

ФУН

Лицензия



©2013 - 2014, Ярослав Ключев (imposeren)

Произведение «Ролевая система ФУН. Базовые правила» созданное автором по имени Ярослав Ключев (imposeren), публикуется на условиях лицензии [Creative Commons «Attribution-ShareAlike» \(«Атрибуция — На тех же условиях»\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) 4.0 Всемирная. Основано на произведении с <https://bitbucket.org/imposeren/fun/>.

Содержание

Что это такое?	1
Листок персонажа	2
Опыт персонажа	3
Броски игральные костей	3
Вероятность удачного броска	4
Критические броски	5
Стрессовая ситуация и пошаговые действия	5
Правило последнего слова	6
Стрельба и бой холодным оружием	6
Эффективность оружия и травмы	8
Особые атаки стрелковым оружием	8

Что это такое?

ФУН это правила для настольной ролевой игры. Основное отличие от остальных ролевых систем:

- есть всего 3 основных показателя персонажа (Физическое, Умственное, Необычное — ФУН)
- остальные, "ситуативные", показатели персонажа могут выбираться произвольным способом и ограничены только необходимостью выбрать для них категорию (Ф,У, или Н)

В остальном всё как обычно: ведущий описывает обстановку, а игроки описывают действия своих персонажей. Ведущий решает, успешно персонаж выполнил действие или нет. Чтобы результаты зависели не только от рассуждений ведущего, а еще и от случая и выбранных особенностей персонажа, результат многих действий может быть решен броском игральные костей. Чем **меньше** выпало на игральные кости, тем удачнее выполнено действие. Однако основной упор предлагается делать на описание действий, и решать всё без бросков игральные кости (далее просто *бросков*). Броски рекомендуется делать в таких случаях:

- Действие персонажа происходит в "стрессовой ситуации", когда нет возможности сделать всё размеренно и неспеша;
- Действие слишком сложное для уровня знаний или уровня мастерства персонажа;
- Результат действия зависит от множества случайных факторов;
- Ведущему лень думать, либо с ним заранее договорились в определенных ситуациях определять результат броском.

Также у каждого персонажа есть числовые показатели, которые влияют на броски кубиков и показывают насколько этот персонаж хорош в той или иной области.

Основные правила приведены с минимальным количеством цифр и "справочных данных". Однако кроме основных правил есть дополнительные наборы правил и справочных данных. Но вам ничто не мешает ограничиться лишь базовыми правилами или придумать свои детали.

Листок персонажа

Игроку выдаются очки, которые он распределяет по характеристикам персонажа. Цена на разные категории характеристик может отличаться, Способности — самые дорогие, Особенности — как правило самые дешевые.

Основные показатели персонажа это *Способности* (сокращенно **С**), их три: Физические способности, Умственные способности и Необычные способности. Для краткости они или их значение будут обозначаться *Ф, У и Н*, либо *ФС, УС, НС*.

Чем больше значение способности, тем проще будет сделать удачный бросок кубиков.

Для каждой способности есть соответствующий ей ресурс (**Р**):

- Физический ресурс, который показывает здоровье и запас физических сил персонажа. Когда физический ресурс исчерпан, персонаж либо теряет сознание, либо умирает;
- Умственный ресурс, который показывает психическое здоровье и умственные силы. Когда умственный ресурс исчерпан, персонаж либо засыпает, либо теряет сознание, либо сходит с ума;
- Необычный ресурс, который показывают запас сил на всё непонятное и необычное, например магию, псионику и т.п. Когда необычный ресурс исчерпан, то с персонажем происходит что-то необычное. Как конкретно используется этот ресурс зависит от конкретного игрового мира и правил установленных ведущим. В конкретной игре вообще могут быть запрещены необычные способности и особенности.

У каждого ресурса есть максимальное значение (*Объём*, или **О**), значение травм (**Т**) и значение усталости (**У**). Объёмы ресурсов будут обозначаться *ФО, УО, НО*, травмы — *ФТ, УТ, НТ*, Усталость — *ФУ, УУ, НУ*. Когда сумма усталости и травм равна объёму ресурса, то он считается исчерпанным, и персонаж теряет сознание. А не позднее чем через час после того, как значение травм становится больше ресурса, персонаж умирает.

В зависимости от вида ресурса, травмы и усталость могут увеличиваться в следующих ситуациях:

- Для *Ф*: персонаж устал таскать тяжести, персонажа ранили, персонажу очень жарко или очень холодно, персонаж использует трудные физические способности и т.д.
- Для *У*: персонаж использует трудные умственные способности, персонаж увидел что-то, что травмирует его психику, персонаж принял снотворное и т.д.
- Для *Н*: в зависимости от мира, например при использовании магии, псионики и т.д.

Ресурс может восстанавливаться (т.е. травмы и усталость уменьшаться) при отдыхе, лечении, и при употреблении стимуляторов.

Объём ресурса равен значению соответствующей ему способности. Отдельно, при согласии ведущего, можно потратить очки на "Дополнительный объём ресурса" (**ДО**). Дополнительный объём обозначается как *ФДО, УДО, НДО*.

Также есть параметр защиты который просто равен половине значения способности (округляется до большего). Как правило он используется как дополнительный штраф против тех, кто хочет навредить персонажу, в случаях когда персонаж может сопротивляться.

Лист персонажа

	Физическое	Умственное	Необычное
С Способность	<i>Ф</i> : __	<i>У</i> : __	<i>Н</i> : __

Р е с	ДО Доп. объём	$\PhiДО: _$	$УДО: _$	$НДО: _$
	О Объём: (С + ДО)	$\PhiО: _$	$УД: _$	$НО: _$
У р с	Т Травмы	$\PhiТ: _$	$УТ: _$	$НТ: _$
	У Усталость	$\PhiУ: _$	$УУ: _$	$НУ: _$
	З Защита: С / 2	$\PhiЗ: _$	$УЗ: _$	$НЗ: _$
О с о б е н н о с т и				

Вспомогательные значения, которые иногда используются:

Лист персонажа. Дополнительные параметры

Параметры	Формула	Результат
Реакция	$\min(\Phi, У) + \text{Рефлексы}$	

Особенности, это умения, или навыки, либо необычные возможности и вообще все что может помочь лишь для определённых действий или только в определённых ситуациях. Они могут быть любые, но ведущий может ограничивать их по сфере охвата (например "Ремесло", как общее понятие в одной игре может быть разрешено, а в другой запрещено, но разрешены особенности вроде "Ремесло кузнеца", которые имеют более узкий охват), также ограничения могут зависеть от правил мира (где-то есть магия, где-то её нет). А еще ведущий может разрешить особенности, которые зависят от обстоятельств (например "Рукопашный бой под водой +2", "Аллергия на хвойные деревья -2").

Итого очки можно распределить на:

- 3 способности;
- 3 дополнительных объёма ресурса (опционально);
- произвольное число особенностей.

Всё остальное рассчитывается.

Опыт персонажа

Эта часть остаётся на усмотрение ведущего. Можно делать как общий опыт, так и делить его на группы.

Броски игровых костей

В игре используются 6-гранные и 20-гранные кубики. Обозначаются к6 и к20. Например, если кидают три 6-гранных кубика, то обозначают 3к6. Чем **меньше** выпало на игровых костях, тем больше эффективность действий персонажа.

20-гранный кубик можно заменить на 1к6 с умножением результата на 3. Такой вариант обозначается как 1к6*3.

Броски без противостояния производятся в случаях когда персонаж пытается выполнить действие которому никто не сопротивляется, например пытается отремонтировать телефон. Порядок выполнения этих бросков приблизительно следующий:

1. Ведущий называет, от чего зависит успех броска и называет *Предел* броска. Предел это сумма Способности и Особенности, например он может сказать, что предел это У+"Радио-инженерия", или просто "У", если у вас нет подходящих особенностей. Так же вы можете предлагать ведущему учитывать другие особенности персонажа о которых он мог забыть. Запомните это число.
2. Если что-то мешает действию, то на предел накладывается штраф -- от него отнимается число, которое определяет ведущий.
3. Если что-то облегчает задачу, то к пределу прибавляется бонус.
4. Игрок кидает Зкб и считает сумму. Если нужно проверить действие которое сильно зависит от случая, или просто "Удачу", то вместо Зкб кидается 1к20 (или 1кб*3).
5. Если результирующее число меньше *Предела*, то действие выполнено успешно. *Эффективность* (Э) действия можно определить по разнице между этим пределом и тем что выпало на кубиках.

Если действие выполняется против кого-то, кто может сопротивляться (далее *Цели*), то успех и эффективность определяются иначе:

- a. Когда сопротивление можно считать полуавтоматическим или автоматическим (рефлекторное уклонение, наблюдательность и т.п.), то нападающий получает *штраф* к пределу броска который зависит от Защиты, или реже от одной из Способностей цели.

Пример:

Красный персонаж (Ф-У-Н: 13-10-5, метание: 6) метает нож в Синего персонажа (Ф-У-Н: 12-15-0)

Предел броска для красного: 13+6. Заранее договорено, что рефлекторная защита в бою зависит от Физической защиты (Ф/2, значит у Синего она равна 6), тогда красный кидает Збб против предела 13+6-6. Если на кубиках выпадет меньше 13, то Красный попал в Синего

- b. Когда оба соперника должны совершать схожие осознанные действия, то оба делают броски как обычно, затем считают Эффективность, и тот, у кого она больше, считается победителем. Например при арм-рестлинге оба кидают Зкб против предела равного С+"Подходящая особенность" и тот у кого эффективность больше считается победителем.

Если кто-то пытается нанести ранение цели и делает успешный бросок, то цель получает травмы к одному из ресурсов равные Эффективности броска.

Вероятность удачного броска

Для того, чтобы ведущему было проще выбирать *сложность* (или штраф), далее приведена таблица с вероятностью выбросить на кубиках сумму меньшую или равную цели.

\leq	\geq	Зкб	1к20	1кбх3
20	1	--	1	--
19	2	--	0.95	--
18	3	1	0.90	1
17	4	0.99	0.85	--
16	5	0.98	0.80	--
15	6	0.98	0.75	0.83
14	7	0.95	0.70	--
13	8	0.84	0.65	--
12	9	0.74	0.60	0.67

11	10	0.63	0.55	--
10	11	0.50	0.50	--
9	12	0.38	0.45	0.50
8	13	0.26	0.40	--
7	14	0.16	0.35	--
6	15	0.09	0.30	0.33
5	16	0.05	0.25	--
4	17	0.018	0.20	--
3	18	0.005	0.15	0.16
2	19	--	0.10	--
1	20	--	0.05	--

У 3к6 чаще всего выпадает 10 и 11, а в среднем --- 10,5.

У 1к20 любое число выпадает с равной вероятностью, а в среднем --- 10,5.

У 1к6х3 любое из возможных чисел выпадает с равной вероятностью, а в среднем -- 10,5.

Критические броски

на усмотрение ведущего можно также учитывать "критические" результаты на кубиках:

- 3 и 18 на 3к6 и на 1к6*3.
- 1 и 20 на 1к20.

Если выкинули минимально возможное значение на кубиках, то это "критический успех" (или критическая удача).

Если выкинули максимально возможное, то это "критический провал" (или критическая неудача).

Рекомендуемый эффект критического успеха: финальная "эффективность" увеличивается на то значение из [таблицы](#) для используемой комбинации кубиков, где шанс выкинуть \leq этого значения максимально близок к 10%:

- эффективность увеличивается на 6 для 3к6
- эффективность увеличивается на 2 для 1к20
- эффективность увеличивается на 3 для 1к6*3

При критическом провале происходит событие на усмотрение мастера, которое отобразит высокую степень неудачности действия.

Стрессовая ситуация и пошаговые действия

В некоторых случаях у персонажа нет возможности делать всё неспеша и размеренно. Тогда рекомендуется, чтобы ведущий обязывал проверять большинство действий бросками игральными костями, а сами действия совершались персонажами по очереди.

Для удобства вводятся раунды. На протяжении одного раунда:

1. Если это первый раунд, то игроки определяют очередность ходов, например по тому кто больше выкинет на кубике, или у кого больше значение способностей, или в зависимости от [Реакции](#). В следующих раундах очередность остаётся такая же.
2. Когда наступает очередь хода игрока, то он может объявлять свои действия либо объявить, что откладывает ход до определённого события.

- a. Если он откладывает ход, то должен назвать конкретное событие, например "после того как походит 3й игрок в очереди", "если меня окружают 3 соперника", "после первого действий 4го игрока".

Можно вклиниваться в чужой ход после действия, однако нельзя вклиниваться перед действием, например нельзя сказать "перед тем как он начнёт стрелять из пистолета", но можно "после того как он выстрелит"

Нельзя откладывать ход, тому, кто уже сделал хоть одно действие в этом раунде. Т.е. нельзя пробежаться и отложить своё следующее действие в этом раунде.

Нельзя откладывать ход второй раз за один раунд.

Откладывание действия *не влияет на очередность* в следующем раунде. Т.е. если вы были в этом раунде 2е в очереди, но отложили ход и стали 5м, то в следующем раунде вы всё-равно будете 2м. если событие до которого вы откладывали свой ход так и не произошло, то вы ходите в конце раунда. Если много людей откладывало ход и их события не произошли, то очередность ходов остаётся такой как была определена в первом раунде.

- b. Когда игрок все же ходит, он может выполнить 2 действия. Некоторые действия можно выполнять одновременно с передвижением. Например можно бежать куда-то и кидать предметы на бегу, бежать и нанести удар мечем, бежать и стрелять. Как правило этот штраф просто "-1". А можно просто выполнить два действия не передвигаясь без штрафов.

Например можно два раза выстрелить без штрафов, а можно стрелять передвигаясь со штрафами "-1"

- c. Игрок может пропустить ход своего персонажа с целью "повысить" свою инициативу в следующем раунде ("инициативный пропуск хода"). Тогда в текщем раунде персонаж не выполняет никаких действий, а в следующем он будет первым в очереди ходов, но сможет выполнить на одно действие меньше чем обычно. Если несколько персонажей пропустили ход, то раньше в очереди будет тот персонаж, который был раньше в очереди этого раунда. Изменённый порядок очереди сохраняется на последующие раунды.

Нельзя пропускать ход если игрок откладывал ход этого персонажа

- d. Игрок может полностью пропустить ход своего персонажа в этом раунде.

После откладывания хода, или выполнения всех действий, или пропуска хода, ход переходит к следующему игроку в очереди либо к тому, кто откладывал свой ход до сделанных текущим персонажем действий.

3. Раунд считается законченным после того как все игроки походили, или пропустили свой ход.

Считается что один раунд длится приблизительно 4 секунды, и что все действия выполняются приблизительно одновременно. Если из-за "пошаговой" игры возникают какие-то нестыковки по времени, они просто игнорируются.

Правило последнего слова

Если по какой-то причине персонажа выводят из строя до наступления его хода в этом раунде, например полностью исчерпали его физический ресурс, то сразу после хода текущего игрока он всё-равно может походить, как если бы он все еще был в строю и как будто его очередь следующая, но ему разрешается выполнить всего одно действие, нельзя перемещаться и он дополнительно получает 1 единицу физических или умственных травм, в зависимости от того какое действие он сделает. После этого действия он как и положено выходит из боя. В следующих раундах он уже не принимает участия, пока его не приведут в чувство.

Допускается существование особенностей, которые не дают "сказать последнее слово", а также таких особенностей которые выводят персонажа из строя лишь на несколько раундов.

Стрельба и бой холодным оружием

При стрельбе накладываются штрафы которые зависят от размеров цели и расстояния до неё.

На расстоянии до 10 метров для большинства неподвижных целей штраф равен нулю. На расстоянии 10-20 метров штраф становится равен -1. За каждые следующие 10 метров штраф увеличивается еще на единицу. Если цель активно перемещается (бежит, едет и т.п.), то к штрафу прибавляется Защита цели.

При атаке холодным оружием ближнего боя, Защита учитывается только если цель осознанно обороняется, при этом за передвижение цели дополнительных штрафов не накладывается.

Если размеры атакующего и цели приблизительно одинаковые, то дополнительных штрафов не накладывается. Если цель меньше атакующего, то атакующий получает штраф как при стрельбе, так и при атаке холодным оружием ближнего боя. Например если атакующий это взрослый человек, то штрафы будут такие:

Штрафы для человека при стрельбе без учёта Защиты

Размер цели	0-10 м	10-20	20-30	30-40	$n \cdot 10 \dots (n + 1) \cdot 10, n \geq 1$
Человек	0	-1	-2	-3	$-n$
Кот	-1	-2	-3	-4	$-n-1$
Пивная банка	-3	-4	-5	-6	$-n-3$
Коробок спичек	-4	-5	-6	-7	$-n-4$
??????	-x	-x-1	-x-2	-x-3	$-n-x+1$

Нельзя прицеливаться в конкретную часть тела человека с целью увеличить урон или моментально убить, пускай бросок кубиков решает хорошо вы попали или нет, например нельзя целиться в голову или сердце с целью повышения урона.

Однако **можно** прицеливаться с целью травмировать, например можно стрелять в ногу, что бы обездвигнуть или замедлить противника, в руку — что бы он не мог ничего держать, в голову, что бы оглушить или ослепить и т.п. При этом на предел стреляющего накладывается штраф.

Прицельная стрельба	штраф
в руку	-2
в ногу	-1
в голову	-3
в кисть руки	-6
в ступню	-5
в колено	-5

Итоговый штраф в ближнем бою:

$$-[Защита] - (Разм(З) - Разм(А))$$

Итоговый штраф при стрельбе:

$$-[Защита] - (Разм(З) - Разм(А)) - (Штраф Расстояния)$$

Тут:

- атакующий обозначается как А
- защищающийся как З.
- Значения которые прибавляются не всегда [окружены квадратными скобками], например если это зависят от бега или осознанной обороны.
- Разм(А), Разм(З) — размеры атакующего и защищающегося

Эффективность оружия и травмы

Оружие определяет вид травм (как правило физические), а также даёт бонус к эффективности, большинство оружия имеет такую результирующую эффективность:

урон: "эффективность броска" * 2 + бонус (обозначается Э * n + b)

т.е. если после броска эффективность равна 2, то оружие с уронем "Э * 2 + 1, Ф" нанесёт физические травмы: $2*2 + 1 = 5$.

Особые атаки стрелковым оружием

Если скорострельность оружия позволяет (например современное огнестрельное оружие), то можно так же делать:

- Быструю стрельбу -- за одно действие стрелять два раза в одну цель или в цели "рядом" (угол между целями не больше приблизительно 40 градусов). При этом на каждый выстрел накладывается штраф -2
- Стрелять очередью -- за одно действие выстрелить половину обоймы (может меняться в зависимости от оружия и его скорострельности) в 1-3 соседних клетки. Если стрельба идёт по одной клетке, то цель делает бросок удачи (50/50) и результирующая эффективность нападающего наносит травмы либо дважды, если цель выбросила на 1к20 не больше 10 (или не больше 9 на 3к6*3), либо трижды (например вместо травмы на 4, будет травма на 8 или на 12). Если больше чем по одной, то каждая цель делает бросок удачи (50/50) и либо получает урон 1 раз, либо 2 раза.