

OSR D&D 5e

DISCLAIMER: Хотя все изложенное в заметке является частным мнением и не претендует на абсолютную истину, но при этом также отрицает наличие у кого-либо возможности продуцировать эту самую абсолютную истину.

RULINGS, NOT RULES

Old School Revival? Old Shitty Rules? Два ярких явления в индустрии НРИ – движение OSR и пятая редакция D&D. Круг замкнулся – как и в первых редакциях D&D в пятой основным принципом для Мастера является «Рулинги, а не правила», но с переосмыслением использования этого принципа.

Определение OSR в рамках статьи

Если на Западе много игроков и мастеров, которые начинали играть в 80х, а то и 70х годах, то в силу очевидных причин на постсоветском пространстве таких игроков нет. В силу этого – мы можем понять, что такое «старая школа» только изучая англоязычную аудиторию НРИ.

Что же такое OSR?

Говоря про OSR следует понимать – что не существует какого либо единого определения. Более того, некоторые [1] авторы умудряются различать американское OSR от британского. Один из наиболее авторитетных и известных блогеров и авторов в области OSR [2] прямо говорит о:

THIS IS A DIFFERENCE BETWEEN THE OSR AND INDIE SCENES – ANY FOOL WHO STARTS A BLOG AND CLAIMS IT TO BE OSR IS AUTOMATICALLY JUST AS OSR AS ANY GIVEN PUBLISHED CREATOR. THINGS ARE OFTEN EVEN CONSIDERED OSR REGARDLESS OF CREATOR OPINION ON THE LABEL...

А если мы говорим про качественные характеристики OSR сцены, то в принципе, стоит также упомянуть позицию владельца блога Dungeon of Signs [3]:

OSR SCENE THIS BLOG IS DEVOTED TO HAS BECOME A RATHER DISGUSTING PLACE WHERE CRASS COMMERCIALIZATION IS STRANGLING A FORMERLY CREATIVE AMATEUR COMMUNITY, AND WHERE DESTRUCTIVE 'ALT-RIGHT' VIEWS ARE BECOMING INCREASINGLY PREVALENT, EVEN AMONG SOME OF THE MORE SIGNIFICANT PUBLISHERS IN THE COMMUNITY.

В целом, наиболее фундаментальными и ранними определениями можно считать Финча [4] и Апокрифы [5], но дабы не растекаться мыслью по древу остановлюсь на описании старых традиций от Радагаста, одного из старейших участников

русскоязычного НРИ сообщества, представленное в следующем [видео](#) [6].

Для целей статьи и только для них можно выделить следующие особенности OSR:

1. Рулинги Мастера, а не прописанные на все случаи жизни правила (Мастер выносит вердикты, а не использует правила).
2. Приоритет навыков игрока над навыками персонажа (игрок полагается на свои силы, а не силы персонажа)¹. Перефразируя Радагаста, который разъяснял текст Финча: «Игрок получит большее удовлетворения от победы в столкновении, если эта победа была обусловлена его заявками, а не игромеханикой персонажа».
3. Храбрость, а не супергероизм (скорее Бэтмен, нежели Супермен – до героя надо дорасти).
4. Отсутствие игрового баланса – игровой мир не прогибается под персонажей (отсутствие подстройки под персонажей).
5. Простые правила и механики. Низкий входной порог.

Существующие модификации 5е под OSR

THE OSR HAS NO GATEKEEPERS...

Собственно, написать эту заметку меня подвигла весьма однобокая и поверхностная, на мой взгляд, статья, в которой утверждалось что принципы OSR практически невозможно использовать вместе с 5е.

Яростный Совомед [7] говорит о том, что 5е справляется с играми «старой школы» даже лучше чем многие игры, которые изначально создавались под OSR:

5E IS A BETTER AT THE OLD SCHOOL PLAY STYLE THAN MANY OLD SCHOOL SYSTEMS

Даже в РА – который по праву считается одним из основных документов, определяющих суть OSR говорится о том, что явно 5е не является худшей редакцией для игр старой школы и определено лучшей со времен 2е [5].

5E D&D – IT ISN'T THE WORST EDITION FOR OLD SCHOOL PLAY, CERTAINLY THE BEST SINCE 2E

Почему 5е OSR?

Многие апологеты OSR считают, что для старой школы необходимо использовать только определенные системы - «мол, они гораздо лучше подходят для принципов OSR». Как по мне, этот постулат изначально весьма искажен – любая система НРИ поддерживает принципы OSR в разной степени, но на выбор системы влияет не только уровень поддержки принципов OSR а и другие факторы – ролевое сообщество, существующие инструменты, в т.ч. электронные, личные предпочтения мастеров и игроков в конце концов.

Собственно, я вожу по 5е с 2014 года и хотя тогда я особо не замарачивался определением, но столкнувшись с определением OSR, понял что многие элементы принципов мною использовались неосознанно, поскольку я таким образом хотел сделать игру лучше и интереснее. Да и к тому же есть

¹ Весьма неоднозначный принцип.

достаточно много примеров в англоязычной блогосфере, которые говорят о том, что 5e и OSR весьма неплохо совмещаются:

- многие игроки используют материалы старых редакций в играх с использованием 5e [8]

- многие мастера и авторы, ранее писавшие в рамках OSR переключились на 5e – и вряд ли это говорит о том, что они кардинально поменяют свой стиль [9]

- мастера водят с использованием принципов OSR, используя фреймворк правил 5e, и в целом остаются довольны результатом [10]

- хотя несомненно, есть некоторые особенности 5e, достаточно плохо совместимые с OSR, которые требуют изменений [11]

И поскольку я буду продолжать водить игры используя фреймворк 5e, то изучение модификаций его для более глубокой поддержки принципов OSR было вполне логичным.

Поэтому давайте рассмотрим, особенности модификаций 5e в стиле старых, первых редакций – благо вышел уже не один такой хак.

Из наиболее известных:

- [Into the Unknown](#)

- [Five Torches Deep](#) /

- [Ba5ic](#) /

- недавно найденная [DnD Classic](#)

Into the Unknown

Опубликована на [Drivethrurpg.com](#), состоит из пяти книг.

В самом описании этих правил приводится следующая характеристика каждой из пяти книг:

- [Book 1: Characters](#) -позволяет быстро создать персонажей (52 стр)
- [Book 2: Playing the Game](#) содержит основные правила для игроков (28 стр.)
- [Book 3: Magic](#) предназначена строго для игроков, которые играют заклинателями (54 стр)
- [Book 4: Running the Game](#) – все что необходимо мастеру для проведения игр в духе старой школы. (85 стр)
- [Book 5: Monsters](#) – чудовища и противники с показателями боевого духа и типами сокровищ (65 стр)

Отзывы на нее на [drivethrurpg](#) достаточно убедительно показывают, что встречен этот хак 5e был весьма тепло и пришелся по нраву многим. По словам автора Anders H во многом Into the Unknown вдохновлялась B/X редакцией D&D. В его блоге \ <http://o5games.blogspot.com/> можно проследить как этот хак разрабатывался.

Five Torches Deep

Опубликована на [Drivethrurpg.com](#). Картина аналогична Into the Unknown – высокие оценки, высокая удовлетворенность покупателей хаком. Есть статья на [rpg.fandom.com](#) на русском языке - https://rpg.fandom.com/ru/wiki/Five_Torches_Deep

Автор Into the Unknown у себя в блоге делал ее обзор. [12] и проводил сравнение с Into the Unknown [13]

Не буду заниматься пересказом его заметки, просто замечу, что лично мне Into the Unknown понравилась больше.

Ba5ic

Опубликована на [Drivethrurpg.com](#) и не получила большой популярности. Честно говоря, мое внимание эта вариация привлекла в первую очередь интересным названием.

Автор Into the Unknown у себя в блоге делал ее обзор. [13].

DnDClassic

Размещена бесплатно на веб-сайте автора, по своей структуре во многом повторяет PHB 5e, но со значительными упрощениями комплексных механик, корректировкой классовых свойств,

которые обеспечивают персонажам в 5e «автоуспехи» (вроде, Natural Explorer у рейнджера при путешествии по дикой местности и формулировки заклинаний) и заполняя пробелы, оставленные дизайнерами 5e в рамках используемого ими подхода.

Прочие хаки

Помимо вышеупомянутых систем есть еще ряд OSR продуктов, которые базируются на 5e:

- Dragon Heresy - Introductory Set (Gaming Ballistic)
- Dungeonesque ([Rogue Comet](#))
- Dungeons & Delvers - Red Book & Black Book (Awful Good Games; actually a blend of 5e + B/X)
- First Five Fantasy Roleplaying (Grimm Aramil Publishing)
- Tales from the Sorcerer Under the Mountain (D101 Games)

В качестве заключения

Существует ряд OSR продуктов, основанных на механиках пятой редакции D&D и хотя существуют отдельные представители движения, которые умудряются найти наиболее бесполезные и низкокачественные «гайды» по конвертации на [dmsguild](#) – как минимум две модификации – Into the Unknown и Five Torches Deep высоко оценены своей аудиторией на [Drivethrurpg.com](#),

Не считая упрощения механик 5e для использования в играх старой школы правила 5e проходят типичный набор изменений:

- увеличение летальности;

- уменьшение «автоуспехов» от классовых свойств;

- изменение формулировок заклинаний (местами с прямым заимствованием из первых редакций)

- доработка и иногда даже добавление игромеханических структур, характерных для первых редакций и отсутствующих в SRD 5.1 (в частности процедуры связанные с путешествиями и исследованием подземелий, боевой дух у противников).

Отдельно замечу, что в эту заметку не вошли многие из найденных материалов, которые также свидетельствуют о активном использовании SRD5.1 в DIY-деятельности OSR сообщества. Собственно, не взирая на отдельных элитарствующих участников движения – 5e оценили хорошо – даже в последней версии Principia Aprosrypha пятая редакция прямо называется не самым плохим вариантом для игр в духе старой школы [5].

Post Scriptum

После завершения обзоров сеттингов и продуктов для вождения игр в жанре космооперы и киберпанка, основанных на SRD 5.1 скорее всего сделаю несколько видео обзоров указанных в данной статье хаков.

[Twitch](#) | [Youtube](#) | [Wordpress](#) | [VK](#) | [DISCORD](#)

Ссылки

- [1] «NEW GAME» [В Интернете]. Available: <https://uncaringcosmos.com/new-game/>.
- [2] G. Grognaard, «The OSR has no gatekeepers...» [В Интернете]. Available: <http://www.greyhawkgrognaard.com/2019/06/02/the-osr-has-no-gatekeepers/>.
- [3] «Goodbye and Good Luck,» [В Интернете]. Available: <http://dungeonofsigns.blogspot.com/2018/05/goodbye-and-good-luck.html>.
- [4] M. Finch, «Quick Primer for Old School Gaming,» [В Интернете]. Available: <https://www.lulu.com/content/3019374>.
- [5] S. L. D. P. Ben Milton, «Principia Аросуфра: Principles of Old School RPGs, or, A New OSR Primer,» [В Интернете]. Available: <https://lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-аросуфра.html>.
- [6] Radagast, «старые традиции: откровения Финча и моя трактовка,» [В Интернете]. Available: https://www.youtube.com/watch?v=4Xdx_AdLHwI&feature=emb_logo.
- [7] R. Owlbear, «D&D 5e Does "Old School" Better Than Many OSR Games,» [В Интернете]. Available: <http://ragingowlbear.blogspot.com/2015/04/dnd-5e-does-old-school-better-than-many.html>.
- [8] «Has 5e killed the OSR?,» [В Интернете]. Available: <http://towerofthearchmage.blogspot.com/2014/08/has-5e-killed-osr.html>.
- [9] «Is D&D 5E Good for the OSR Economy?,» [В Интернете]. Available: <http://realmsfchirak.blogspot.com/2015/05/is-d-5e-good-for-osr-economy.html>.
- [10] Skerples, «Coins and Scrolls,» [В Интернете]. Available: <https://coinsandscrolls.blogspot.com/2018/08/converting-5e-to-osr.html>.
- [11] «O5R - Or Old School 5E,» [В Интернете]. Available: <http://themarquisat.blogspot.com/2019/06/o5r-or-old-school-5e.html>.
- [12] «D&D as lingua franca,» [В Интернете]. Available: http://methodsetmadness.blogspot.com/2015/01/d-as-lingua-franca_22.html.
- [13] «My Experiment with OSR-style 5E,» [В Интернете]. Available: <http://pinkdicechronicles.blogspot.com/2018/04/my-experiment-with-osr-style-5e.html>.