

ФУН. Набор дополнительных правил, и справочные данные

В этом наборе приведены данные по особенностям, действиям, штрафам, бонусам, вещам и т.д. для "обычного" более-менее современного мира.

Лицензия



©2013 - 2014, Ярослав Ключев (imposeren)

Произведение «Ролевая система ФУН. Набор дополнительных правил 1» созданное автором по имени Ярослав Ключев (imposeren), публикуется на условиях лицензии [Creative Commons «Attribution-ShareAlike»](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) («Атрибуция — На тех же условиях») 4.0 Всемирная. Основано на произведении с <https://bitbucket.org/imposeren/fun/>.

Содержание

Создание персонажа	1
Штрафы и бонусы к пределу	2
Особенности	2
Рефлексы, защита, бой	2
Рефлексы и оборона	2
Виды травм	3
Специальные действия в бою	3
Оружие	3
Пример боя	4
Опыт	5

Создание персонажа

Для персонажей "людей" рекомендуется ограничить максимальное значение способностей и особенностей при создании. Так же рекомендуется ограничить сумму способностей и особенностей. В следующей таблице представлены данные для игрового персонажа и "посредственных" людей. Если мир не предусматривает Необычных способностей, то сумма способностей меньше, поэтому в таблице сумма пишется как "X+Y", где Y надо прибавлять только если в игровом мире есть необычные способности.

Показатель	Игровой персонаж	Посредственный человек
Способности		
min	6	6
max	15	12
summ	27+9	21+6
Особенности		
min	-9	-9
max	8	7
max negative summ	-18	-18
summ	≤24	≤12

Штрафы и бонусы к пределу

Данный раздел предназначен скорее для ведущего, игроки могут спокойно его пропустить.

В описании используется "*подготовка или тренировка в течении xxx времени*", описать сложность какими-то другими величинами трудно, так-что ведущий часто будет выбирать сложность по другим критериям. Так вот это время которое нужно **обычному, не очень способному** человеку для освоения задачи. Если вы (именно вы, а не ваш персонаж) умны и способны сейчас освоить такую же задачу за неделю, это не значит что сложность действия мала.

штраф / бонус	описание
-7 .. -6	нужен успешный опыт в конкретной задаче и понимание процесса, либо опыт в данной области 1-2 года.
-5 .. -4	нужно обучаться или тренироваться около полугода
-3 .. -2	нужно знать как это делается и отточить действия месячной подготовкой
-2 .. -1	нужны тренировки около недели
-1	можно догадаться как делать, но требуется что бы кто-то показал и проверил, и что бы навык был подкреплён несколькими удачными попытками
-1	можно догадаться как делать, но требуется прочтения инструкции, что бы ничего не напутать
0	Практически не требуется специальных знаний и подготовки
+1 .. +2	Вам помогает кто-то не глупее вас
+1 .. +3	Вы используете оборудование которое значительно лучше обычного и упрощает многие действия
+3 .. +6	Вам помогает команда разбирающихся в вопросе людей

Особенности

Примеры особенностей:

- Огнестрельное оружие, холодное оружие ближнего боя, стрелковое холодное оружие, метательное оружие, рефлексы...
- Ремесло плотника, ремесло кузнеца, ремесло кожевника...
- Произвольная специальность...
- произвольный вид спорта...
- Альпинизм, плавание...
- охота/рыбалка/собирательство, сельское хозяйство,...
- Недостатки: хромота, близорукость(-1..-8), слепота (-9), глухота (-5), аллергия к специфическому веществу или продукту.

Все недостатки дают штраф равный своему значению в определённых ситуациях. Все положительные способности просто увеличивают предел броска в определённых ситуациях

Рефлексы, защита, бой

Рефлексы и оборона

Если противник осознанно обороняется, то атакующий получает штраф равный "Защите": $\Phi/2$.

Осознанно обороняться можно только против одного нападающего, если на вас нападает 2 и более противников, то штрафы получает только один из них. Кто именно получает штраф, решает обороняющийся.

Если нужно решить успевае ли кто-то осознанно обороняться, то делается проверка реакции: предел = (мин(Ф, У) + Рефлексы). То есть берётся меньшее из Ф или У и прибавляется особенность "Рефлексы". Такая проверка делается, как правило в неожиданных ситуациях, а так же при "очень заметных" атаках, например в вас в течении 0,5..1 секунды летит гигантский огненный шар.

Если нужно просто проверить кто быстрее среагировал — тоже делается проверка реакции.

Пример 1:

Синий: Ф-У-Н: 14-12-0, Холодное оружие: 1. Рассчитанные параметры: Оборона: $\Phi/2=7$, Реакция: $У+0=12$

Красный: Ф-У-Н: 10-13-0, кулачные бои: 8, рефлексы: 7. Рассчитанные параметры: Оборона: $\Phi/2=5$, реакция: $\Phi+\text{рефлексы}=17$

1. Синий выскочил из-за угла и и нападает на красного.
2. Игрок красного персонажа решает обороняться, но Синий напал внезапно, поэтому что бы обороняться, скорость реакции красного должна быть больше скорости реакции синего. а. Красный кидает Зкб с пределом 17, на кубиках выпадает 10, значит эффективность броска: $17-10=7$ б. Синий кидает Зкб с пределом 12, на кубиках выпадает 11, значит эффективность броска $12-11=1$ с. Скорость реакции красного больше, поэтому он может обороняться.
3. Синий атакует и кидает Зкб с пределом $\Phi+\text{"Холодное оружие"}$ - "Оборона красного"= $15-5=10$, на кубиках выпадает 11, значит он не попал
4. Красный атакует и кидает Зкб с пределом $\Phi+\text{"Кулачные бои"}$ - "Оборона синего"= $18-7=11$, на кубиках выпадает 9, значит он попал с эффективностью $11-9=2$. Из-за этого у синего увеличились затраты физического ресурса на 2.
5. Раунд закончен, в следующем раунде красный уже готов обороняться, поэтому проверка реакции не нужна.

Виды травм

В этом наборе правил травмы делятся на тяжелые и лёгкие:

- легкие травмы могут восстановиться сами в течении суток. Пример: травмы полученные в рукопашном бою.
- тяжелые восстанавливаются очень медленно либо требуют лечения.

Не более чем через час после того, как сумма тяжелых травм становится больше или равна ресурсу, персонаж погибает.

Специальные действия в бою

На одно-два действия:

- Дополнительная оборона — можно обороняться против ещё одного противника. Можно потратить оба своих действия и защищаться против двух дополнительных противников
- Защищать область — во время чужого хода можно совершить одну атаку ближнего боя против того кто проходит рядом. Можно потратить оба своих действия и совершить две атаки против любого кто пройдёт в выбранной области.

На два действия:

- осторожное прицеливание — предел броска зависит не от Ф, а от У, а в остальном правила как для обычной стрельбы

Оружие

Оружие	Приблизительный урон, тяж. ФТ	особенности
Пистолеты	$\square \cdot 2 + 1$	
Дробовики	$\square \cdot 4 + 0$	тройные штрафы за расстояние
Штурмовые винт.	$\square \cdot 2 + 2$	
Пулеметы	$\square \cdot 2 + 4$	
Ножи	$\square \cdot 3 + 1$	
Одноруч. мечи	$\square \cdot 2 + 2$	
Двуруч. мечи	$\square \cdot 2 + 4$	двойные штрафы за размер

Пример боя

Синий:

- Ф-У-Н: 14-12-0
- Холодное оружие: 5
- Рефлексы: 6
- Оборона: $\Phi/2=7$
- Реакция: $У+6=18$
- Нападает с кинжалом ($\Xi * 3 + 0$) тяжелых ФТ
- Атака кинжалом: $5+14=19$

Желтый:

- Ф-У-Н: 16-10-0
- Стрелковое холодное оружие: 8
- Оборона: $\Phi/2=8$
- Реакция: $У+0=12$
- Нападает с арбалетом ($\Xi * 2 + 2$) тяжелых ФТ

Красный:

- Ф-У-Н: 12-8-0
- Холодное оружие: 5
- Оборона: $\Phi/2=6$
- Реакция: $У+0=8$
- Нападает с мечем ($\Xi * 2 + 4$) тяжелых ФТ

Фиолетовый:

- Ф-У-Н: 14-15-0
- Огнестрельное оружие: 8
- Оборона: $\Phi/2=7$
- Реакция: $\Phi+0=14$
- Нападает с пистолетом ($\Xi * 3 + 1$) тяжелых ФТ

Синий в команде с Желтым (команда А) пытаются ограбить Красного который заодно с Фиолетовым (команда Б). Команда Б заранее знала о нападении, поэтому может обороняться, но что бы определить кто

ходит все кидают кубики на "Реакцию": * Эффективность синего: 18 - Зкб * Эффективность желтого: 12 - Зкб * Эффективность красного: 8 - Зкб * Эффективность фиолетового: 14 - Зкб

Все выкинули на кубках 10, поэтому очередность ходов такая: Синий, Фиолетовый, желтый, красный.

Раунд 1.

- Ход Синего
 - Действие 1. Подбежать к фиолетовому и ударить ножом (штраф -1 т.к. в одном действии): $19-7-1=11$.
 - на Зкб выпало 9, Эффективность 2, итого фиолетовый получает $(2 \times 3 + 0) = 6$ тяжелых ФТ
 - действие 2. Ударить его еще раз: $19-7=12$.
 - на Зкб опять выпало 11, эффективность 1, итого фиолетовый получает $(1 \times 3 + 0) = 3$ тяжелых ФТ
- Ход фиолетового
 - действие 1 ...

Опыт

Что бы улучшать характеристики персонажа нужно потратить очки опыта, их начисляет ведущий.

При желании ведущий может начислять временный опыт, тогда все улучшения сделанные за эти очки будут временными и позже могут пропасть.

Рекомендуется использовать "прогрессивную" систему траты очков, т.е. что бы улучшить что-то с 3х, до 4х очков нужно потратить 4 очка опыта, с 4х до 5 — 5 очков опыта и т.п. Улучшение способностей в 4 раза дороже улучшения особенностей. Дополнительный ресурс — в два раза дороже особенностей.

Цена увеличения характеристик персонажа с (x-1) до (x)

Что прокачиваем	Цена, очков опыта
Способность	$4 \cdot x$
Доп. объём	$2 \cdot x$
Особенность	$1 \cdot x$