

ИЗМЕНЕНИЯ IRONSWORN RPG ДЛЯ ИГРЫ С МАСТЕРОМ

Основной идеей было убрать «лишние» треки прогресса (задания, путешествия), которые бесполезны при наличии Мастера, знающего к чему ведут действия игроков. Естественно, оригинальные ходы можно использовать для создания закадрового контента (ну и посмотрим, сколько и чего за полгода ты успел сделать) или случайных происшествий.

1. Убран ход Прибыть в место назначения.
Когда есть человек, знающий сколько надо путешествовать, этот ход просто грузит геймплей ненужными твистами.
2. Изменен ход Путешествовать: переписан
В оригинальной версии на простое путешествие может уйти десяток однотипных бросков. Единый ход путешествия сохраняет расходы и опасности дороги, но убирает рутину.
3. Изменен ход Получить информацию: изменены эффекты успехов
Можно использовать оба варианта хода, но новая будет ближе Мастерам с более жесткой структурой мира.
4. Изменен ход Разбить лагерь: добавь +1, если Путешествуешь только если дорога незнакома
Связка с измененным ходом Путешествовать.
5. Изменен буклет Изгоя (набор 2), 3 способность.
Связка с п.1, Изгой использовал этот ход.
6. Изменен ход Тратишь время, добавлены метки и выборы.
Введены ограничения по времени, добавлены выборы.
7. Добавлен боевой ход Преодоление
Чтобы избежать бесполезных бросков, теперь достаточно полностью заполнить трек прогресса. Это сделано, в том числе, для удобства в описании фикшена, при бое с отрядом. Теперь Мастер может свободно решать, не боясь проваленного броска Завершения боя, что часть отряда гибнет под ударами персонажей.
8. Изменены последствия неудачного Завершения боя
Изменилась идеология хода: теперь это попытка решающим ударом закончить бой досрочно. Поэтому цена с проигрыша боя изменилась на урон персонажу + ход Мастера.
9. Изменен второй вариант хода Встреть проблемы.
Так как убран трек прогресса путешествий и заданий, последствия при 0 ресурсах и -6 козыре больше не могут уменьшать их прогресс. Переписано, чтобы соответствовать другим изменениям.
10. Убран ход Достижение вехи
Так как в игре есть человек, знающий продолжительность заданий, убран трек прогресса заданий.
11. Изменен ход Исполни клятву
Так как в игре есть человек, знающий продолжительность заданий и их цель, переписано, чтобы не создавать твисты.
12. Изменен ход Развитие
Дополнен вариант дополнительным правилом, позволяющим повышать статусы.
13. Изменен ход Принеси Железную клятву
Переписаны последствия, чтобы отражать измененную структуру клятв. Теперь это, своего рода энтузиазм персонажа, а также готовность выдающего задания поделиться сведениями/наличие знаний о задании.
14. Изменена первая способность буклета Истребитель
Для меня непонятно, почему Истребитель монстров, позиционируемый как ведьмачий охотник на тварей и нежить, получает +1 только при выслеживании, но не любом сборе информации, учитывая узость применения. Истребитель добавляет +1 на ходы, которые связаны с его знанием тварей и нежити.