



# РОЗЕТТСКИЙ КАМЕНЬ OSR

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

20-ThACO = BAB

20-BAB = ThACO

**Примечание переводчика**

ThACO – 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)	С&С	Бросок АКС	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 натываетесь 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.

**K100:** Это относится к модификаторам, которые применяются к броскам в системах в которых нужно бросить процентник ниже значения, вроде Hackmaster 4th edition. 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.

**K6:** вроде, используется в системах вроде Skills: The Middle Road или Lamentations of the Flame Princess. Это репрезентация шансов успеха на K6.

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

## КОНВЕРТАЦИЯ СУЩЕСТВ

**Original Dungeons and Dragons:** Все монстры используют K6 как хитдайс.

**Basic Dungeons and Dragons/ACKS:** Монстры используют K8 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 K8 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 4e:** 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  $20+1d4+Con$ .

**5E:** Монстров пятой редакции преобразовывать сложнее всего. Сложность в завышенном количестве очков жизни и bounded ассурасу. 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 Соппротивление 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.

- K20 предполагает 1 ранг +3 классовых скилла +4 бонус от характеристики=+8
- C&C предполагает 1 уровень + 1 бонус от характеристики = +2
- K100 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 K20, 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](https://www.flaticon.com/free-icon/rosetta-stone_3902478)