руперт и волшебница Дельсинора. Завернув за угол, они обнаружили группу из шести хобгоблинов вместе с мерзким троллем. Громкий воинствующий крик Рата отбросил любые попытки решить дело мирно. Пришло время бросать инициативу!

## Раунд 1

Игроки быстро обсуждают положение дел. Коридор впереди шириной 10 футов. Пока Рат бежит вперед, чтобы преградить путь, Дельсинора хочет поддержать его заклинаниями, пока Руперт стреляет из длинного лука. Тем временем Мастер определяет, что злой тролль будет бежать в сторону Рата, чтобы ударить его. Так как ширина коридора может вместить только тролля, хобгоблины останутся позади и будут метать копья в группу.

Руперт совершает атаку дальнего боя без движения. Он бросает d4 и выпадает 1.

Дельсинора планирует использовать заклинание и не двигаться. Она бросает d10 и выпадает 7.

Рат обнажает свой *боевой молот +3* и бежит вперед. Он двигается, атакует в ближнем бою, использует способность воина *Всплеск действий* для совершения дополнительной атаки. Он бросает 1d6 + 1d8 и выпадает 14. Он бросил только один раз 1d8 по той причине, что Всплеск действий дает дополнительное действие без использования бонусного действия. Такие способности не меняют инициативу.

Мастер решил, что тролль будет двигаться и совершать атаку ближнего боя. Он бросает 1d6 + 1d8 и получает 8.

Хобгоблины делают атаку дальнего боя. Мастер бросает d4 для всей группы и получает 2.

Учитывая полученные выше результаты инициативы, у нас получился следующий порядок инициативы:

- Руперт (1) совершает атаку дальнего боя. Он стреляет в тролля и наносит критический удар.
- Хобгоблины (2) следом совершают свои атаки, направляя копыя в каждого противника. По Рату попали один раз, а остальные копыя нашли свою цель на каменном полу и стенах.
- Дельсинора (7) выпускает заклинание *стрела кислоты*. Она решает направить свою силу в тролля и очень сильно ранит его прямым ударом.
- Затем тролль (8) бежит вперед. Рат уже находится впереди группы, поэтому тролль наклоняется к нему, чтобы вонзить в него когти и укусить.
- Теперь ход Рата (14). Тролль уже стоит рядом с ним, поэтому ему не нужно двигаться даже при условии, что кубик передвижения был использован в определении инициативы. Он взмахивает боевым молотом и ударяет по противнику несколько раз.

## Раунд 2

Группа рада, как прошел первый раунд. Руперт решает стрелять вновь, Дельсинора будет использовать заклинание, а Рат совершит атаку ближнего боя. Никто из персонажей не будет двигаться.

Мастер сверяется с записями и видит, что тролль это наемник, к которому очень плохо относится Зантар. Кислота, которая проедает его тело, вынуждает тролля бежать. В это время хобгоблины совершают атаки дальнего боя. Шестой хобгоблин решает еще и изменить свою

позицию, чтобы попасть в коридор и сообщить Зантару о нарушителях. Так как хобгоблин не подозревают тролля в трусости, они остаются на своих местах.

Руперт бросает d4 для атаки дальнего боя и получает 3. Дельсинора бросает d10 и получает 6, а Рат бросает d8 и получает 7.

Тролль передвигается и использует *Отход* в качестве действия. Он бросает 2d6 и получает удачное 2. Хобгоблины совершают атаку по броску 4, а тот хобгоблин, что хотел убежать, получает 8 из 1d4 + 1d6.

Второй раунд битвы проходит следующим образом:

- Тролль (2) убегает в ужасе, а Мастер сообщает игроку на Рате, что тролль использовал *Отход*, поэтому Рат не совершит спровоцированную атаку.
- Руперт (3) стреляет следом, решая атаковать хобгоблинов, пока тролль убегает прочь. Он ранил хобгоблина своей атакой.
- Мастер бросает атаки за хобгоблинов (4), которые остались на месте. Персонажи замечают, что один из хобгоблинов отходит назад и готовится убежать в коридор. Хобгоблины еще раз попадают по Рату.
- Дельсинора (6) получила возможность использовать заклинание. Заметив, что один из хобгоблинов еще ничего не делал, она решает использовать *луч холода*, чтобы замедлить его. Ее атака попадает в цель.
- Рат (7) сообщает, что вокруг него нет врагов для заявленной атаки. Игрок спрашивает у Мастера, это новое правило инициативы действительно необходимо нашей группе, однако Рат все еще ничего не может делать. Мастер напоминает всем игрокам, что они могут бросить кубик для передвижения во время броска инициативы, чтобы не попасть в такую ситуацию, в которой только что оказался Рат.
- Последний хобгоблин (8) бросает копые, попадает по Рату и направляется в сторону коридора.

## Раунд 3

Игроки вновь совещаются и решают, сейчас им нужно закончить дело с троллем или бежать за хобгоблином, который собирается вызвать тревогу. Рат ранен и ему требуется лечение. Учитывая, что заклинание исцеления Руперта это действие, игрок решает также помочь сразить убегающих прочь монстров.

Рат решает подвигаться и атаковать, что дает 6 на 1d6 + 1d8. Дельсинора стоит на месте и

использует заклинание на 4 из 1d10. Руперт совершает атаку дальнего боя, двигается, а также применяет заклинание в качестве бонусного действия. У него получилось 16 на сумме бросков 1d4 + 1d6 + 1d10. Игрок на Рате в очередной раз подвергает сомнению это правило.

Хобгоблины двигаются и совершают атаку ближнего боя, пока убегающий хобгоблин только двигается. Он мог бы сделать Рывок в качестве действия, но тогда его инициатива увеличилась до 2d6. Атакующие хобгоблины получают 12 на 1d6 + 1d8, когда как убегающий хобгоблин получает только 2 из 1d6. Троль также бежит прочь, получая 2 на 1d6.

Раунд 3 выглядит следующим образом:

- Убегающий гoblin (2) и троль (2) двигаются вместе. Тролю удастся спрятаться за углом, поэтому теперь его не видит Дельсинора. Хобгоблин, замедленный в прошлом раунде, не может добраться до угла даже при условии, что эффект *луча холода* закончился в начале этого раунда.
- Дельсинора (4), пользуясь позицией хобгоблина, направляет в него огненный шар. Троль вне поля зрения, но она по крайней мере остановит одного из двух убегающих монстров.
- Рат (6) бежит вперед и рубит хобгоблинов, убивая одного из них.
- Его излишняя самоуверенность позволяет оставшимся хобгоблинам (12) ходить перед Рупертом. Рут получает еще один удар, но пока держится на ногах.
- Наконец-таки настал черед Руперта (16)! Он попадает по хобгоблину стрелой, затем бежит следом за Ратом и исцеляет его при помощи *лечащего слова*.

## Раунд 4

Так как хобгоблины все еще представляют угрозу, а троль убегает в страже, игроки решают сначала помешать прибытию подкрепления. Руперт решает сменить свой лук на длинный меч и щит, а затем совершить атаку ближнего боя. Рат совершает атаку ближнего боя и двигается, если это необходимо. Дельсинора будет использовать заклинание. Рат получает 4 на 1d8 + 1d6, Дельсинора получает 7 на 1d10, а Руперт выкинул 4 на 1d6 + 1d8.

Мастер решает, что хобгоблины сделали свое дело, поэтому они используют Отход и убегают прочь, получив 6 из 2d6.

Сражение завершается так:

- Руперт (4) и Рат (4) врезаются в хобгоблинов, убивая двух. Рат решает, что не будет двигаться.
- Оставшиеся два хобгоблина (6) удачно отступают, но останавливаются на самом краю угла.
- Дельсинора (7) просматривает список заклинаний и попадает по хобгоблинам сном, который прерывает их попытку убежать.

## Последствия

Оставив убегающего прочь тролля и группу мертвых хобгоблинов, группа решает отступить. Зантар — могучий противник. Он станет еще опаснее, если его предупредить о приближающимся враге.

## Комментарии

Как вы можете заметить, эта система добавляет два важных эффекта в битву. Она позволяет принимать действия налету (как, к примеру, в ситуации с убегающим хобгоблином) более конкретно. Она также преобразует каждый раунд боя в некий тактический сценарий, где игрокам нужно обсудить свои цели на раунд и придумать план для атаки.

Большой недочет этой системы заключается в том, что можно попасть в ситуацию, когда ты не сможешь совершить каких-то полезных действий. Поэтому стоит учитывать при определении инициативы и бросок для передвижения. В большинстве случаев, если вы ходите в конце раунда, вы сможете узнать больше из того, что делают противники и отреагировать соответственно.

Придумать план вместе с другими игроками и сразить противников означает, что координация очень важна. Вы должны взвешивать риски каждого совершаемого действия в раунде. Как было видно в примере выше, исцеление в бою может легко обернуться рискованным положением в бою. Один плохой бросок может стать как успешным попаданием заклинанием по противнику, так и ситуацией, когда ваши противники всем скопом нападают на одного из игроков.

Перевод: Максим Голутво | Редактор: Артём Бударных

Гильдия Вольных Переводчиков