

Действо без инициативы в Mothership

2021-03-16, автор QUADRA (перевёл Ottar)

<https://www.traaa.sh/no-initiative-action-for-mothership>



Чтобы не бросать на инициативу для начала боя, не отслеживать порядок хода и т.д., я стал применять простую систему «действия»¹: всякий раз, когда ситуация становится напряжённой или зависимой от времени, мы замедляемся и разрешаем все заявки одновременно. Пока я использую этот принцип в Mothership, но хотел бы перенести основную концепцию и на другие системы.

Зачем?

1. Стандартный бой просто казался слишком долгим, особенно сейчас, когда в карантине мы проводим более короткие игры через видео-чат.
2. Даже когда обычный бой проходит гладко, игроки запросто могут упустить то, что происходит вне их очереди хода, особенно при игре через интернет.
3. Мне действительно нравится, когда Смотритель описывает ситуацию, а затем спрашивает у группы: «Чем займётесь?» или «Что вы делаете?» Эту систему хотелось бы сохранить в боевых и других напряжённых ситуациях. Такой принцип держит всех вовлечёнными: каждый должен обязательно реагировать, когда ситуация меняется. (У традиционного стиля «каждый персонаж по-очереди совершает свой ход» есть свои преимущества, но, по моему опыту, эти преимущества довольно варгеймны по своей природе, в то время как мой стиль ведения игр тяготеет к большей кинематографичности.)
4. Когда сцена боя или резких событий имеет по-настоящему несбалансированную экономику действий (многие против немногих), одновременное разрешение всех заявок даёт преимущество численно превосходящей группе, которая иначе может изрядно поредеть, прежде чем начнёт действовать.
5. Обычно инициатива переводит из одного режима игры в другой, пошаговый. Например, как вход и выход из боевого экрана в Final Fantasy. Это прекрасно, особенно в более «героических» играх, но в играх старой школы или хоррорах я не в восторге от объявления инициативы или окончания её. Если вы незаметно переходите в напряжённую сцену и обратно, вы никогда не будете чувствовать себя в безопасности.
6. Я хотел объединить действо и сражение постоянным растяжением и сжатием текущего времени.

¹ Action – экшн, действо (прим. пер.).

Как работает система действия

Начало действия

Когда ситуация становится напряжённой – может быть это погоня, обезвреживание бомбы или кто-то просто выхватывает пистолет и стреляет – время замедляется и все действия начинают происходить одновременно. Инициативы нет, но если при этом кто-то может оказаться застигнут врасплох, они должны пройти проверку СТРАХА. В случае провала они не смогут действовать в первом раунде. Ступор возникает потому, что что-то действительно происходит, а не потому, что что-то вот-вот произойдёт.

Пример: «Контрабандист насмехается над твоими угрозами и ёрзает на стуле. Сделай проверку на СТРАХ. Успешно? Отлично – ты понимаешь, что ёрзанье было отвлекающим манёвром для того, чтобы незаметно выхватить пистолет. Он стреляет в тебя из-под стола! Что ты делаешь? (И вот вы уже в первом раунде действия)»

Когда я представил раннюю версию этой системы своим игрокам, мне указали на видео Проф.ГМство «Нет больше инициативе»², в котором высказывались похожие мысли на то, к чему мы в итоге пришли.

Раунды действия

Смотритель описывает происходящее – что делают монстры, как распространяется огонь и так далее – и игроки описывают, что предпринимают их персонажи в ответ. **Каждый движется и действует в каждом раунде.** (Или действует и движется – без разницы). Как только все объявляют, что они совершают в этом раунде, все заявки выполняются, такие как броски БОЯ на атаку, проверки СКОРОСТИ для того, чтобы обогнать кого-то и т.д. Даже если в этом раунде персонаж погибает, его действия в этом раунде всё равно совершаются (расскажите о них так, словно всё произошло непосредственно перед смертью или в процессе гибели).

Обратите внимание, что персонажи могут только двигаться и действовать, а не совершать два действия в раунд, как указано в «Инструкции выживания игроков»³. Два действия в раунд излишне утяжеляют эту систему (хотя монстры могут сохранять возможность нескольких атак).

В случае, когда какие-то действия приводят к противоречивым результатам – например, персонаж игрока хочет закрыть дверь, через которую пытается пробежать противник – что из этого произойдёт решается встречной проверкой, согласно п.4.2 из «Инструкции выживания игроков». Учтите, что два персонажа, атакующие друг друга, не создают конфликтных действий: они могут ударить и даже убить друг друга в одном раунде! (Исключение: если персонаж обязан приблизиться для совершения атаки оружием ближнего боя и будет убит дальнобойным оружием, то его атака будет отменена, так как он не успел добежать.)

² Prof. DM's "No More Initiative" (https://www.youtube.com/watch?v=y_mxYKzEjms)

³ «Player's survival guide» – обозначение основной книги правил игры Mothership (прим. пер.).

Действия

Игроки вправе совершать всё, что угодно во время раунда действия (хотя некоторые долгие или более сложные действия могут потребовать несколько раундов). Вот несколько особенных вариантов:

- **Атака.** Совершите обычную атаку проверкой БОЯ. При успехе определите броском урон. Тот, по кому совершена успешная атака, может бросить на проверку БРОНИ, чтобы уменьшить в половину получаемый урон.

- **Ближний бой.** В ближнем бою защищающийся может вместо проверки БРОНИ совершить контратаку проверкой БОЯ или же пройти спасбросок на ТЕЛО, чтобы выйти из ближнего боя.

- **Схватка.** Для захвата соперника с целью обездвигить его сделайте встречную проверку СИЛЫ. В процессе борьбы персонажи должны делать встречную проверку СИЛЫ, чтобы вырваться или оттолкнуть своего соперника, могут атаковать его безоружным или с небольшим оружием или попытаться разоружить, победив во встречной проверке СКОРОСТИ.

- **Прицеливание.** Потратьте на прицеливание действие (двигаться можно), чтобы получить преимущество на бросок атаки в следующем раунде против выбранной цели. Если по вам нанесут удар до следующего раунда, вы потеряете преимущество прицеливания.

- **Объявленный выстрел.** Попытайтесь попасть в определённую часть противника или объекта, объявив её заранее и совершая бросок на атаку с помехой.

- **Гамбит.** Для совершения чего-то совсем необычного и остросюжетного, игрок просто объявляет то, что он хочет проверить. Смотритель сообщает, что произойдёт в случае, если попытка провалится. Если игрок всё же решается на такой поступок, он бросает на атаку дважды. Успех на обоих бросках означает, что у него получилось! Успех лишь на одном броске будет значить, что либо заявка выполняется, но определённой ценой, либо исполняется только часть заявки (на выбор игрока). Если оба броска провалились, то с персонажем игрока случается что-то плохое (основано на правилах гамбита Джеймса Янга⁴.)

Блок-схема действия

НАЧАЛО ДЕЙСТВА (кто-то атакует, запустился таймер, корабль пробит, etc.)

↳ Есть внезапность?

↳ Да: Персонажи, застигнутые врасплох, кидают на СТРАХ

↳ Провал: Персонажи застывают и не могут действовать 1 раунд

↳ Новый раунд: Смотритель описывает ситуацию (действия противников, etc.)

↳ Игроки заявляют движения и действия

↳ Всё разрешается и происходит одновременно

↳ Ситуация всё ещё напряжённая?

↳ Да

↳ Нет: Возвращаемся в нормальное время

⁴ James Young's Gambit rules (<https://tenfootpolemic.blogspot.com/p/the-ten-foot-polemic-unified-house-rule.html>)

Пример игры

СМОТРИТЕЛЬ: Пока вы двое беседуете на мостике со странным стариком, вентиляционная решётка над вами с грохотом распахивается! Спасбросок на СТРАХ, будьте любезны.

Действо начинается случившейся внезапностью.

ВАСИЛЬЕВ: *[Бросает]* О нет. Это провал.

РУ: *[Бросает]* да! Успех!

СМОТРИТЕЛЬ: Хорошо, Васильев, ты застигнут врасплох, когда что-то здоровое обрушивается на твою спину, вышибая из тебя дух! Ру, ты в состоянии среагировать, когда видишь, как нечто похожее на двойника старика цепляется за спину твоего товарища и пытается укусить его своими длинными, чёрными зубами. Другой старик, тот, с кем ты разговаривал, бросается на тебя, скаля свои чёрные зубы. Что ты предпримешь?

Первый раунд: Васильев не прошёл свой спасбросок СТРАХА, поэтому он не может действовать. Смотритель описывает, что происходит, и Ру начинает реагировать.

РУ: О, чёрт. Я бегу к Васильеву, пытаюсь стащить старикана и сбросить его с мостков.

СМОТРИТЕЛЬ: О'кей, отлично! *[Бросает]* когда ты бежишь туда, старик догоняет тебя, но ты легко избегаешь его укуса. Васильев, тебе не так повезло. Ты чувствуешь сильнейшую боль в момент, когда длинные, чёрные зубы впиваются в твою спину. Получи 8 урона.

ВАСИЛЬЕВ: Ой. я брошу БРОНЮ, чтобы уполовинить урон. *[Бросает]* чёрт дери! ладно, получаю 8.

Исход первого раунда. Смотритель руководит процессом и описывает, как выполняются все действия.

СМОТРИТЕЛЬ: Ага! Ру, мы совершим встречный бросок на СИЛУ, чтобы узнать, сможешь ли ты скинуть старикана с Васильева и перекинуть его через перила. *[Оба бросают]* Чудно, ты выигрываешь, стаскиваешь старикана с окровавленным ртом, и переваливаешь его через перила. И с проверкой СКОРОСТИ... *[Бросает]* ...ему удаётся в последний момент схватиться за край! Он пытается вскарабкаться обратно, в то время как первый старик снова бросается на Ру. Что вы оба делаете?

Первый раунд завершён. Смотритель описывает, как изменилась ситуация, создавая установку на второй раунд.

ВАСИЛЬЕВ: Я хочу, чтобы чувак, что меня укусил, не смог залезть обратно! Могу я приложить его по пальцам прикладом своей импульсной винтовки?

СМОТРИТЕЛЬ: Запросто. Это будет встречная проверка. Ру, что насчёт тебя?

РУ: Пока Василь с ним возится, я хватаю своё вибромачете и рублю несущегося на меня старика.

Оба игрока заявляют свои действия.

СМОТРИТЕЛЬ: Здоровяк-Васильев, давай бросим встречную проверку - твоя СИЛА против его СКОРОСТИ. *[Оба бросают]* Здорово, ты едва одолел! Как ты сбрасываешь его с перил?

Смотритель занимается определением исхода заявок второго раунда.

ВАСИЛЬЕВ: Я размлачиваю его пальцы прикладом винтовки, а затем быстро ещё раз бью в лицо, пока он пытается прыгнуть на меня. Он истошно кричит, как только теряет хватку, и сваливается вниз на промышленный этаж.

СМОТРИТЕЛЬ: Прекрасно. Ты слышишь неприятный хруст, когда он приземляется. О'кей, Ру, кидай на атаку оставшегося старика и он тоже тебя атакует. *[Оба бросают]*

РУ: Попал!

СМОТРИТЕЛЬ: Он тоже попал! Он приближается и впивается зубами в твою шею, когда ты рассекаешь ему брюшину. Давай оба бросим на урон. *[Оба бросают]* Он наносит тебе 6 урона.

РУ: Что ж, я наношу 17! Могу я применить правило ближнего боя для контратаки?

СМОТРИТЕЛЬ: Можешь. *[Бросает]* Тем временем он проходит проверку ТЕЛА, чтобы освободиться, и начинает пятиться.

РУ: я контратакую... *[Бросает]* Эх, я промазал.

СМОТРИТЕЛЬ: На широком замахе твоего клинка он ныряет в сторону и прыгает вверх в открытую вентиляцию. Вы слышите, как он торопливо уползает в темноту. Что вы делаете?

ВАСИЛЬЕВ: Пойдём за ним?

РУ: Не, надо просто валить отсюда.

СМОТРИТЕЛЬ: Хорошо – в процессе обсуждения каждый из вас замечает, что зубы собеседника начали темнеть. Кидайте оба спасброски ТЕЛА.

РУ и ВАСИЛЬЕВ: О нет.

На краю окончания действия: Если игроки решат броситься в погоню, раунды действия продолжатся, но поскольку они так не поступают, действие (экшн) заканчивается и игра плавно и незаметно возвращается в нормальный исследовательский режим.

