ОСНОВНАЯ МЕХАНИКА ЗЛОГО ГМ-А

[Общее описание 1](#_Toc91848279)

[Последовательность 1](#_Toc91848280)

[Правило реакции. 2](#_Toc91848281)

[Пассивные навыки как Знания. 2](#_Toc91848282)

[Противоположные Броски. 2](#_Toc91848283)

[Работаем Вместе. 2](#_Toc91848284)

[Групповые проверки. 3](#_Toc91848285)

[Групповые проверки. 3](#_Toc91848286)

[Действия Во Время Разведки 3](#_Toc91848287)

[Расширенные задачи 4](#_Toc91848288)

[Получение информации о положении дел на земле 4](#_Toc91848289)

[Сбор Информации 5](#_Toc91848290)

## Общее описание

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

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

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

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

Если ГМ 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 ГМ использует основной механик для определения результата.

В соответствии с Основной Механикой, основанной на подходе, который использует игрок, ГМ определяет, какие Способности (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) управляют действием.

ГМ также определяет соответствующий класс сложности для действия.

ГМ – возможно, с помощью игрока – определяет, обладает ли персонаж соответствующими навыками.

ГМ также определяет любые косвенные модификаторы.

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

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 недостатком, 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 удается, игрок не достигает желаемого результата и может понести расходы или риски, связанные с броском.

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

ГМ 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 её уровень 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 пенальти, дополни

## Правило реакции.

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

ГМ описывает то, что известно персонажу.

Затем игрок описывает свою реакцию.

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

Затем ГМ запрашивает Спасбросок или проверку способностей на основе действия.

В этом случае можно использовать любое заклинание, которое может быть применено в качестве Реакции.

Пример

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

ГМ 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, пытаясь откатиться в сторону.”

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

ГМ 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:

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

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

Без ведома Кэрол 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?”

Кэрол на минуту задумывается.

“Достаточно ли неровна стена пещеры?

Могу ли я спрятаться в складках и расщелинах?”

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

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

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

## Пассивные навыки как Знания.

Предполагается, что все навыки (навыки, инструменты, оружие и доспехи) представляют собой как активное использование этих вещей, так и соответствующие фоновые знания, знания, информацию и осведомленность.

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

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

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

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

Если персонаж имеет Преимущество при таких проверках навыков, Пассивный навык получает дополнительный +5.

Если у персонажа есть помеха, он получает дополнительно -5.

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 или навыкам другого персонажа, КC для действия персонажа составляет 8 + Модификатор способностей цели + бонус к навыкам цели за соответствующий навык.

Если цель имеет преимущество или недостаток в навыке, примените +5 или -5 к КC.

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

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

Например: Бросьте проверку на ловкость (скрытность). мудрость разведчика (Восприятие).

## Работаем Вместе.

Когда два или более символов 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 для одного или двух помощников или бонус +5 для трех или 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 не будет неспособен выполнить задачу самостоятельно (например, из-за отсутствия навыков).

## Групповые проверки.

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

Во-первых, ГМ определяет, будет ли группа успешной, если какой-либо член преуспеет (например, при поиске), или если группа потерпит неудачу, если какой-либо член потерпит неудачу (например, при скрытности).

В первом сценарии персонаж с самым высоким базовым модификатором проверки способностей (Бонус к навыкам + Бонус к способностям) совершает проверку.

Во втором сценарии персонаж с самым низким базовым модификатором проверки способностей (Бонус владение + Бонус за способности) совершает проверку.

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

## Групповые проверки.

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

Во-первых, ГМ определяет, будет ли группа успешной, если какой-либо член преуспеет (например, при поиске), или если группа потерпит неудачу, если какой-либо член потерпит неудачу (например, при скрытности).

В первом сценарии группа бросает один чек, используя самый высокий модификатор проверки способностей и бонус за мастерство, доступный любому отдельному персонажу.

Если какой-либо член группы будет иметь преимущество при проверке, проверка производится с преимуществом.

Если какой-либо член группы получает какие-либо бонусы, которые будут применяться к чеку, лучший из этих бонусов также применяется к чеку.

Во втором сценарии группа бросает один чек, используя самый низкий модификатор проверки способностей и бонус за мастерство, доступный любому отдельному персонажу.

Если какой-либо член группы будет иметь недостаток в чеке, чек производится с недостатком.

Если какой-либо член группы страдает от каких-либо штрафов, которые могут повлиять на чек, к чеку также применяется наихудший из этих штрафов.

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.

## Действия Во Время Разведки

Как обычно, как только игрок объявляет действие, ГМ определяет, может ли действие быть успешным или неудачным, и определяет, требуется ли проверка способностей.

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

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

Если действие является немедленным, оно может быть немедленно разрешено.

Если действие было громким, ГМ бросается на осложнения (см. Ниже).

Однако, если действие не является немедленным, ГМ 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 решены 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, ГМ должен решить каждую не немедленную задачу по очереди, а затем опередить Время (см. Ниже).

Если какое-либо из действий было громким, ГМ должен свернуть для осложнений (см. Ниже).

Пример:

Партия 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 вечеринки 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.”

ГМ 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.

ГМ 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 пытаться открыть его.

ГМ говорит: “Это займет несколько минут, хорошо?

Пока Алиса этим занимается, что делают остальные?”

Боб говорит, что хотел бы осмотреть стол.

ГМ 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.”

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

Вы можете сделать это, пока Алиса ищет ловушки.”

Кэрол 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 Кэрол ждет, когда они закончат, ГМ может решить каждое действие по очереди.

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

ГМ продвигает время, а затем решает каждое из действий по очереди.

А затем спрашивает партию, что они хотят делать дальше.

## Расширенные задачи

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

Однако некоторые очень сложные задачи могут занять длительное время.

Например, ГМ 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 ГМ 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 бросок для 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, ГМ просто продвигает время для каждого требуемого действия и, при необходимости, бросает для осложнений.

Если действие действительно требует броска кубика, ГМ Продвигает время и Бросает для осложнений для каждого действия как обычно, но если бросок кубика неудачен, персонаж не прогрессирует.

Таким образом, им, возможно, придется предпринять дальнейшие действия, чтобы выполнить задачу.

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

Особенно если возникают осложнения.

Это радикально меняет исчисление ГМ из Пяти Правил для знакомства с моей Системой навыков подростка.

В частности, он перемещает целую кучу действий, которые ранее были автоматическими успехами или неудачами в соответствии с правилами № 2 и № 3, в расширенные тесты с тикающими часами под № 3a.

Это приближает этот путь к ортодоксии RPG, где вы катитесь за все.

Теперь только немедленные действия будут автоматически разрешены в соответствии с Пятью Правилами, потому что для немедленных действий всегда есть тикающие часы, поэтому каждый отрезок времени требует дополнительного броска.

## Получение информации о положении дел на земле

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

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

Вас могут попросить провести проверку навыков или способностей, чтобы обнаружить неочевидные функции.

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

Вы можете исследовать или небольшой город, так и его окрестности.

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

В цивилизованных странах 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, анклаве, городе, районе или комплексе или в определенном месте, таком как гостиница, рынок, ратуша или академия.

Чем более конкретно вы относитесь к информации, которую ищете, тем больше вероятность того, что вы найдете то, что ищете.

Или выясните, что он недоступен.

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

Вас могут попросить провести проверку навыков или способностей, 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, ГМ 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.

ГМ 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).