

Monster system

To prepare a normal DnD creature for a social encounter you will need to calculate some additional numbers, based on the main stats. Here you will find formulas for HP, AC and CR. As well as some instructions about how to use them and additional traits for your NPCs

AC can be boosted by things that make the creature feel more confident - (for humanoids in the main system) for monsters and animals:

some kind of precious item or toy +2

having a good position for a strike +3

being in its lair +4

Converter

Main formulas:

HP = (hit dice + wis mod) × stages

Stages = max(prof bonus, char mod)

AC = 10 + int mod + AC bonus

Initiative = d20 + int mod

Hit dice :

d4 for int 1-4 d6 for int 5-8

d8 for int 9-12 d10 for int 13-16

12 for int 17-20

If the creature has int > 20 you can use either d12 or d20 depending on how difficult you want the battle to be.

Motivation (usage of hit points in battle)

A creature can be driven by motivations of different significance and on that depends how fast it will give up in an argument. Motivations can be minor, average or major.

Мотивация не игровых персонажей (использование НР в бою)

Существо может действовать по причинам разной степени важности, от этого зависит насколько долго оно будет сопротивляться, если пытаться уговорить его сделать что-то противоречащее. Мотивация может быть малая, средняя и главенствующая. Терпение существа — ресурс, который можно распределять между разными мотивациями. То, по какой мотивации идёт урон в данном ходу зависит от того о чём спор. Существо может иметь несколько мотиваций и спорить о них одновременно. На них выделяется уверенность по следующему правилу:

	Меньше 4 стадий	4 и больше стадий
малая мотивация	¼ всего терпения	1 стадия
средняя мотивация	½ всего терпения	2 стадии
главенствующая	всё терпение	4 стадии

Таким образом, любое существо может подряд поспорить минимум о четырёх мелочах или двух средне- важных темах, или об одной важной. Можно мешать типы мотиваций. Например существо с 4 стадиями может одновременно спорить о какой-то мелочи и чём-то средне важным. В бою, когда определён тип мотивации существу наносится соц.урон, однако он будет опускать хиты конкретной мотивации если аргументы её касаются. Если хиты мотивации опускаются до 0, то существо соглашается её отбросить и сделать что просят. У существа может быть сколько угодно активных мотиваций разных типов, их суммарное hr может превышать hr существа, однако, урон фактически идёт по общему резерву. И если суммарный урон опускает резерв до нуля существо более не будет сопротивляться ничему. Примеры мотиваций:

Главенствующая мотивация	средняя мотивация	слабая мотивация
Долг/клятва	Договорённость/обещание	Условное соглашение
Любовь	Дружба	Знакомство
Защита семьи/кого-то дорогого	Защита знакомых	Изображение защиты
Угроза жизни	Риск	Неуверенность
Личный принцип	Норма	Навязанная норма
Фобия	Страх	Опасения
Мания	Желание/потребность	Мелкий каприз
Базовые биологические потребности	Желание создавать	убийство времени
Безумие	Пунктик/помешательство	Дурачество
Ненависть	Обида	Вредность
Профессионализм/точное знание	Уверенность	Подозрение

Разумеется, список далеко не полный и приоритет конкретной мотивации сильно зависит от убеждений конкретного существа, но от этого можно двигаться. Как это работает: Допустим у нас есть создание с 20 hr и 4 стадиями. И пусть оно из вредности не говорит где ключ. Если приключенцы будут спорить с ним только об этом, то они постепенно собьют 5 хитов вредности и тварь скажет, где ключ. При этом хиты твари опустятся до 15. Но в процессе они

могли потребовать от твари делать что-то, против чего у неё есть пунктик. Тогда у нас появляется вторая, параллельная мотивация причём с 10 хитами. Те аргументы которые касаются ключа будут приближать момент когда тварь проговорится о нём и опускать её общие хиты, но никак не будут влиять на состояние спора о пунктике. Однако, в процессе тварь могла обрести уверенность в полной несостоятельности затеи героев. Теперь мы имеем 3 мотивации с 5, 10 и 10 хитами соответственно. В сумме 25, если спор продолжать до упора, то у твари кончатся хиты раньше чем у всех её мотиваций — тогда она сдаётся и делает что просишь. Однако, если спор закончится до того, как соц. хиты твари будут равны 0, она признает свою неправоту только касательно тех вещей, у которых связанные с ними мотивации были разрушены. То есть, если герои снимут хиты у вредности и уверенности, то тварь, оставшись с 5 хп скажет где ключ, признает, что ошибалась насчёт плана героев, но про свой пунктик забывать не будет.

Типы существ и их особенности :

Разные создания по разному воспринимают действительность и по-разному умеют убеждать. Кто-то совершенно ничего не боится, кого-то крайне сложно уговорить, а кто-то слишком глуп или безумен, чтобы понять, что ему объясняют. Кроме того, на способность спорить может влиять профессиональная деятельность. При создании существа можно обойтись базовыми характеристиками, но можно (и по-хорошему нужно) добавить особенности соответствующие его возможностям. Для этого просто проверяем, попадает ли существо под категории приведённые в таблицах , либо кидаем кубы (так получим и черты характера в придачу) и записываем ему указанные бонусы и штрафы.

Для профессий и соц групп:

Группа/особенности	
крестьяне/простолюдины	Если их больше 5 получают сопротивление лог
разбойники/пираты	Преимущество на запугивание если рядом есть союзник (тактика стаи))))
солдаты/стражники	Если рядом есть союзник кд +3
ремесленники	+2 к кд если в своём логове (мастерской) и преимущество на соц атаки с аргументом, задействующим знания из их экспертной области
торговцы	Сопротивление всем видам урона если ОНО в своей лавке
духовенство	В своих храмах имеют преимущество на е+ и сопротивление е-
мудрецы/учёные	Создание логического оружия на к10 — т. е. Приведение логического доказательства
аристократия	Сопротивление е+ и бонус +2 к атаке е+

Помехи, преимущества, уязвимости, сопротивления и иммунитеты

Иммунитеты	У кого бывает
e+ обман	существа, способные определять ложь, в том числе персонажи во время действия заклинаний с таким эффектом
e+ уговоры	существа лишённые доверия к миру, существа не способные испытывать эмоций,
лог запутывание	машины
лог лог	интеллект ниже 3 — просто не понимает
e- запугивание	Все существа с иммунитетом к испугу
e- обида	Сумасшедшие (не воспринимающие обид), существа без эмоций, Интеллект (или мудрость, тут я не уверена) выше 20

Сопровствления	У кого бывает
e+ обман	параноики, политики, подозрительные в силу опыта, муд выше 20
e+ уговоры	Несговорчивые, вредные по природе создания, например карга
лог запутывание	Мудрецы и учёные, другие крайне умные создания, инт выше 20
лог лог	Сумасшедшие, культисты, нотики, драуки и прочие простуженные на голову
e- запугивание	Крупные звери и монстры, громилы, твари, страшные сами по себе, нежить, великаны, драконы
e- обида	Особенность очень стабильного характера

Уязвимости	У кого бывает
e+ обман	Дети, простаки, не шуганные звери, инт ниже 5
e+ уговоры	Создания восприимчивые к лести (индивидуальное)
лог запутывание	Невнимательные, пьяные, безумные или муд ниже 5
лог лог	машины
e- запугивание	Мелкое зверьё, дети, параноики, создания, в данной ситуации чувствующие себя слабыми
e- обида	дети, сумасшедшие, обидчивые создания,

Преимущество	У кого бывает
e+ обман	Зелёные драконы, дипломаты, мошенники и

	другие законченные лжецы
e+ уговоры	Манипуляторы
лог запутывание	Философы, демагоги, политики, хар выше 20
лог лог	Создания, обладающие древними знаниями, мудрецы вроде архимагов
e- запугивание	Существа с умением типа «ужасный облик»
e- обида	Существа с харизмой выше 20,

Помеха	У кого бывает
e+ обман	Не умеющие врать простофили(индивидуальное)
e+ уговоры	чудища, очевидные редиски,
лог запутывание	машина (по идее не должна быть в состоянии качественно сломать логику)
лог лог	сумасшедшие, инт ниже 5
e- запугивание	Мелкое, милое и пушистое, очевидно безобидное
e- обида	те чьи придирки не существенны, сумасшедшие, хар ниже 5

группа	про кого	доп особенность
Чудище	Мантикоры, химеры, адские гончие, драконы, тараски и прочие жутко и опасно выглядящие бестии	Базовая атака e- к8
Логик	Архимаги, взрослые драконы, мудрецы	базовая атака лог — к8
Авторитетный/достойный доверия	Небожители, крайне красивые создания (например некоторые феи), правители, драконы, существа с хар выше 20	базовый e+ к8

Как считать CR (для конкретной группы)

CR в данном случае — сложность стычки с монстром в случае если спорить до конца его терпения.

D_{mi} — средний урон монстра по i -ому члену группы в ход

D_{pi} — средний урон i -го члена пати по монстру в ход

Att_m — модификатор атаки монстра Att_p — модификатор атаки перса

KD_m — защита монстра KD_{pi} — защита члена группы.

D_A — средний урон атакующего $Targ$ — требуемый урон монстра до x_x

HP_m – терпение монстра HP_p – терпение члена группы
x – количество ходов, которые монстр проживёт.

Можно пойти простым путём. Этот метод даёт примерное значение показателя опасности вроде того, что в бестиарии (но числа будут не совсем точными):

$$CR = \text{level if } (HP_m \times (9 + Att_m) \times D_A) / ((24 - KD_m) \times 20 \times (12 + 24 \times \text{level})) = 1$$

А можно рассчитать точную сложность для конкретной группы.

$$D_{mi} = (21 + Att_m - Kd_{pi}) \times D_A / 20 \quad D_{pi} = (21 + Att_m - Kd_{pi}) \times D_A / 20$$

HP_m = (D_{p1} + D_{p2} + ... + D_{pn}) × x, где n – число участников группы
целевой соц урон:

$$(D_{m1} + D_{m2} + ... + D_{mn}) \times x / n = (HP_{p1} + HP_{p2} + ... + HP_{pn}) / 5 = Targ$$

а теперь склеим эти два уравнения по количеству раундов.

$$x = HP_m / (D_{p1} + D_{p2} + ... + D_{pn})$$

$$x = n(HP_{p1} + HP_{p2} + ... + HP_{pn}) / 5(D_{m1} + D_{m2} + ... + D_{mn})$$

получаем, что:

$$HP_m / (D_{p1} + D_{p2} + ... + D_{pn}) = n(HP_{p1} + HP_{p2} + ... + HP_{pn}) / 5(D_{m1} + D_{m2} + ... + D_{mn})$$

или, то же самое:

$$HP_m / (D_{p1} + D_{p2} + ... + D_{pn}) = n \times Targ / (D_{m1} + D_{m2} + ... + D_{mn})$$

$$Targ = HP_m \times (D_{m1} + D_{m2} + ... + D_{mn}) / n(D_{p1} + D_{p2} + ... + D_{pn})$$

или, с усреднениями:

$$Targ = HP_m \times D_{\text{average},m} / n \times D_{\text{average},p}$$

CR = level, if

$$(\text{Actual damage before defeat}) / (\text{target damage for level}) \sim 1$$