

ОСНОВНАЯ МЕХАНИКА ЗЛОГО ГМ-А

Общее описание.....	1
Последовательность	1
Правило реакции.....	1
Пассивные навыки как Знания.....	2
Противоположные Броски.	2
Совместная работа	2
Групповые проверки.....	2
Исследовательская задача	3
Расширенные задачи	4
Получение плана местности.....	4
Сбор Информации.....	4

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Когда игрок объявляет действие, которое включает в себя **желаемый результат** и **подход, ожидаемый для осуществления этого действия**, **МАСТЕР** определяет результат и описывает результат.

Во-первых, **МАСТЕР** определяет, есть ли вероятность того, что действие может увенчаться успехом, и вероятность того, что действие может потерпеть неудачу.

Если **МАСТЕР** определяет, что действие не может быть успешным, действие является неудачным, хотя вместо этого **МАСТЕР может** предупредить игрока о невозможности действия.

Если **МАСТЕР** определяет, что действие не может потерпеть неудачу, действие считается успешным.

Если **МАСТЕР** определяет, что действие может потерпеть неудачу, но нет никакого риска или затрат на неудачу, чтобы игрок мог продолжать попытки до тех пор, пока они не увенчаются успехом, действие считается успешным.

В противном случае **МАСТЕР** использует основную механику для определения результата.

В соответствии с основной механикой, основанной на подходе, который использует игрок, **МАСТЕР** определяет, какие Характеристики (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) управляют действием.

МАСТЕР также определяет соответствующий класс сложности для действия.

МАСТЕР — возможно, с помощью игрока — определяет, обладает ли персонаж соответствующими навыками.

МАСТЕР также определяет любые косвенные модификаторы.

Модификаторы могут включать статический бонус или штраф, или бросок может быть сделан с преимуществом или помехой.

Как только все это будет определено, игрок бросает 1к20 и добавляет соответствующий Модификатор Способностей, Бонусы и Штрафы, а также Бонус Владения (если это уместно).

Если общая сумма равна или превышает выбранный Класс Сложности, действие завершается успешно.

Если нет, то действие завершается неудачей.

Если бросок сделан с преимуществом, игрок бросает 2к20 и использует самый высокий одиночный бросок.

Если бросок сделан с помехой, игрок бросает 2к20 и использует самый низкий одиночный бросок.

Если действие завершается успешно, игрок либо достигает желаемого результата, либо продвигается к этому результату.

Если действие не удастся, игрок не достигает желаемого результата и может понести расходы или риски, связанные с броском.

Независимо от успеха или неудачи действия, **МАСТЕР** может также применить последствия, основанные на подходе игрока.

МАСТЕР описывает результаты и применяет любые необходимые последствия.

Затем игра продолжается.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

1. ИГРОК делает заявку описывая действия персонажа и чего он хочет достичь.

2. **МАСТЕР**:

2.1. ... определяет есть ли шансы успеха.

Если нет, то это автопровал.

Если есть, то переходим к 3.

2.2. ... определяет есть ли шансы провала.

Если нет, то это автоуспех.

Если есть, то переходим к 3.

3. **МАСТЕР** определяет какая **характеристика** будет использоваться для проверки и **Класс Сложности**.

4. **МАСТЕР**, возможно с помощью Игрока, определяет какие **навыки** и **умения** являются релевантными заявке.

5. **МАСТЕР** определяет ситуационные модификаторы для этой заявки.

Ими могут быть статичные бонусы или штрафы, наличие преимущества или помехи.

ПРАВИЛО РЕАКЦИИ.

МАСТЕР может использовать правило реакции всякий раз, когда у персонажа есть момент, чтобы отреагировать на что-то неожиданное.

МАСТЕР описывает то, что известно персонажу.

Затем игрок описывает свою реакцию.

Затем **МАСТЕР** определяет, может ли реакция избежать или смягчить неожиданное событие, может ли она быть успешной и может ли она потерпеть неудачу.

Затем **МАСТЕР** запрашивает Спасбросок или проверку способностей на основе действия.

В этом случае можно использовать любое заклинание, которое может быть сотворено Реакцией.

Пример

Пример: Игрок наступил на нажимную пластину, которая вызовет открытие люка под членами группы переднего ранга, Алисой и Бобом.

МАСТЕР говорит партии: “Алиса, когда ваша нога касается земли, вы чувствуете, как плитка поддается, и слышите слышимый щелчок.

Вы включили нажимную пластину.

Что ты делаешь?”

Алиса, не зная, что будет дальше, говорит: “Я падаю вперед, пытаюсь откатиться в сторону.”

Боб, также не подозревающий о том, что грядет, говорит: “Я поднимаю свой щит и стою на своем, стиснув зубы и пытаюсь поглотить все, что собирается ударить меня.”

МАСТЕР определяет, что действие Алисы, возможно, может увести ее вперед от ловушки ямы.

Он просит ее сделать Спасительный бросок Ловкостью.

Однако действия Боба не принесут ему никакой пользы.

Он ныряет в яму.

Пример:

Кэрл пытается проскользнуть мимо патрулирующего гоблина, чтобы украсть ценную вещь.

Гоблин идет впереди нее, а она бесшумно крадется сзади, в нескольких футах позади.

Без ведома Кэрл она провалила проверку на скрытность, и гоблин собирается обернуться, потому что ему показалось, что он услышал ее дыхание.

Внезапно гоблин замирает.

Он вот-вот повернется, что ты будешь делать?”

Кэрл на минуту задумывается.

“Достаточно ли неровна стена пещеры?

Могу ли я спрятаться в складках и расщелинах?”

МАСТЕР говорит: “Вы могли бы, но у вас будет недостаток, так как вы должны двигаться быстро.”

Кэрл думает и говорит: “Я выхватываю свой кинжал и попытаюсь убить гоблина, прежде чем он обернется.”

МАСТЕР говорит: “Хорошо, дайте мне дальний бросок атаки с преимуществом, так как гоблин в настоящее время не знает о вас.

Кроме того, продвинутые знания могут быть скрыты за определенными уровнями знаний.

Пассивный навык персонажа равен 8 + Модификатор способностей + Бонус владения
--

При наличии Преимущества/Помехи пассивное значение получает дополнительно +5/-5 к результирующему значению.

Любой бонус, который может быть предоставлен броску навыков, например, от Вдохновения Барда или от заклинания благословения Клерика, также может быть применен к Пассивным Навыкам.

ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ БРОСКИ.

Когда персонаж пытается выполнить действие, которое ставит его в прямую оппозицию навыкам другого персонажа, **КС для действия персонажа составляет 8 + Модификатор способностей цели + бонус к навыкам цели за соответствующий навык.**

Если у цели имеется преимущество/помеха к ее навыку, то КС дополнительно получает +5/-5 к значению.

Любой бонус, который может быть предоставлен броску навыков цели, например, от Вдохновения Барда или от заклинания благословения Священнослужителя, также может быть применен к КС.

Обозначение для этого - проверка характеристики (навыка). Характеристика (Навык).

Например: Сделайте проверку на ловкость (Скрытность). мудрость разведчика (Восприятие).

СОВМЕСТНАЯ РАБОТА

Когда два или более персонажей работают вместе для выполнения одной и той же задачи, персонаж с более высоким модификатором возглавляет усилия.

Лидер делает соответствующую проверку способностей и получает **бонус +2/+5 для двух-трех /четырёх и более помощников**

Персонажи могут работать вместе только в том случае, если это задача, в которой такая помощь выполнима и возможна.

Кроме того, персонаж может помочь с заданием только в том случае, если он будет способен выполнить задачу самостоятельно (например, обладает необходимым навыком).

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ.

Когда несколько персонажей пытаются выполнить что-то в группе, **МАСТЕР** может вызвать групповую проверку.

ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ КАК ЗНАНИЯ.

Предполагается, что все навыки (навыки, владение инструментами, владение оружием и владение доспехам) представляют собой как умелость в активном использовании этих предметов, так и соответствующие фоновые знания, знания, информацию и осведомленность.

Когда игрок с опытом сталкивается с чем-то в игре, **МАСТЕР** должен просто предоставить им любую соответствующую информацию, основанную на их опыте.

МАСТЕРУ рекомендуется собирать информацию, основанную на навыках владения текстом аромата и описаниями предметов и монстров.

Во-первых, **МАСТЕР** определяет, будет ли группа успешной, если даже только один член преуспевает (например, при поиске), или если группа потерпит неудачу, если даже только один член потерпит неудачу (например, при скрытности).

В первом случае проверку совершает персонаж с самым высоким базовым модификатором проверки характеристики (Бонус к навыкам + Бонус характеристики). Проверка совершается с преимуществом если даже у только одного персонажа было преимущество на эту проверку. Бонус к проверке является наилучшим бонусом у любого из персонажей.

Во втором - персонаж с самым низким базовым модификатором проверки характеристик (Бонус владения + Бонус характеристики) совершает проверку. Проверка совершается с помехой если даже у только одного персонажа была помеха на эту проверку. Штраф к проверке является наихудшим штрафом у любого из персонажей.

Бонусы, штрафы, Преимущества и помехи обычно применяются к персонажу, делающему проверку, но они должны применяться только после того, как **МАСТЕР** определит, какой игрок совершает проверку

Когда игрок объявляет действие, важно различать немедленное действие и действие, которое займет несколько минут.

Пинком распахнуть дверь или перепрыгнуть через яму-это **немедленные действия**.

Закрепить веревку и спуститься по одной стороне ямы и подняться по другой-**задача, которая займет несколько минут**. Как и взламывание замка.

Любое действие, которое займет более одной минуты, но менее десяти минут, должно рассматриваться как **исследовательская задача**.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ЗАДАЧА

Исследовательская задача – длительность около 10 минут, может быть шумным или тихим.

Как обычно, как только игрок объявляет действие, **МАСТЕР** определяет, может ли действие быть успешным или неудачным, и определяет, требуется ли проверка характеристик.

МАСТЕР также должен определить, является ли действие немедленным, а также является ли действие тихим или шумным.

Если описание действия не делает это очевидным, **МАСТЕР** должен задать вопросы игроку, чтобы определить эти ответы.

Если действие является немедленным, оно может быть немедленно разрешено.

Если действие было шумным, **МАСТЕР** делает проверку осложнений (см. Ниже).

Однако, если действие не является немедленным, **МАСТЕР** должен сообщить другим игрокам, что персонаж занят действием, которое займет несколько минут, и спросить, что другие игроки делают в течение этого времени.

Это должно быть сделано до того, как будут разрешены немедленные действия.

Если какие-либо игроки предпримут немедленные действия в этот момент или зададут вопросы, с ними следует немедленно разобраться.

Если какие-либо игроки объявляют действия, которые не являются немедленными, эти действия должны быть проведены.

Как только все игроки готовы к немедленным действиям или ждут, пока их союзники закончат свои задачи, **МАСТЕР** должен разрешить каждую немедленную задачу по очереди, а затем продвинуть время (см. Ниже).

Если какое-либо из действий было громким, **МАСТЕР** должен сделать проверку осложнений (см. Ниже).

Пример:

Группа входит в древний кабинет.

В центре комнаты есть книга, прикованная цепью к кафедре, древний письменный стол и книжная полка, заполненная старыми книгами.

Без ведома участников группы на полу за столом также стоит сейф.

Любой игрок, находящийся поблизости от стола, немедленно заметит это.

Алиса говорит: “Я хочу пойти проверить ту книгу на кафедре.”

МАСТЕР объясняет, что это книга в кожаном переплете, старая, но целая.

Крышка имеет висячий замок, запирающий ее на замок, и она крепится цепью к кафедре.

Алиса хочет продолжить изучение книги.

МАСТЕР спрашивает, что она имеет в виду.

Она говорит, что подозревает, что книга может быть защищена какой-то ловушкой.

Она хотела бы убедиться, что он в безопасности, прежде чем попытаться открыть его.

МАСТЕР говорит: “Это займет несколько минут, хорошо? Пока Алиса этим занимается, что делают остальные?”

Боб говорит, что хотел бы осмотреть стол.

МАСТЕР говорит: “Когда вы подходите к столу, вы замечаете металлический сейф на полу рядом с ним.

Она закрыта на висячий замок.”

Боб говорит: “Я хочу попытаться открыть висячий замок своим ломом.”

МАСТЕР кивает и говорит: “Это тоже займет несколько минут.

Вы можете сделать это, пока Алиса ищет ловушки.”

Кэрл говорит: “Я просто буду наблюдать.”

Дэйв говорит: “Я пойду посмотрю книги на книжной полке.

Я посмотрю, смогу ли найти что-нибудь ценное или необычное.”

Теперь, когда Алиса, Боб и Дэйв привержены немедленным действиям, а Кэрл ждет, когда они закончат, **МАСТЕР** может решить каждое действие по очереди.

МАСТЕР определяет, что ни одно из действий не является громким.

МАСТЕР продвигает время, а затем разрешает каждое из действий по очереди.

А затем спрашивает партию, что они хотят делать дальше.

РАСШИРЕННЫЕ ЗАДАЧИ

В общем, исследовательская задача должна занимать не более десяти минут.

Однако некоторые очень сложные задачи могут занять длительное время.

Например, **МАСТЕР** может определить, что для взлома чрезвычайно сложного древнего замка может потребоваться больше времени.

В течение этого времени партия может привлечь внимание, и могут возникнуть осложнения.

При разработке расширенной задачи **МАСТЕР** должен определить, сколько времени требуется для выполнения задачи с точки зрения действий.

Каждое действие продвигает время (см. Ниже) один раз и, если действие является шумным, может вызвать проверку осложнений (см. Ниже).

Очевидно, что в течение этого времени другие персонажи могут участвовать в действиях, описанных выше, или они могут просто ждать.

Если действие не требует броска штампа, **МАСТЕР** просто продвигает время для каждого требуемого действия и, при необходимости, бросает для осложнений.

Если действие действительно требует броска кости, **МАСТЕР** продвигает время и совершает проверку осложнений для каждого действия, но если бросок кубика неудачен, персонаж не прогрессирует.

Таким образом, им, возможно, придется продолжать и дальше выполнять действия, чтобы выполнить задачу.

Конечно, если действие займет слишком много времени, партия может решить сдаться.

Особенно если возникают осложнения.

ПОЛУЧЕНИЕ ПЛАНА МЕСТНОСТИ

В качестве **трудоемкого действия** вы можете побродить по окрестностям и получить представление о том, что вас окружает.

МАСТЕР опишет область и отметит интересные особенности, которые могут представлять возможности, угрозы и тайны.

Вас могут попросить совершить проверку навыков или характеристик, чтобы обнаружить неочевидные особенности.

В **деревне, крепости** или **анклаве** вы можете исследовать всю местность и ее окрестности за один раз.

Вы можете исследовать или **небольшой город**, или его **окрестности**.

Или вы можете исследовать один квартал, район, округ или комплекс в большом городе.

В цивилизованных местах вы также можете услышать о местных слухах или событиях мимоходом (но см. **Сбор информации** ниже).

В дикой местности размер области, которую вы можете исследовать, зависит от рельефа, видимости и других факторов.

Вы можете повысить свои шансы на успех, используя высокие точки обзора, подзорные трубы, фамильяров, заклинания, магические предметы и другие инструменты и ресурсы.

Поскольку исследование включает в себя пересечение небольшой области, вы не можете покрыть какое-либо расстояние во время исследования.

СБОР ИНФОРМАЦИИ

В качестве **трудоемкого действия** вы можете запросить информацию у местных жителей в деревне, крепости, анклав, городе, районе или комплексе или в определенном месте, таком как гостиница, рынок, ратуша или академия.

Чем более конкретную информацию вы будете искать, тем больше вероятность того, что вы найдете то, что ищете.

Или определите ее отсутствие.

Небольшие местоположения легче найти, но информация, которую вы ищете, может быть доступна не во всех типах местоположений.

Вас могут попросить совершить проверку навыков или характеристик, чтобы определить, успешны ли ваши усилия, и вас могут попросить заплатить взятки, гонорары искателям, купить напитки или иным образом пожертвовать некоторыми деньгами, прежде чем вы сможете бросить или улучшить свои шансы.

Если вы добьетесь успеха, **МАСТЕР** либо предоставит вам информацию, которую вы ищете, либо предоставит вам зацепку, которую вы можете использовать для получения этой информации.

Вместо того, чтобы искать конкретную информацию, вы также можете подслушивать, сплетничать и болтать с местными жителями.

МАСТЕР предоставит вам несколько слухов и событий, которые могут представлять возможности, угрозы и тайны для преследования.

Это похоже на Получение Плана местности, но показывает информационные зацепки, а не местоположения (см. Получение плана местности выше).