

Розеттский камень ОСР

**Автор** HACKANDSLASH

**Перевод** Киборги и Чародеи

Существует множество ОСР игр.

И почти в каждой есть уникальный вариант некой базовой механики. Для каждой есть какие-то предположения, как эти числа играются, от чего зависят, как масштабируются, и как влияют на игру. Конвертация между системами тривиальна. Однако, между некоторыми подсистемами, вроде преобразования неоружейных навыков в стиле первой редакции в Классы Сложности навыков третьей, или КС навыков пятой редакции в КС навыков третьей, процесс может быть посложнее.

[+] всегда заначит, что совершить действие стало легче. В системах, где нужно бросить «меньше чем» (К100/NWP), это значит, что модификатор применяется к целевому значению.

20-ThAC0 = BAB

20-BAB = ThAC0

**Примечание переводчика**

ThAC0 – To Hit Armor Class 0 – Попадание по Классу Защиты 0, термин из второй редакции AD&D

BAB – Base Attack Bonus – Базовый Бонус Атаки, термин из третьей редакции D&D

20-Нисходящий КЗ = Восходящий КЗ

20-Восходящий КЗ = Нисходящий КЗ

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| К20(КС) | 5е(КС) | C&C | Бросок ACKS | К100 | NWP | -% BSC | К6 | Сложность |
| 10 | КС 5 | 0 (-6) | 4+ | +65% | +4 | 90% | 5из6 | Тривиально |
| 11 | КС 10 | 0 (-5) | 5+ | +60% | +4 | 85% | 5из6 | Легко |
| 12 | КС 10 | 0 (-4) | 6+ | +55% | +3 | 80% | 5из6 | Легко |
| 13 | КС 10 | 0 (-3) | 6+ | +50% | +3 | 75% | 5из6 | Легко |
| 14 | КС 10 | 0 (-2) | 7+ | +45% | +2 | 70% | 4из6 | Средне |
| 15 | КС 15 | 0 (-1) | 8+ | +40% | +2 | 65% | 4из6 | Средне |
| 16 | КС 15 | 0 | 9+ | +35% | +1 | 60% | 4из6 | Средне |
| 17 | КС 15 | 1 | 10+ | +30% | +1 | 55% | 4из6 | Средне |
| 18 | КС 15 | 2 | 11+ | +25% | 0 | 50% | 3из6 | Средне |
| 19 | КС 20 | 3 | 12+ | +20% | -1 | 45% | 3из6 | Сложно |
| 20 | КС 20 | 4 | 13+ | +15% | -1 | 40% | 3из6 | Сложно |
| 21 | КС 20 | 5 | 14+ | +10% | -2 | 35% | 2из6 | Сложно |
| 22 | КС 20 | 6 | 15+ | +5% | -3 | 30% | 2из6 | Сложно |
| 23 | КС 20 | 7 | 15+ | +0% | -4 | 25% | 2из6 | Сложно |
| 24 | КС 25 | 8 | 16+ | -5% | -5 | 20% | 1из6 | Очень сложно |
| 25 | КС 25 | 9 | 16+ | -10% | -6 | 15% | 1из6 | Очень сложно |
| 26 | КС 25 | 10 | 17+ | -15% | -7 | 10% | 1из6 | Очень сложно |
| 27 | КС 25 | 11 | 17+ | -20% | -8 | 5% | 1из6 | Очень сложно |
| 28 | КС 25 | 12 | 18+ | -25% | -9 | 0% | 0из6 | Грандиозно |
| 29 | КС 25 | 13 | 19+ | -30% | -10 | -5% | 0из6 | Грандиозно |
| 30 | КС 30 | 14 | 20+ | -35% | -11 | -10% | 0из6 | Невозможно |
| 31 | КС 30 | 15 | 20+ | -40% | -11 | -15% | 0из6 | Невозможно |
| 32 | КС 30 | 16 | 21+ | -45% | -12 | -20% | -1из6 | Невозможно |
| 33 | КС 30 | 17 | 21+ | -50% | -12 | -25% | -1из6 | Невозможно |
| 34 | КС -- | 18 | 22+ | -55% | -13 | -30% | -1из6 | Богоподобно |
| 35 | КС -- | 19 | 22+ | -60% | -13 | -35% | -1из6 | Богоподобно |

## Как пользоваться этой таблицей?

Вот читаете вы модуль и натыкаетесь на проверку восприятия КС 22 для Обнаружения Ловушки. Это превращается в +5% в поиске ловушек или в 2 шанса из 6, чтобы найти ловушку. Выглядит просто?

Играете во вторую редакцию и хотите знать, сможет ли ваш алхимик сделать тот алхимический огонь, пробросив КС 20? Используйте NWP Алхимии с -1, чтобы узнать!

## Легенда таблицы

**К20:** Это система навыков из D20/3.5/Pathfinder. Она предполагает постоянное масштабирование бонусов и сложностей.

**5Е(КС):** В 5е есть “bounded accuracy”, которая предполагает максимальный бонус к навыкам +6 и максимальный бонус к характеристике +5, что дает среднему персонажу 20-го уровня +11 к броску. Экспертиза может удвоить бонус владения, а магия добавить +3, в результате чего максимальное нормальное значение бонуса к броску, которое может достичь персонаж, +20. Персонажи, особенно Плуты часто достигают этого значения. Поэтому, если у вашего вора пассивное Восприятие 29, ожидайте, что он будет находить все ловушки и учитывайте это при определении сложностей.

**C&C:** Это рейтинги класса сложности для Castles & Crusades. Шансы рассчитаны при условии, что они основные [primes]. Для не основных просто отнимите 6 из сложности. Основная характеристика имеет значение сложности 12, не основная 18. Класс сложности [Challenge class] добавляется к базовой: основной/не основной сложности. Статистические бонусы варьируются от -4 до +3, уровень добавляется, если он применим к проверке.

**Бросок ACKS:** Это значение, которое видит игрок и которое он должен превзойти совершая бросок в системе Adventurer Conqueror King system. Модификаторы применяются к броску кубов. Вы можете сравнить эти значения с Базовым Шансом Успеха [Base Success Chance], но умения ясно дают понять, что в Среднем успех происходит на 11+, а в Грандиозном (например лечении болезни) все еще теоретически можно преуспеть.

**К100:** Это относится к модификаторам, которые применяются к броскам в системах в которых нужно бросить процентник ниже значения, вроде Hackmaster 4th еdition. Для открытых процентных систем, вроде Rollmaster-а они изменяют результат выпадающий на кубе (но если они модифицируют бросок так, что он стает больше 95% или меньше 5% то взрыва кубов, не происходит. Взрыв кубов – правило когда нужно бросить кубик еще один раз, и сложить значения, наш пример запрещает при выпадении 1 или 100 бросать к100 еще раз и добавлять выпавшее к уже имеющемуся значению).

**NWP:** Модификатор который применяется в системе неоружейных навыков второй редакции [Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition Non-Weapon Proficiency system]. Этот модификатор добавляется к целевому значению. Модификаторы для неоружейных навыков растут медленнее, потому что повышение этих навыков обходится гораздо дороже обычных навыков [skills], (+5% каждые 3-4 уровня). Это делает аппроксимированный шанс успеха для неоружейного навыка неточным, но поддерживает его линейную зависимость от сложности. Модификаторы неоружейных навыков, похоже, должны иметь максимальное значение где-то около -8. Однако, всегда, когда автор играл в 2е, у них был домашнее правило, который говорил, что трата слота неоружейного навыка повышает бонус на +4 вместо +1.

**BSC:** Это [the base success chance] базовый шанс успеха. Это абстрактный шанс успешного выполнения задачи в процентах. Считайте это базовой сравнительной таблицей.

**К6:** вроде, используется в системах вроде Skills: The Middle Road или Lamentations of the Flame Princess. Это репрезентация шансов успеха на К6.

**Сложность:** Слово, описывающее сложность выполняемой задачи. Как базовый шанс успеха, только словами.

## Конвертация существ

**Original Dungeons and Dragons:** Все монстры используют К6 как хитдайс.

**Basic Dungeons and Dragons/ACKS:** Монстры используют К8 как хитдайс, но урон от оружия и и хитпоинты игроков такие-же, как в OD&D, из-за чего монстры намного смертоноснее.

**1st/2nd Edition/C&C:** Монстры используют К8 как хитдайс, но количество хитов у игроков выше. В C&C нужно преобразование класса брони.

Все вышеперечисленные версии D&D используют +X модификатор, идущий за хитпоинтами чтобы обозначит то, что они бьют «Выше своего класса» получая бонус к ThAC0.

**3rd Edition:** Хиты монстров зависят от типа монстра и к ним прибавляется бонус телосложения. Когда конвертируете в ранние редакции, уберите бонус Телосложения и определите хиты броском соответственных костей. При конвертации в эту редакцию используйте хитдайс в зависимости от типа монстра и обдумайте увеличение хитпоинтов в соответствии с количеством урона, который выдают персонажи ваших игроков. При конвертации из этой редакции также нужно урезать Класс Брони, убирая бонус ловкости, и учитывая особенности роста класса брони в третьей редакции.

**Hackmaster 4е:** Функционально, тут эквивалент 1е, если убрать hit point kicker.

Примечание переводчика.

В разрезе харнмастера 4е, кикер хитов, это статический бонус в 20, который добавляется к хитам абсолютно всем, превращая формулу расчета хитов мага в 20+1d4+Con .

**5Е:** Монстров пятой редакции преобразовывать сложнее всего. Сложность в завышенном количестве очков жизни и bounded accuracy. Далее советы, как на лету конвертировать монстров.

* Характеристики – используйте половину спасбросков Стойкости, Рефлексов и Воли для определения бонусов способностей.
* Альтернатива – Бонус + половина Показатель Опасности.
* Бонус мастерства зависит от костей хитов так-же как Бонус владения от уровня персонажа, то есть: 1-4 костей хитов это +2, 5-9 костей хитов это +3.
* Бонус попадания – половина Показателя Опасности +Бонус владения. Если тренирован, удвойте бонус.
* Класс Защиты – связан. Используйте 10-12 КЗ для легкой брони, 13-15 КЗ для средней брони, и 16-19 КЗ для тяжелой брони.
* Хиты – Показатель Опасности \*10+20. Если нет, изменяйте как нужно.
* Особенности и способности - Используйте из правил 5 редакции, то есть Сопротивление магии дает преимущество к спасброскам.

## Базовые предположения

Аппроксимированный процентный шанс успеха рассчитан для персонажа 1 уровня, у которого есть владение данным навыком. Для каждой системы расчет идет по своему.

• К20 предлагает 1 ранг +3 классовых скилла +4 бонус от характеристики=+8

• C&C предполагает 1 уровень + 1 бонус от характеристики = +2

• К100 предполагает 25% мастерства на 1 уровне

• NWP предполагает базовую характеристику 14 в неоружейных навыках.

• 5е предполагает +2 от владения и +3 от характеристики = +5

Я выбрал эти значения, потому что это средние стандартные значения для создаваемых персонажей в каждой из обсуждаемых систем. (характеристика 18 для покупки за очки в К20, характеристика 14 для броска 4к6 минус меньшее, и 25% за взятие скилла много раз, как делают в системах вроде Hackmaster 4e)

Обложка использует https://www.flaticon.com/free-icon/rosetta-stone\_3902478