

Извлеченная Аркана: Распределение опыта на три столпа приключений

Занимаясь разработкой пятой редакции Dungeons & Dragons, мы много говорили о трех столпах нашей игры: исследование, социальное взаимодействие и бой. Рассуждая над исследованием и социальным взаимодействием как об основных аспектах D&D мы убедились, что брали в расчет не только бой, когда разрабатывали игру. Сражения легко привлекают большое внимание, когда речь заходит про правила или баланс, но два остальных элемента не менее важны для создания уникальных и захватывающих игровых сессии.

В этой статье вы найдете альтернативный способ выдачи опыта (XP), который основывается на трех основных столпах D&D. Он также облегчит отслеживание XP, которое было основано на выдаче опыта по системе milestone.

Этот вариант правил использует другую экономику опыта, в которой значимость очков опыта сильно отличается от того, что мы видим в обычной игре. Используя эту систему, персонаж будет получать один уровень за каждые 100 единиц опыта. Однако все награды опытом относятся только к одному персонажу, поэтому тот, кто получит очки опыта в итоге, все еще остается прежним на протяжении игры (в сравнении с обычной системой, которая поощряет более быстрое развитие).

Эти правила используют систему 100 XP в качестве основного направления, так как это упрощает оценку бонусов от наград опытом. К примеру, получая 20 единиц опыта вы получаете 20% до получения нового уровня. Для Мастеров и игроков такое нововведение в первую очередь упростит понимание рисков и наград для приключения.

Следует иметь в виду, что получение очков опыта для получения уровня отличается от обычной системы. Однако эти изменения могут быть легко сбалансированы Мастером, который теперь получит больше контроля за прогрессом игроков.

Получение опыта

По новой системе вы получаете уровень каждый раз, когда набираете 100 очков опыта. Когда вы добиваетесь до верхней границы и получаете уровень, вы снижаете ваше текущее количество опыта на 100.

Материал для тестирования

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 ваших отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

Разделение опыта

По новой системе опыт не всегда делится между всеми участниками группы. Награда за приключение остается одинаковой для всех участников группы. Если убийство монстра дает 10 XP, то каждый персонаж получает 10 XP.

Если группа необычно большая, то получение опыта может стать еще легче. Если в вашей группе больше шести игроков, которые могут получать опыт (считаются как персонажи игроков, так и NPC), то снизьте получаемый группой опыт вдвое.

Получение очков опыта

Вы получаете очки опыта за активность, основанную на трех основных столпах приключения: исследование, социальное взаимодействие и бой. Каждый тип игры дает разное количество XP.

Исследование

Вы получаете очки опыта за добычу магических предметов, нахождение скрытых сокровищ, а также за исследование заброшенных городов и мест силы. Ваш персонаж может получить опыт за получение могущественного оружия от орды драконов, за кражу алмаза от дьявольского барона или за нахождение местоположения заброшенного храма злого бога.

Ценность местоположения или предмета в сравнении с вашим уровнем определяет ценность XP. Если вы исследуете локацию или находите предмет, который находится на вашем тире (о них ниже), то вы получаете 10 XP плюс дополнительные 10 XP за каждый тир, который превышает ваш текущий тир. Вы не получаете опыта за исследование чего-то, что находится ниже вашего тира.

Предметы. Ценные сокровища и магические предметы могут быть разделены на тир, как это показано ниже:

Тир 1: Один предмет, стоимостью 100 зм или больше, или не расходуемый редкий предмет;

Тир 2: Один предмет, стоимостью 1 000 зм или больше, или не расходуемый очень редкий предмет;

Тир 3: Один предмет, стоимостью 5 000 зм или больше, или не расходуемый легендарный предмет;

Тир 4: Один предмет, стоимостью 50 000 зм или больше, или артефакт.

Локации. Забытые локации и места силы не вписываются в тир, разделенные по уровню сложности или скорости. Поэтому тир локаций будут зависеть от их важности для вашей кампании. Вы можете оценить открытие забытого храма или места, где обитают злодеи или монстры, по важности самой локации:

Тир 1: Локация важна для небольшого города или деревни;

Тир 2: Локация важна для королевства;

Тир 3: Локация важна для всего мира;

Тир 4: Локация космической важности.

Социальное взаимодействие

Вы получаете очки опыта, когда NPC становятся вашими союзниками, которые преследуют ваши цели, или отказываете им за помощь вашему противнику. Когда вы совершаете эти действия, полученные очки опыта основываются на силе и влиянии NPC.

Вы получаете 10 XP за то, что договариваетесь с NPC вашего тира, а также дополнительные 10 очков за каждый тир, который превышает ваш тир. Вы получаете 5 XP за общение с NPC на один тир ниже вашего, но не получаете XP за NPC, которые находятся на более низких тирах.

NPC делятся на тир следующим образом:

Тир 1: NPC, влияние которого распространяется на небольшой город/деревню или нечто подобное;

Тир 2: NPC, влияние которого распространяется на город или нечто подобное;

Тир 3: NPC, влияние которого распространяется на королевство, континент или нечто подобное;

Тир 4: NPC (включая божество), влияние которого очень велико или затрагивает несколько миров.

Бой

Вы получаете опыт за победу над монстрами в бою, вне зависимости от того, убили ли вы их или оставили их по той причине, что они не представляют для вас угрозы. К примеру, вы можете отправить демона обратно в Бездну или запечатать в гробнице восставший ужас.

Очки опыта, которые вы получаете за победу над монстрами, сравниваются уровнем опасности (CR) и вашим уровнем. В большинстве случаев вы получаете 5 XP за каждого побежденного монстра. Эта награда увеличивается до 15 XP, если уровень опасности в два раза или больше превышает уровень персонажей. Если уровень опасности монстров равен половине уровня персонажей или меньше, то персонажи получают только 2 XP.

Столпы приключений как основа

Выступая в роли Мастера, если ваша кампания сфокусирована на одном или двух столпах из трех, то вы просто выдаете очки опыта в соответствии с описанием выше. Однако, если вы полностью исключаете один из столпов из своей игры, вы должны быть уверены, что игроки получат больше возможностей для получения опыта в других столпах. В качестве альтернативы вы можете увеличить количество получаемого опыта для любого из столпов.

Увеличение награды за два оставшихся столпа на 50% может стать хорошей возможностью заменить один из утраченных столпов. Если вы используете только один столп приключений, то можете рассмотреть утроенные награды опытом.