

# HEXHEN 1730: STANCES

В этом документе описан небольшой хаk для системы HeXHeH 1730, который вводит в игру опциональную механику боевых стоек.

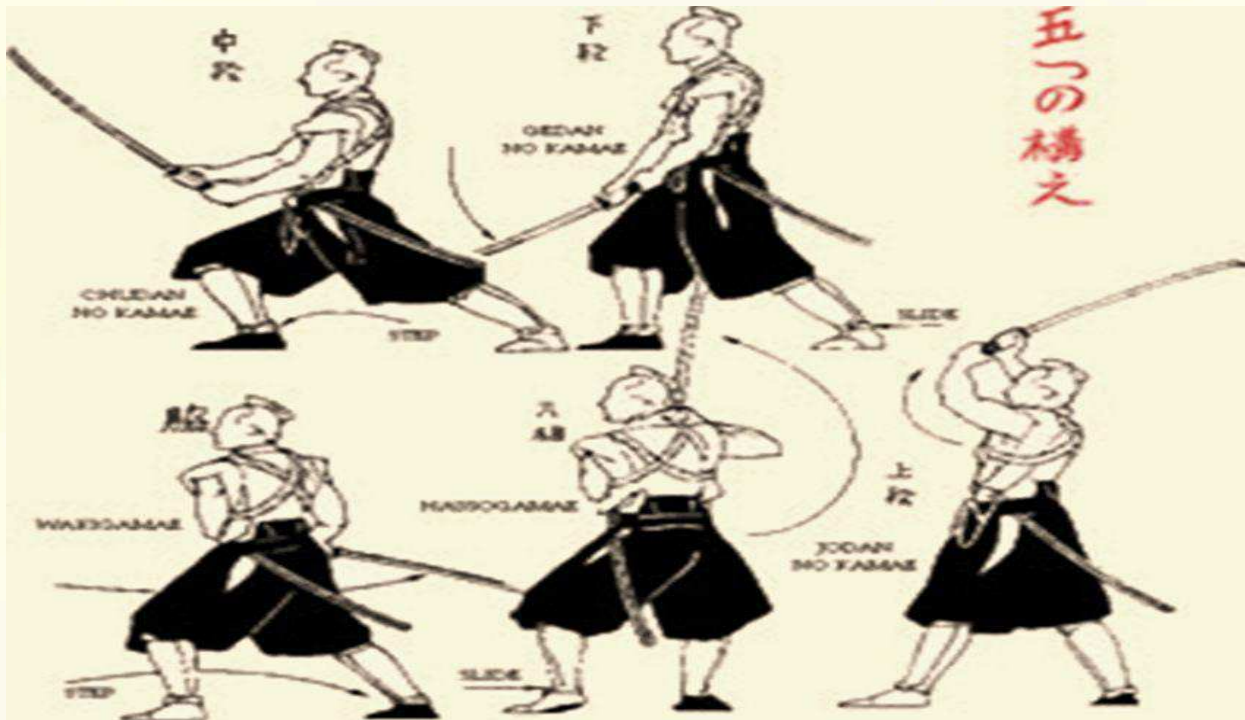
Хотя эта механика, в целом, опирается на основные стойки японского боевого искусства кен-дзюцу, она не претендует на историческую достоверность, так как HeXHeH игра, прежде всего, кинематографичная, а не реалистичная.

Описание хака поделено на три раздела - для игроков, для ведущего и комментарии автора.

Автор - Рекс Рекстон.

Вы можете писать мне вопросы и комментарии на Имажинарии.

<http://imaginaria.ru/profile/Konstruktor/>



## Раздел для игроков

Во время боя каждый игровой персонаж находится в одной из трех боевых стоек - высокой, средней и низкой. Эти стойки затрагивают только ближний бой и не оказывают никакого влияния на стрельбу, применение магии и предметов. Средняя стойка является стандартной и не влияет на действия персонажа. Две другие стойки затрагивают возможности атаки и защиты персонажа, в частности накладывают на него Защитную Ауру.

**Защитная Аура:** Вид защиты, который не увеличивает значение брони, а автоматически сокращает количество вражеских успехов при атаке. По сути, Защитная аура действует как попытка уклонения - противник

должен отнять из своих успехов определенное число, но проверка и трата ОД не требуются. Ауры, получаемые от боевых стоек, затрагивают только атаки ближнего боя, стрелковые и магические атаки действуют как обычно.

Защитная Аура [-2] означает, что все атаки по персонажу теряют 2 успеха, а запись типа [+2] наоборот, что все вражеские атаки получают 2 автоматических успеха.

## Описание стоек

**Средняя стойка:** Персонаж держит оружие по центру тела. Эта стойка одинаково подходит и для нападения, и для защиты. Все параметры персонажа имеют свое обычное значение.

**Высокая стойка:** Персонаж держит оружие над головой, атакуя длинными и сильными взмахами, поэтому открывается для вражеских атак. Данная стойка исключительно атакующая. Каждая атака, совершенная в этой стойке, получает +2 к базовому урону и стоит 1 ЕМ. Когда персонаж входит в высокую стойку или начинает раунд, находясь в ней, он получает Защитную Ауру [+2] до конца раунда.

**Низкая стойка:** Персонаж держит оружие низко, что позволяет ему совершать короткие и быстрые взмахи, она полезна для быстрых атак. В этой стойке персонаж становится более трудной целью, поэтому она хорошо подходит для защиты. Когда персонаж входит в низкую стойку или начинает раунд, находясь в ней, все его атаки получают -1 к базовому урону до конца раунда, причем первая атака в этой стойке совершается за -1 ОД и 1 ЕМ. Минимальные базовый урон и стоимость в ОД равны 1. Персонаж, совершающий две или три атаки подряд в этой стойке, получает Защитную Ауру [-2] и [-3] до конца раунда.

## Использование стоек в бою

### Простая версия

В фазе подготовки каждый персонаж выбирает стойку, в которой он будет находиться весь раунд. Также стойку можно сменить в фазе ИНИ 0, тогда персонаж начинает следующий раунд в этой стойке. Если персонажа застали врасплох или он не объявил свою стойку в фазе подготовки/ИНИ 0, то считается, что он находится в средней стойке.

### Сложная версия

Персонажи умеют комбинировать удары из разных стоек, оперативно перемещаясь из одной в другую. Но это не значит, что противник будет терпеливо ждать, пока персонаж перейдет из атакующей стойки в защитную, и попытается атаковать воспользоваться ситуацией раньше.

В дополнение к правилам простой версии, персонажи могут менять стойку после своих атак ближнего боя, это не стоит ОД, но выполняется только в свой ход. Одна смена стойки в течение раунда (исключая фазы подготовки и ИНИ 0) выполняется бесплатно, каждая следующая стоит 1 ЕМ.

**Внимание:** смена стойки происходит именно в момент после удара, поэтому персонаж не может сменить стойку, если не совершил

в ней ни одной атаки. Смена стойки после совершения всех атак возможна, но в целом бессмысленна.

Все свойства стоек, которые активны до конца раунда, остаются в силе даже после смены стойки, а изменения атак, совершаемых в стойке, перестают действовать. Конкретно это означает следующее:

1. Как только персонаж принимает высокую стойку либо принимает низкую стойку и совершает две атаки в ней, он получает Защитную Ауру, которая остается с ним до конца раунда безотносительно смены стойки, причем одновременно полученные Ауры [+2] и [-2] складываются в [0].
2. Как только персонаж принимает низкую стойку, все его атаки получают -1 к базовому урону до конца раунда безотносительно смены стойки.
3. Свойства атаки высокой стойки, а именно стоимость 1 ЕМ и увеличение урона на +2, действуют только пока персонаж находится в высокой стойке. Свойства первой атаки в низкой стойке (-1 ОД и 1 ЕМ), разумеется, действуют только на первую атаку в этой стойке.
4. Средняя стойка не имеет игромеханических свойств, поэтому никак не влияет на параметры атаки и защиты персонажа, когда он принимает ее в течение раунда.

В вопросе, какую версию правил использовать, последнее слово, разумеется за ведущим, однако обе версии совместимы в рамках одной игры.



## Раздел для ведущего

Этот раздел призван помочь ведущему управиться с механикой стоек.

Прежде всего, нужно понимать, что эта механика опциональна и может быть включена в игру ограничено. Так, вы можете разрешить только простую версию, если не готовы играть со сложной. Кроме того, даже если вы включаете любую версию механики стоек в свою игру, часть ваших игроков может не использовать ее, если она им не нравится или кажется слишком сложной – тогда их персонажи всегда будут находиться в средней стойке и действовать как обычно.

*Допустим, у вас три игрока, и один из них не интересуется стойками и всегда играет в средней, другому эта идея кажется занимательной, но недостаточно, чтобы сильно погружаться в нее, поэтому он использует простую версию, а третьему интересно играть со сложными комбинациями, и он использует сложную версию.*

При желании, вы можете ограничить механику стоек определенными классами. Не забывайте, что вы можете наделять некоторых противников умением менять стойки, хотя это и не рекомендуется в целях ускорения игры. Стоит учесть, что смышленные противники вполне способны читать стойки и выбирать более подходящие цели для атаки.

Наиболее сложным элементом механики стоек являются комбинации, потому что смена стойки в середине раунда способна изменить некоторые параметры персонажа. Неочевидное влияние на это имеет инициатива персонажа и его противников. Постоянные свойства стоек (такие, как Аура), вступают в игру только после того, как персонаж принял соответствующую стойку, поэтому они могут оказывать разное влияние в зависимости от того, ходит персонаж раньше своих врагов или позже. Инициатива влияет, в основном, на Защитную Ауру.

Обратите внимание на следующие моменты:

1. Персонаж, начинающий раунд в высокой стойке, сразу получает Ауру [+2], поэтому является более легкой целью для всех противников независимо от их инициативы. Персонажу, который заботится о своей защите, не рекомендуется начинать в высокой стойке.
2. С низкой стойкой все наоборот, персонажу с высокой инициативой полезно начинать в ней, чтобы совершив два быстрых удара, получить защиту. Однако если персонаж с низкой инициативой начинает раунд в низкой стойке, то он едва ли сможет воспользоваться Защитной Аурой, потому что получает ее только после двух ударов в свой ход.
3. Персонажу, который ходит позже всех врагов, полезно начинать раунд в средней или низкой стойке, чтобы нормально защищаться, в свой ход он может смело поменять стойку на высокую, ибо штрафом к его защите просто некому будет воспользоваться.
4. Если персонаж с высокой инициативой начал раунд в высокой стойке, и хочет избавиться от штрафа к защите, он может после атаки из высокой стойки выполнить две атаки из низкой, чтобы нивелировать Ауру.
5. Низкая стойка ослабляет все атаки персонажа до конца раунда, даже если он сменил стойку, поэтому рекомендуется использовать ее либо для выполнения быстрого удара, либо для получения защиты.
6. Средняя стойка никак не влияет на параметры атаки и защиты, поэтому переходить из низкой и высокой стойки в среднюю бессмысленно, так как свойства атак не улучшатся. Однако средняя стойка не тратит ЕМ и может использоваться для экономии.

## Таблицы комбинаций

Для упрощения восприятия влияния всех стоек на параметры персонажа, ниже дана таблица урона и ОД для основных типов оружия (легкие клинки, легкое и тяжелое рубящее оружие).

Таблица атак из разных стоек для разных видов оружия								
Виды оружия	Средняя стойка		Высокая стойка		Низкая стойка, 1-я атака		Низкая стойка, 2-я и 3-я атаки	
	ОД	Урон	ОД	Урон	ОД	Урон	ОД	Урон
Легкие клинки	1	2	1	4	1	1	1	1
Легкое рубящее	2	5	2	7	1	4	2	4
Тяжелое рубящее	3	7	3	9	2	6	3	6

Следующие несколько таблиц показывают все актуальные комбинации стоек для различных видов оружия. Актуальные варианты не включают переход в среднюю стойку из других стоек, т.к. переход Низ-Сред по параметрам совпадает с Низ-Низ (кроме потери Защитной Ауры), а Выс-Сред не отличается от Сред-Выс.

Запись типа «Выс-Низ» означает, что персонаж начинает в высокой стойке, выполняет в ней одну атаку, после чего выполняет вторую атаку из низкой стойки.

Урон указывается базовый - при прибавлении успехов к каждой атаке тенденция не меняется.

Последние две колонки показывают Защитную Ауру персонажа с высокой и низкой инициативами соответственно. Значение из

первой колонки применяется для атак противников, которые ходят позже персонажа, т.е. имеют более низкую инициативу, значение из второй колонки применяется для врагов, которые ходят раньше персонажа.

Например, для комбинации Низ-Выс, персонаж начинает в низкой стойке без Защитной Ауры, поэтому все враги, которые ходят раньше его, атакуют нормально. В свой ход персонаж выполняет атаку из низкой стойки, переходит в высокую и совершает вторую атаку. Теперь у него Защитная Аура [+2], которая дает бонус всем врагам, которые ходят позже него.

Первая таблица показывает комбинации стоек из двух ударов легким рубящим оружием.

Таблица комбинаций двух атак (легкое рубящее оружие)									
Комбинация стоек	Первая атака		Вторая атака		Итог			Защита с высокой ИНИ	Защита с низкой ИНИ
	ОД	Урон	ОД	Урон	ОД	Урон	ЕМ	Инициатива врага ниже	Инициатива врага выше
Сред-Сред	2	5	2	5	4	10	0 ЕМ	0	0
Сред-Низ	2	5	1	4	3	9	1 ЕМ	0	0
Сред-Выс	2	5	2	7	4	12	1 ЕМ	-2	0
Выс-Выс	2	7	2	7	4	14	2 ЕМ	-2	-2
Выс-Низ	2	7	1	4	3	11	2 ЕМ	-2	-2
Низ-Выс	1	4	2	6	3	10	2 ЕМ	-2	0
Низ-Низ	1	4	2	4	3	8	1 ЕМ	+2	0

Вторая таблица показывает все актуальные комбинации стоек из трех ударов легким рубящим оружием. Варианты перехода в среднюю стойку в середине раунда не рассматриваются. Указан только один вариант тройной комбинации, потому что другие не актуальны - средняя стойка имеет смысл

только будучи первой в списке, но в этом случае нет смысла ставить низкую стойку впереди высокой из-за снижения урона.

**Внимание:** персонаж без специальных талантов не может иметь более 5 ОД в раунд (если он не голый), поэтому комбинации на 6 ОД малоприменимы.

Таблица комбинаций трех атак (легкое рубящее оружие)											
Комбинация стоек	Первая атака		Вторая атака		Третья атака		Итог			Защита с высокой ИНИ	Защита с низкой ИНИ
	ОД	Урон	ОД	Урон	ОД	Урон	ОД	Урон	ЕМ	Инициатива врага ниже	Инициатива врага выше
Сред-Сред-Сред	2	5	2	5	2	5	6	15	0 ЕМ	0	0
Сред-Сред-Выс	2	5	2	5	2	7	6	17	1 ЕМ	-2	0
Сред-Выс-Выс	2	5	2	7	2	7	6	19	2 ЕМ	-2	0
Сред-Сред-Низ	2	5	2	5	1	4	5	14	1 ЕМ	0	0
Сред-Низ-Низ	2	5	1	4	2	4	5	13	1 ЕМ	+2	0
Выс-Выс-Выс	2	7	2	7	2	7	6	21	3 ЕМ	-2	-2
Выс-Выс-Низ	2	7	2	7	1	4	5	18	3 ЕМ	-2	-2
Выс-Низ-Низ	2	7	1	4	2	4	5	15	2 ЕМ	0	-2
Низ-Выс-Выс	1	4	2	6	2	6	5	16	3 ЕМ	-2	0
Низ-Низ-Выс	1	4	2	4	2	6	5	14	2 ЕМ	0	0
Низ-Низ-Низ	1	4	2	4	2	4	5	12	1 ЕМ	+3	0
Сред-Выс-Низ	2	5	2	7	1	4	5	16	3 ЕМ	-2	0

Третья таблица показывает комбинации стоек из двух ударов тяжелым рубящим оружием.

**Внимание:** персонаж без специальных талантов не может иметь более 5 ОД в раунд (если он не голый), поэтому комбинации на 6 ОД малоприменимы.

Таблица комбинаций двух атак (тяжелое рубящее оружие)									
Комбинация стоек	Первая атака		Вторая атака		Итог			Защита с высокой ИНИ	Защита с низкой ИНИ
	ОД	Урон	ОД	Урон	ОД	Урон	ЕМ	Инициатива врага ниже	Инициатива врага выше
Сред-Сред	3	7	3	7	6	14	0 ЕМ	0	0
Сред-Низ	3	7	2	6	5	13	1 ЕМ	0	0
Сред-Выс	3	7	3	9	6	16	1 ЕМ	-2	0
Выс-Выс	3	9	3	9	6	18	2 ЕМ	-2	-2
Выс-Низ	3	9	2	6	5	15	2 ЕМ	-2	-2
Низ-Выс	2	6	3	8	5	14	2 ЕМ	-2	0
Низ-Низ	2	6	3	6	5	12	1 ЕМ	+2	0

Следующие две таблицы показывают комбинации стоек из двух и трех ударов легкими клинками. Атаки клинками имеют стоимость 1 ОД, ввиду чего низкая стойка резко теряет эффективность для этого оружия и может использоваться только для защиты, поэтому

все комбинации, включающие только один удар из низкой стойки, а также комбинации только низкой и высокой стоек, в таблицах отсутствуют. В таких комбинациях средняя стойка однозначно эффективнее.

Таблица комбинаций двух атак (легкие клинки)									
Комбинация стоек	Первая атака		Вторая атака		Итог			Защита с высокой ИНИ	Защита с низкой ИНИ
	ОД	Урон	ОД	Урон	ОД	Урон	ЕМ	Инициатива врага ниже	Инициатива врага выше
Сред-Сред	1	2	1	2	2	4	0 ЕМ	0	0
Сред-Выс	1	2	1	4	2	6	1 ЕМ	-2	0
Выс-Выс	1	4	1	4	2	8	2 ЕМ	-2	-2
Низ-Низ	1	1	1	1	2	2	1 ЕМ	+2	0

Таблица комбинаций трех атак (легкие клинки)											
Комбинация стоек	Первая атака		Вторая атака		Третья атака		Итог			Защита с высокой ИНИ	Защита с низкой ИНИ
	ОД	Урон	ОД	Урон	ОД	Урон	ОД	Урон	ЕМ	Инициатива врага ниже	Инициатива врага выше
Сред-Сред-Сред	1	2	1	2	1	2	3	6	0 ЕМ	0	0
Сред-Сред-Выс	1	2	1	2	1	4	3	8	1 ЕМ	-2	0
Сред-Выс-Выс	1	2	1	4	1	4	3	10	2 ЕМ	-2	0
Сред-Низ-Низ	1	2	1	1	1	1	3	4	1 ЕМ	+2	0
Выс-Выс-Выс	1	4	1	4	1	4	3	12	3 ЕМ	-2	-2
Низ-Низ-Низ	1	1	1	1	1	1	3	3	1 ЕМ	+3	0

Таблицы для дубинок не приводятся, так как они соответствуют таблицам для легкого рубящего оружия, только базовый урон всех атак снизится на -1.

То же самое касается древкового оружия, только в этом случае базовый урон снижается на -2.



## Комментарии автора

Вы конечно можете менять эту механику по своему усмотрению, особенно если некоторые решения показались вам странными и неочевидными, поэтому дабы избежать сюрпризов, в этом разделе я поясню некоторые дизайнерские решения.

**Думаю, первый вопрос в списке - почему смена стойки выполняется только после удара.**

Это добавлено из соображений баланса высокой стойки. Она дает неплохой прирост урона относительно ЕМ, поэтому единственная причина не включать ее как можно чаще, это штраф к защите. В текущей версии механики, чтобы не получить этот штраф сразу, персонаж вынужден начинать раунд в низкой или средней стойке и совершать в них хотя бы одну атаку. Свободная смена стойки позволила бы без труда обходить этот штраф, т.е. начинать в средней стойке, а в свой ход просто переключаться в высокую и наносить 2-3 удара, не опасаясь штрафа к защите. Так же, персонаж, желающий сразу получить бонус к защите через низкую стойку, должен заранее планировать свои действия и начинать в низкой стойке, чтобы иметь возможность совершить два удара. Свободная смена стойки позволила бы ему всегда начинать в средней стойке и включать Ауру низкой стойки по ситуации.

В целом, это решение вынуждает игроков заранее планировать свою тактику, а не действовать на авось.

**Почему долговременные эффекты стоек сохраняются после смены.**

По той же причине, что написано выше. Стирание штрафа к защите простым переходом в другую стойку сделало бы высокую стойку слишком сильной.

Описательно это объясняется тем, что хотя бои в ролевых играх идут пошагово, но предполагается, что на самом деле все происходит в реальном времени, и противники атакуют друг друга с небольшой разницей во времени, просто кто-то оказывается чуть быстрее. Считается, что противник способен атаковать персонажа, пока тот меняет высокую стойку на другую, все еще пользуясь брешью в защите.

**Почему низкая стойка требует хотя бы двух ударов для включения Защитной Ауры.**

Особенность низкой стойки в том, что в ней выгоден только первый удар, все последующие она только ослабляет. До введения зависимости показателя защиты от количества ударов, совершение более одной атаки в низкой стойке не имело смысла, во всех подобных комбинациях она вытеснялась средней. Атаки только из низкой стойки были совершенно неактуальными.

По этой же причине первый удар из низкой стойки не дает защиты. Он и так полезен для совершения быстрой атаки, если бы он еще и давал защиту, то комбинации высокой и низкой стоек стали бы почти ультимативными, а совершение более одного удара из низкой стойки стало бы еще бессмысленнее.

Наконец, стрелки и саппорты, не вступающие в ближний бой, перманентно находились бы в низкой стойке ради бесплатной защиты.

**Почему вторая смена стойки в течение раунда стоит 1 ЕМ.**

Тут все довольно банально - комбинация Сред-Выс-Низ выигрывала у всех похожих комбинаций по соотношению урона к ЕМ. Поскольку это единственная актуальная комбинация из трех стоек, я сбалансировал ее, докинув сверху 1 ЕМ.

**Почему стойки дают Защитные Ауры, а не штрафы и бонусы к активной защите.**

Штрафы и бонусы к активной защите сделали бы стойки малореlevantными для тяжелобронированных персонажей, которые больше полагаются не на защиту, а на броню. Они меньше теряли бы в высокой стойке и меньше приобретали бы в низкой, к тому же, Аура не подвержена влиянию состояний типа страха или гандикапа. Аура накладывает одинаковый эффект на всех персонажей.

**Почему стойки не влияют на стрельбу.**

Эта механика имеет целью разнообразить ближний бой. Если бы она влияла еще и на стрельбу, то это было бы чрезмерным усложнением. Кроме того, персонажи, не сражающиеся в ближнем бою, всегда занимали бы стойки с бонусами к стрельбе или защите от стрельбы, не опасаясь штрафов к ближним атакам.