

*** ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА ***

Вначале перенесите все старые данные в профиль персонажа версии 1e.

-- [навыки] -----

Отметьте свои старые навыки на новом древе навыков. Если старый навык был повышен, и теперь не хватает предыдущего ему навыка, отметьте такой навык на свой выбор. Кроме того, если ваш класс должен обладать стартовым навыком, но его у вас нет, получите его. Все неистраченные очки навыков преобразуются 1:1 в поле Обучение навыкам.

Замените навыки:

- * Биология --> Зоология
- * Ближний бой --> Рукопашный бой
- * Первая помощь --> Полевая медицина
- * Машинерия --> Промышленное оборудование
- * Мусорщик --> Выживание
- * Ксенобиология --> Экзобиология

Упразднены навыки: астрогация, генетика, артиллерия, гидропоника, специализации на транспорте и оружии.

-- [Очки опыта] -----

Возьмите свой общий опыт и разделите его на 100. Если это число больше 1, вы можете разделить это число между вашими спасбросками по своему усмотрению.

-- [Пункты брони] -----

У персонажей больше нет спасброска брони. Вместо него теперь введены пункты брони, которые являют собой качество носимого обмундирования.

-- [Здоровье] -----

Используя приведенную ниже таблицу, преобразуйте значение максимума своего здоровья в соответствующее количество здоровья на рану.

Здоровье в 0e	Здоровья на рану в 1e
28 или менее	11
29-44	12
45-60	13
61-76	14
77-92	15
93-108	16
109-124	17
125-140	18
141-156	19
157+	20

----- ПОЗДРАВЛЕНИЯ -----

ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ ИГРАТЬ В МАЗЕРШИП :-)

*** ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ***

Мы удалили очки опыта и уровни. Это лучше отражает идею о том, что персонажи "Мазершип" - обычные люди, находящиеся в чрезвычайных обстоятельствах. Игроки всё ещё могут развивать своих персонажей несколькими способами:

- * Стресс можно превратить в улучшенные спасброски, отдыхая в отпуске в порту. Это превращает стресс в своего рода опыт.
- * Персонажи также могут обучаться новым навыкам во время отдыха. Обучение навыкам занимает много времени и требует денег, что делает его значительным вложением средств.
- * С состояниями, вызванными паникой, нужно бороться сразу, а стресс не устранить повышением уровня, так что в накоплении стресса гораздо больше элемента "подтолкни свою удачу".

Дополнительно, мы ввели новую характеристику: Высокие Достижения. Это запись о том, сколько сеансов пережил персонаж. Она не имеет конкретной механической выгоды, но зрителям и игрокам предлагается обсудить совместно, чтобы придумать способы добавить её в игру (может, в качестве показателя репутации персонажей в секторе или, возможно, как расходимый ресурс "удачи").

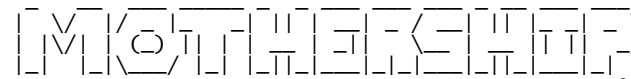
На первый взгляд может показаться, что избавление от уровней означает, что персонажи, которые пережили долгое время, так же слабы, как и персонажи, которые только начали. Что это на самом деле означает, так это то, что персонажи должны накапливать власть и влияние в игровом мире, а не в игровой книге.

Компетентные наёмники, надёжные контакты, исправное оборудование, мощные кибермоды, модернизированные корабли и союзы с влиятельными фракциями и фигурами дадут гораздо больше, чем банальные +5 к силе.

*** ЗАЧЕМ МЫ ЧТО-ТО МЕНЯЛИ? ***

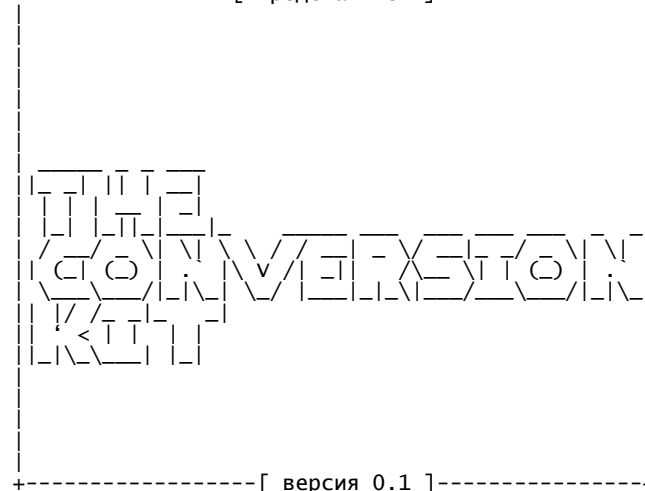
В конце концов, мы надеемся, что эти изменения отражают наше желание всё чаще выводить игру из свода правил и возвращать её в гораздо более компетентные руки игроков и зрителей, которые играют в эту игру. Мы стремились свести важность книги только к тем вопросам, которые, по нашему мнению, лучше всего работают за большинством столов, за которыми мы играли, а затем написали руководство для новых зрителей, чтобы извлечь из этого пользу. Мы надеемся, что вам понравится.

TUESDAY, Автор ШОН МАККОЙ
KNIGHT Под редакцией ДЖАРРЕТА КРЭЙДЕРА
GAMES Перевёл АНТОН 'Ottar' ПРОХОРОВ
mothershiprpg.com



НРИ В ЖАНРЕ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИХ УЖАСОВ

+-----[представляет]-----+



+-----[версия 0.1]-----+

Если вы недавно приобрели коробочный набор Mothership First Edition (или любую книгу из него), вам, скорее всего, не понадобится эта брошюра. Однако, если вы один из давних поклонников (спасибо!), эта брошюра поможет вам легко конвертировать старые модули, приключения и персонажей в текущую версию и, по возможности, объяснить, почему мы внесли некоторые изменения.

Если вам не нравятся изменения и вы предпочитаете старую версию или предпочитаете домашние правила, которые нашли в интернете (или придумали сами) - это прекрасно! Старая игра не сломалась, просто мы почувствовали, что она может работать более плавно, и внесли соответствующие изменения.

Для сторонних издателей: ваши старые продукты не устарели - в крайнем случае, они стали просто более опасными и сложными! Этот комплект для конвертации должен помочь внести любые изменения, которые могут вам потребоваться, и постараться убедить вас понять, зачем мы сделали то, что сделали.

Ну а сейчас, давайте погружаться!

TUESDAY
KNIGHT
GAMES

MRPG-A2

*** СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА ***

-- [Характеристики] -----

Мы изменили генерацию характеристик с 6к10 на 2к10+20, поскольку это потребует всего 2 кости и в итоге увеличит значение всех характеристик в среднем на 8 очков.

-- [Спасброски/Испытания] -----

Мы изменили генерацию спасбросков со специфик класса на 2к10+10. Изначальные спасброски стали намного, намного ниже, но могут быть улучшены при помощи *Обращения стресса*.

Спасброски брони стали пунктами брони. Это помогло уменьшить количество бросков в боевых столкновениях и добавило элемент выживания / сбора хлама, когда броня персонажей выходит из строя.

Броня	Спасбросок Брони	Пункты Брони
Обычная одежда	+0%	1
Скафандр	+7%	3
Защитный костюм	+5%	5
Стандартный боевой костюм	+10%	7
Продвинутый боевой костюм	+15%	10
Экзоскелет (Фунт плоти)	+20%	13
Существа / кошмары	66-85%	15
Существа / кошмары	85%+	20

-- [Здоровье] -----

У персонажей теперь такие же Раны, как и у врагов, что делает их намного, намного уязвимее.

-- [классовые бонусы] -----

У всех классов были изменены характеристики и бонусы спасбросков, а также их стартовые навыки.

-- [Экипировка] -----

Списки экипировки удалили из листа персонажей, и теперь персонаж получает случайную экипировку в зависимости от их класса. Это новое стартовое снаряжение способствует снижению информационной перегрузки/паралича выбора и усилению отчаяния (экипаж вынужден работать сообща или срочно искать лучшее снаряжение).

-- [Навыки] -----

Навыки были переработаны с целью сделать каждого персонажа уникальнее. Заметные изменения заключаются в том, что первая помощь (теперь называемая полевой медициной) и пилотирование теперь являются экспертными навыками, а это значит, что вам действительно нужно их захотеть, если вы собираетесь ими пользоваться. Кроме того, были удалены Специализации на оружии/кораблях. Смотрителям, конечно, не возбраняется добавлять эти навыки, если это необходимо.

*** СИСТЕМНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ***

Основа системы (бросок d100, преимущество/помеха, бонусы за навыки и т.д.) в целом не изменилась, с некоторыми незначительными представленными ниже правками:

- * Мы удалили встречные и кризисные проверки из *Руководства по выживанию игрока* и перенесли их в *Руководство управления зрителя* в качестве инструмента, используемого при принятии решений, а не правил, которые игроки должны помнить.
- * Мы отказались от подчёркивания в качестве обозначения d10*10.

*** СТРЕСС И ПАНИКА ***

Большим изменением стало добавление КОСТИ ПАНИКИ, одной d20, *бросаемой исключительно* при панике. Это изменение было сделано из-за того, что игроки постоянно путались со старой системой бросков 2d10 и сравнением со стрессом. Кость паники ясно даёт понять, что происходит что-то плохое, и сообщает игрокам, чтобы они обратили внимание, потому что правила отличаются от обычных (бросок ниже значения стресса – это плохо, тогда как обычно ниже – значит хорошо).

Минимальный стресс персонажей равен 2. Выпадение 1 на кости паники всегда приводит к панике. Максимальный стресс персонажей равен 20. Любой полученный стресс сверх этого значения, навсегда вычитается из наиболее подходящей характеристики или спасброска.

Игроки больше не добавляют значение стресса к паническим броскам своих персонажей. Теперь, если они запаникуют, просто посмотрите результат броска по таблице паники. Это значительно повышает вероятность того, что игроки увидят результаты в нижней части спектра, и исключает возможность случайного сердечного приступа.

Таблица паники в значительной степени была переписана, чтобы избавиться от большинства клинических формулировок. Плюс к этому, добавлено множество постоянных игровых последствий, которые необходимо лечить. Это создаёт из паники как краткосрочную, так и долгосрочную проблему.

Мы исправили некоторые ошибки: персонажи теперь получают только 1 стресс при неудачной проверке характеристики или спасброске. Паническую проверку проходят при любом критическом провале, как обычно.

Мы добавили новый спасбросок: спасбросок комфорта. Локации теперь имеют параметр проверки комфорта, основанный на том, насколько хорошо там отдыхать. Во время отдыха персонажи совершают проверку комфорта в зависимости от местоположения. В случае успеха их стресс снижается на результат броска, делённый на 10. Это создаёт ситуации, когда игроки захотят улучшить обстановку для своих персонажей, чтобы облегчить снятие стресса.

*** НАСИЛИЕ ***

Значительно упрощены боевые действия и насилие в целом. Вместо строгой очерёдности зритель описывает ситуацию, а игроки описывают, как реагируют их персонажи. Зритель назначает проверки, если это необходимо, игроки кидают кости, и зритель описывает последствия (урон от броска и т.д., если это уместно). Вместо двух действий персонажи могут двигаться и выполнять одно действие или двигаться дважды.

-- [Атака] -----

Чтобы атаковать, игроки проходят проверку Боя и наносят урон. Любой урон, меньше значения пунктов брони цели, игнорируется. Урон, превышающий ПБ цели, уничтожает броню, нанося лишь превышающее её значение часть. Прикрытия работают схожим образом и также могут быть уничтожены.

-- [Повреждения] -----

Урон был сбалансирован с учётом уменьшенного здоровья и ран персонажей.

Оружие	урон в 0е	урон в 1е
Абордажный топор	N/A	2d10
Боевой дробовик	2d10*10	1 Рана
Монтировка	1d10	1d5
Огнёмёт	2d10*10	1 рана/паунд
Ракетница	1d10	1d5
Осколочная граната	1d10*10	1 Рана
Газовая горелка	1d10	1d10
Лазерный резак	1d%	1 Рана
Гвоздемёт	2d10	1d5
Импульсная винтовка	5d10	3d10
Револьвер	3d10	1d10
Гарпунное ружьё	2d10	1d10
Скальпель	1d10	1d10
Умная винтовка/смартган	1d10*10	1 рана
Пистолет-пулемёт	4d10	2d10
Оглушающая дубинка	1d10	1d5
Пистолет-транквилизатор	Спасбросок	1
Вибромачете	2d10	3d10

Для повреждений, наносимых не оружием, мы рекомендуем уменьшить урон из 0е на 1d10 или 2d10 и упростить любой урон свыше 5d10 до 1 раны.

-- [Дистанция] -----

Дистанции были упрощены до диапазонов дальности: вплотную, поблизости, далеко и вне досягаемости. Это не влияет на совместимость, но терминология диапазонов дистанций будет стандартом в версии v1.

-- [Критические попадания] -----

Критические попадания теперь приводят к тому, что персонажи немедленно теряют рану, кидают кости и получают результат по таблице ран. Критические попадания по врагам – на усмотрение зрителя.