

# MOTHERSHIP

## HOUSE RULES!

2019-02-25, автор QUADRA (перевёл Ottar). Последние обновления 2020-09-03.

### Домашние правила Mothership

*(Домашние правила основаны на Альфа версии правил Mothership, правилах третьей редакции и публикации известных ошибок. Обратите внимание, что эти домашние правила подходят под лист персонажа для системы Самообладания<sup>1</sup>)*

Проведя несколько сессий Mothership<sup>2</sup> для своих друзей, я взял и подправил несколько вещей. Вот мои домашние правила:

#### Боевые броски

*Я считаю, что это самое важное правило. Если вы решите ввести в свою игру только одно домашнее правило – берите это.*

Вместо встречной проверки Бой против Брони, нападающий просто проходит проверку Боя. Если ему это удаётся, то он попал и совершает бросок на урон, а защищающийся тогда проходит проверку Брони, чтобы уполовинить его.

По-моему, это проще и быстрее.

#### Критический успех/провал

Если кто-то получает критический успех во время атаки, он определяет эффект по таблице боевого критического урона из блога Шона Маккоя (3 страница ширмы Смотрителя<sup>3</sup>).

За критический успех на прочих бросках я также даю что-то хорошее (например, "вы находите 1d10 дополнительных боеприпасов при обыске тела", "Вы избавляетесь от 1d5 Стресса" и т.д.).

После критического провала любого броска я делаю что-то плохое (уместное в данной ситуации), что значительно меняет положение (например, "ваше оружие клинит", "монтажка вылетает из вашей руки и громко звякает об пол, привлекая внимание противника", "Вам всё-таки удаётся снять гранату с трупа десантника, но без чеки!" и т.д.)

#### Проверка характеристики

*"Нет, персонаж никогда не делает одну и ту же проверку два раза, потому что это либо не та же проверка, либо он уже не тот персонаж".*

Когда кто-то не проходит проверку характеристики, ситуация меняется в худшую сторону, пропорционально ожидаемому результату. Пытаетесь взломать терминал? Теперь он заблокирован. Пробишь застрелить кого-то из пистолет-пулемёта? Ой, ты вырубаш свет и теперь везде темно. Пытаешься рубануть кого-то лазерным резакон? Ор и крики, вы пробили дыру в корпусе, и теперь корабль разгерметизирован!

Идея здесь заключается в том, чтобы сделать процесс игры последовательным и динамичным. Такой подход приводит к тому, что ситуации становятся более кинематографичными и драматичными, и это означает, что игра не будет стоять на месте и ожидать, пока игроки не выкинут, наконец, успешную проверку.

<sup>1</sup> <https://www.traaa.sh/mothership-character-sheet>

<sup>2</sup> <http://mothershiprpg.com/>

<sup>3</sup> <https://www.traaa.sh/mothership-warden-screen>

## Получение Стресса (или потеря Самообладания)

Я повышаю Стресс (или теряю Самообладание), когда персонажи сталкиваются с чем-то или испытывают что-то и им:

- Тревожно: 1 Стресс/Самообладание
- На самом деле страшно: 1d5 Стресс/Самообладание
- Поистине ужасно: 1d10 Стресс/Самообладание

## Панические проверки

Я всё забываю, когда я должен делать проверку Страха или Рассудка, а когда я должен проверять на Панику. Так что теперь я просто всегда заставляю делать проверку Паники, когда персонаж получает серьёзный Стресс (за исключением случаев, когда это всего 1 Стресс или получение Стресса в результате Паники). Такой подход уравновешен более мягким Стрессом и моей таблицей Паники, и так просто легче отслеживать.

## Исцеление

Вместо того чтобы исцелять на число, равное разнице между значением характеристики Тело и значением успешного броска, игроки, при успешной проверке, просто увеличивают значение Здоровья на результат броска кубика. Механически результат почти тот же, но при этом подходе гораздо меньше сложных расчётов.

## Андроиды

Я спрашиваю игроков-андроидов, за какой конкретно тип из моего дополнения «3 Андроида для MOTHERSHIP»<sup>4</sup> они хотят играть, и использую специальные правила оттуда.

## Достижение уровня

При получении уровня, я изменил вариант от "избавиться от фобии или зависимости" на "избавиться от состояния", которые включают в себя не только фобии и зависимость, но и последствия из таблицы Паники, такие как «Психический срыв», «Ангедония» или «Эскапизм».

## Биосканер

Биосканер работает только на том уровне, на котором вы находитесь в настоящее время. Это избавит вас от проблемы отслеживания противников на нескольких этажах. Биосканер показывает нечёткие размытые пятна и не является супер точным.

## Прицеливание

Более удобное, чем в разделе правил 12.2, прицеливание:

Персонаж может потратить *одно* действие, чтобы прицелиться. Это даёт преимущество на следующий боевой бросок, при условиях, что:

- цель остаётся в пределах прямой видимости,
- персонаж сосредоточен и не предпринимает никаких других действий,
- ничего не отвлекает персонажа, до самого момента выстрела.

То есть персонаж может прицелиться и стрелять с преимуществом в одном раунде, или прицелиться в конце одного раунда и стрелять с преимуществом в начале следующего.

---

<sup>4</sup> <https://www.traaa.sh/3-androids-for-mothership>

## Гамбиты

Заимствование из домашних правил Джеймса Янга<sup>5</sup>.

Персонаж может *потратить оба своих* действия в свою очередь, чтобы попытаться провернуть Гамбит: крутой, рискованный и опасный ход, не описываемый другими действиями (например, попытка обезоружить противника; попытка запрыгнуть на большое существо, засунуть взведённую гранату ему в рот и отскочить прочь; и т.п.). Смотритель обсуждает с игроком, чтобы определиться *заранее*, как именно сработает задумка игрока, и каковы будут последствия в случае неудачи.

Затем игрок делает два броска на проверку Боя.

- Если оба успешны, то задумка удаётся!
- Если оба броска провальные, то с ним случится что-то очень плохое.
- Если один бросок успешный, а второй провальный, то персонаж либо получает частичный успех, либо добиваются успеха, но некоторой ценой. Либо просто на усмотрение Смотрителя, либо варианты можно предложить игроку на выбор.

## Хиты

По аналогии с монстрами, у персонажей теперь тоже есть Хиты в дополнение к Здоровью. Все классы получают 2 Хита, десантники получают 3. Каждый Хит содержит количество Здоровья, равное значению Силы персонажа. При получении урона, Здоровье уменьшается, пока не достигнет нулевого значения. При этом вы теряете Хит, счётчик Здоровья обновляется, и вы бросаете по таблице критического урона на 3 странице ширмы Смотрителя<sup>6</sup>. Атака, которая наносит персонажу больше урона, чем его текущее значение Здоровья, уменьшит Здоровье до 0, а излишки пропадут и не перейдут на следующий Хит. Атаки, связанные с нанесением Мегаурана, наносят ущерб непосредственно Хитам. Хит может быть исцелен только с помощью специального медицинского оборудования (в медотсеке, больнице, etc).

## Нагрузка

Персонажи игрока могут нести Сила/10 количество предметов, плюс 1 за каждую свободную руку, без учёта того, что надето (так скафандр с магнитными ботинками и нательной камерой не будут занимать место). 3 мелкие вещи считаются за одну большую.

## Самообладание

Вместо стандартной системы Стресса, я использую мою систему k100 Самообладания<sup>7</sup>, которую я нахожу более подходящей для проведения кампаний. Если вы не хотите заменять всю систему, но желаете сделать её поудобнее для кампании, ознакомьтесь с моим правилом ниже!

---

## Устаревшие домашние правила

### Таблица Паники (заменена на Самообладание)

игроки бросают Стресс + 1k10 вместо 2k10 во время игр кампании, так любимые персонажи не будут получать сердечных приступов так часто. 2d10 по-прежнему выглядит неплохо для разовой игры, как мне кажется.

Я также смягчил два худших панических эффектов немного:

- **29. Психологический коллапс:** больше не вынуждает потерять контроль над своим персонажем навсегда. Теперь эффект длится до тех пор, пока персонаж не отдохнёт минимум 6 часов и не преуспеет в проверке Рассудка.
- **30. Сердечный приступ:** работает как смертельная рана из таблицы боевого критического урона (3 страница ширмы Смотрителя<sup>6</sup>): вместо немедленной смерти, смерть через в течение 10 минут, если не будет оказана серьёзная медицинская помощь (или Медпомощь с помехой).

---

<sup>5</sup> <http://tenfootpolemic.blogspot.com/p/the-ten-foot-polemic-unified-house-rule.html>

<sup>6</sup> <https://www.traaa.sh/mothership-warden-screen>

<sup>7</sup> <https://www.traaa.sh/calm-for-mothership>