

Trivia

Система скилловая, параметрическая. Прокачка за опыт.

Conflict resolution - бросок $k6$ против сложности (элементарная задача = 2, среднестатистическая – 4 - 5). В ПВП бросок делается против встречного броска (который устанавливается как сложность), при этом атакующий имеет преимущество. Бросок получает бонус (от прокачки навыка) или штраф (при отсутствии навыка). В некоторых случаях (конфликт с окружающей средой или ситуация, в которой от **действий** персонажа ничего не зависит, но что-то может зависеть от его параметров - ситуация "спас-броска") кидается $k12$ против параметра.

Это базовая версия системы, ERLS4d::Core или просто ERLS4d. Различные ситуации требуют расширений системы, но играть можно и без них. На данный момент известные "пакеты" таковы:

- ERLS4d::Core - ядро, этот документ;
 - ERLS4d::Hardcore - "хардкорная" версия ядра, накладывает некоторые ограничения на персонажей, на уровень навыков. На мой взгляд, более правдоподобна, но и заметно усложняет и стартовую накидку, и некоторые игровые расчеты.
 - ERLS4d::Combat - боевая подсистема;
 - ERLS4d::CombatMelee - расширение боевой подсистемы для рукопашного боя;
 - ERLS4d::Magicka - магическая подсистема;
- Запланированные пакеты: Psionics, TrueSpeech, MysticSkills, CombatAuras.

Параметры

Основные параметры

- **ОФП** -- общая физическая подготовка. От неё зависит выносливость (stamina), единицы здоровья (хиты). Влияет на физический урон в ближнем бою и противодействие физическим неурядицам (непогода, боль, опьянение, шок)
- **ЛОВКОСТЬ** -- проворство, подвижность, резвость. Напрямую влияет на ЕД (единицы действий). (Сноровка?)
- **РАЗУМ** -- ментальная сфера персонажа. Пассивно влияет большое число аналитических задач. В ERLS4d::Magicka влияет и на волшебство.
- **ДУХ** -- духовная сфера персонажа. Пассивно влияет на противодействие ментальным неурядицам (страх, потеря контроля).

Взрослым персонажам дается примерно 29 очков параметров - расставляй как хочешь, но помни, что параметры от 1 до 3 у взрослого человека означают соответствующую группу инвалидности. Таким образом, средний параметр равен 7.

У подростков и детей параметры пропорционально ниже и поинтов дается меньше: $4 + \text{возраст}$ (это же правило следует использовать при "поинт-бае" параметров)

Note: В ERLS4d::Hardcore параметры задают порог максимальной прокачки навыков.

Note: На самом деле правильно писать не ловкость или проворство, а "Нервы" или "Neuro". По сути своей параметр отвечает за эффективность нервно-мышечной проводимости, за эффективность и скорость использования своего тела. Если ОФП в значительной степени "пассивный" параметр, то ловкость - "активный"

Аспекты

Аспекты имеет смысл использовать для более тонкой настройки персонажа, для указания его слабых и сильных мест.

Аспектом называется уточнение основного параметра:

- **ОФП**
 - **сила** -- аспект физической силы: развитость мускулов, мощь удара, грузоподъемность. Влияет на урон в ближнем бою;
 - **здоровье** -- аспект здоровья: развитость всего организма, способность переносить непогоду или длительные нагрузки. Влияет на выносливость и ЕЗ;
- **ЛОВКОСТЬ**
 - **подвижность** -- аспект подвижности: развитость нервной системы, управляющей мышцами. Влияет на ЕД;
 - **меткость** -- аспект меткости: влияет на эффективность попадания в бою, способность оценивать ситуацию (наблюдательность) и помогает управлять своими действиями эффективней;
- **РАЗУМ**

- **интеллект** -- аспект интеллекта: способность решать логические и комбинаторные задачи, способность к анализу;
- **память** -- аспект памяти: способность запоминать и удерживать в память большое число факторов при анализе;
- **ДУХ**
 - **воля** -- аспект воли: внутренняя сила духа, способность противостоять невзгодам и неудачам;
 - **интуиция** -- аспект интуиции: открытость для мира (не уязвимость, а именно открытость). В ERLS4d::Psionic влияет на скорость восстановления ментальной (псионической) энергии.

Note: Как правило, уточняющий модификатор находится в пределах $-1..+2$, при этом сумма уточняющих модификаторов одной группы не должна превышать $+1$.

Note: не имеет смысла применять аспекты в быстрых играх-модулях на 1-2 сессии или конвентных играх.

Здесь и далее, если упоминаются аспекты - имеется в виду не уточняющий модификатор, а сумма модификатора и основного параметра. Так, для здоровья имеется в виду значение $\text{ОФП} + \text{модификатор аспекта здоровья}$.

Производные параметры

Зная основные параметры и аспекты мы можем вычислить ряд производных параметров, нужных нам в процессе всей игры:

- Единицы здоровья (hit points) -- $2 * \text{здоровье}$,
- Единицы действий (action points) -- подвижность
- Ресурс Силы (power points) -- это ресурс для выполнения тех или иных спецприёмов - псионических, фюрсюзерских или шаолиньмонашеских. Строго говоря, у различных специалистов ресурсы различные и зависят от разных параметров. К основным ресурсам относятся:
 - Выносливость (stamina) -- $\text{ОФП} + \text{ловкость}$, ресурс для выполнения боевых спецприёмов. Можно сказать, "файтерская мана", "ци";
 - Психическая сила (psi points) -- $\text{Воля} + \text{Разум}$, ресурс псиоников, меняющих облик;
 - Сила Единства -- $\text{ловкость} + \text{воля}$, ресурс психократов;
 - Мана (mana points) -- $2 * \text{разум}$, ресурс магов (спеллюзеров).

Единицы **ресурса силы** тратятся для применения или поддержания приёмов, аур и спецспособностей. Восстановление ресурса также зависит от различных параметров и подробнее об этом рассказывается в соответствующем расширении.

Note: Следует отметить, что учет почасового восстановления энергии применяется в режиме ERLS4d::Hardcore и более строгих (если вам не лень морочиться с цифирьками - морочьтесь). В остальных режимах энергия восстанавливается после отдыха или в иных условиях (мастер вам все расскажет).

Спасброски

В некоторых ситуациях персонаж никак не может активно или сознательно противодействовать северному зверю песцу, но может кинуть **спасбросок** - пассивное и несознательное противодействие воздействию.

Спасбросок всегда кидается на κ_{12} и нужно кинуть **меньше актуального значения параметра**. Актуальное значение - это базовое значение, модифицированное штрафом. Результат броска, равный актуальному значению толкуется как успех с флаффовым осложнением (в режиме ERLS4d::Hardcore - как провал).

- **ОФП** -- пассивно влияющие физические неурядицы: непогода, боль, опьянение, шок;
- **ЛОВКОСТЬ** -- интуитивный уворот, падение с перекатом;
- **РАЗУМ** -- нелепые или иллюзорные ситуации, подвергающие сомнению достоверность происходящего;
- **ДУХ** -- ментальные неурядицы: страх, потеря контроля, ярость

Два результата броска - κ_1 и κ_{12} толкуются особо: κ_1 - однозначный успех, κ_{12} - однозначный провал.

Note: ERLS4d::Hardcore

В этом режиме результаты бросков другие и учитывают актуальное значение параметра:

- κ_1 -- однозначный провал, но:
 - когда параметр $> \kappa_1$: толкуется как однозначный провал с осложнением;
 - когда параметр $< \kappa_1$: толкуется как провал без осложнения;
- κ_{12} --
 - когда параметр $> \kappa_{12}$: толкуется как провал без осложнения;
 - когда параметр $< \kappa_{12}$: толкуется как провал с осложнением;

Пассивный бонус

Пассивный бонус равен: $\text{параметр} / 2$ (с округлением вниз).

Если мы используем отсутствующий навык, этот бонус добавляется к броску эффективности. При этом накладывается и штраф за отсутствие навыка, равный -5.

Note: штраф -5 - это "настраиваемый" параметр. В зависимости от штрафа кампания будет более или менее героическая. С -3 будет совсем халява, с -6 весьма хардкорно и героям придется "попревозмогать".

Навыки

Определение: Навык -- это деятельность, сформированная путем повторения и доведения до автоматизма. Всякий новый способ действия, протекая первоначально как некоторое самостоятельное, развёрнутое и сознательное, затем в результате многократных повторений может осуществляться уже в качестве автоматически выполняемого компонента деятельности.

Уровни навыков

Навыки прокачиваются от Novice до Legendary и дают прогрессирующий бонус.

Уровень прокачки	Бонус к броску	Стоимость в опыте
No skill	-5	-
Novice	0	1
Basic	+1	2
Advanced	+2	4
Expert	+3	7
Master	+5	12
Grandmaster	+8	20
Legendary	+13	-

Прокачаться (вкладывая экспу) до уровня Legendary нельзя. Нужно **действительно** стать легендой. Нужно, чтобы о тебе рассказывали байки в кабаках, дети в тебя играли... ну еще можно в книгу рекордов попасть или премию Дарвина получить. Тоже вариант, да.

На старте игрок может взять до дюжины навыков:

Уровень прокачки:	Master	Expert	Advanced	Basic	Novice
Навыков	1	2	4	5	*

[*] Опционально: (память/2)

Note: В большинстве случаев при начальной нарядке раскладка навыков именно такая, но мастер конечно же может изменить числа по своему усмотрению. *Note:* У подростков навыки *прокачаны* пропорционально меньше - так, к примеру, у них редко бывает больше одного **эксперта**.

Обмен навыков

Если персонажу не хватает навыков определенного уровня - их можно обменять. Обмен производится по стоимости навыка в опыте.

Меняем	Получаем
B + B	A

A + A	E + B
E + E	M + B

Note: Теоретически персонаж может поменять 2 мастера на грандмастера и эксперта, но на практике редко когда при стартовой накидке у персонажа бывает два навыка на мастере.

Note: Возможность размена навыков на более слабые остается на усмотрение мастера, но я бы не рекомендовал.

Note: Если же хочется поиграть в поинтбай-навыки: новорожденный начинает с 1 навыком на уровне `basic` и каждый год получает по 2 экспинки в навыки. После 25 лет получение опыта замедляется до 1 экспинки в год. Покупайте что хотите, только помните - легендарный навык купить все равно нельзя (хотя можно получить по квэнте, но это на усмотрение мастера, на усмотрение мастера).

Novice-навыки

Навыки новичка. Эти навыки не имеют бонусов, но не дают и штрафов. Считается, что получить навык на novice можно только с учителем.

Опциональное правило: количество `novice`-навыков равно половине значения памяти.

С помощью `novice`-навыков можно слегка уравнивать персонажей, начавших водиться на 1-2 сессии позже.

Ограничение навыков сверху параметрами (ERLS4d:HardCore)

Важно: Только в ERLS4d:HardCore

Но не всё так просто! Сам параметр ограничивает навык сверху:

Уровень прокачки	Требования к параметру
Novice	1..2
Basic	3..4
Advanced	5..6
Expert	7..8
Master	9..11
Grandmaster	12+
Legendary	любой

Важно: требуется именно параметр, а не параметр, модифицированный аспектом.

Возьмем персонажа с параметрами:

ОФП	9
Ловкость	3
Разум	5
Воля	7

Ограничения на начальные значения навыков таковы:

можно взять только навык, зависящий от:	
Master	ОФП
Expert	ОФП, Воля
Advanced	ОФП, Воля, Разум

Навыки иных существ (монстров)

... А эффективность атаки оборотня... ну у него есть свой навык «Оборотень: когти», который он «прокачал» за свою жизнь до какого-то уровня. Молодой оборотень, к примеру, атакует на уровне basic, матёрый — на уровне master. Точно так же со специальными способностями монстров. Кроме "атаки когтями" есть прокачанная на какой-то уровень "спецспособность"

Conflict resolution

Простой бросок (против сложности)

Используется при решении какой-то задачи по навыку или при дистанционной атаке неручным оружием по цели (не луки, не пращи, не бросок камня).

Используется один шестигранный кубик, броски делаются против **сложности**.

Формула успешного броска такова:

$$\text{кб} + \text{бонус навыка} \geq \text{сложности}$$

при этом атакующий имеет преимущество: при броске, равном сложности действие считается условно успешным (все получилось, но мастер накладывает какое-то осложнение, впрочем, играющее чаще всего "флаффовую" роль). В бою, впрочем, такое попадание означает царапину (которая не наказывается никакими штрафами и не дает хитов ранений).

Таким образом, с навыком basic (бонус +1) среднестатистическая задача решается с шансом 50%.

Если навыка нет, персонаж получает штраф -5 и бонус от половины параметра:

$$\text{кб} + (\text{парам}/2) - 5 \geq \text{сложность}$$

К броску навыка и сложности добавляются ситуационные бонуса и штрафы. Как правило, вещи дают бонуса, ситуация увеличивает сложность. Нарастающий штраф при множественных провалах не используется (избегаем «спирали смерти»), штрафы за раны опциональны.

Встречный бросок

Используется при PvP-ситуации или в бою рукопашном или на холодном оружии (или в дистанционном бою, использующем оружие, зависящее от точности и координации рук: лук, праща, камень, бросок гранаты), но только если цель активно противодействует.

$$\text{кб} + \text{бонус навыка} \text{ VS } \text{кб} + \text{пассивный бонус от параметра}$$

Укидка (проверка эффективности параметра), он же "спас-бросок"

На к12-ом нужно кинуть значение меньше ПАРАМЕТР - ШТРАФ. Укидка **всегда** использует к12-ый кубик.

Пассивный уворот

?

Хиты и ранения, спираль смерти (ERLS4d::HardCore)

При получении урона не только уменьшается текущий уровень здоровья (УЗ), но и оцениваются полученные ранения. В зависимости от раны счетчик хитов ранений увеличивается пропорционально множителю раны:

$$\text{Хиты ранений} = \text{полученный урон} \times \text{множитель хитов ранений}$$

При критическом попадании (пропущенный критический хит) урон и множитель хитов ранений удваивается.

Ранения

Порог урона

Штраф на действия

Множитель хитов ранений

Легкие	до 0,2 * ХП	0	x5
Средние	до 0,4 * ХП	-1 (-1)	x10
Тяжелые	до 0,6 * ХП	-2 (-1)	x10
Критические	до 0,8 * ХП	-4 (-2)	x20
Смертельное	-ОПФ ХП	-8 (-4)	x40

Note: штраф на действия применяется в расширении ERLS4d::Hardcore

Как правило, смертельное ранение убивает персонажа, если ему конечно не оказать срочную медицинскую (или магическую) помощь.

Тяжесть ранений суммируется: два лёгких можно считать за одно среднее, два средних - за одно тяжелое, два тяжелых - за критическое, два критических ранения скорее всего убивают персонажа.

ERLS4d::HardCore: полученные ранения дают штраф на все совершаемые действия (особенно физические). Это правило, правда, может породить "спираль смерти". Для облегчения участи персонажей можно использовать уменьшенные штрафы (указаны в скобах) или не использовать это правило вообще.

Противодействие шоковому урону (и станнеру)

Укидка в ОПФ со штрафом, равным **мощности** станнера.

При последовательных воздействиях с интервалом менее N раундов (N равно мощности станнера) штраф на ОПФ накапливается.

Бросок от потери сознания при ранении (ERLS4d::Hardcore)

Укидка в ОПФ со штрафом, равным сумме штрафов на действия (от ранений)

Лечение и восстановление

Хиты ранений используются для отражения длительности лечения. Как правило, хиты ранений регенерируют со скоростью

ОПФ + бонус медицины врача ХП ранений в час

Опыт

За каждую сессию персонаж **всегда** получает одну экспинку в навыки и одну экспинку в параметры. При этом мастер оставляет за собой право наградить игрока по своему усмотрению (дополнительно) - за интересные решения, элегантные действия или просто так, за красивые глаза.

Куда и как можно потратить **экспинки**?

Для прокачки **параметра** с n до n+1 требуется n+1 опыта в параметрах.

Опыт в навыках тратится так:

исходный	результующий	опыт
открыть	Novice	1
Novice	Basic	1
Basic	Advanced	2
Advanced	Expert	3
Expert	Master	5
Master	Grandmaster	8

- 0: Вторая очередь Добрыни практически разрывает оборотня в ключья. Раунд заканчивается.

В следующем раунде мы бы опять кидали d6, определяли очередность действий — с учетом эффектов из предыдущего раунда — и продолжили бы бой4.

Но оборотень получил ужасающие штрафы на инициативу (его базовая инициатива стала много меньше базовой инициативы других игроков). Подробная детализация не требуется — персонажи однозначно выигрывают инициативу и добивают монстра. Мы даже кубики на to hit не кидаем, только патроны списываем.

На самом деле все немного хитрее :)

Бой слишком скоротечен, чтобы в нем можно было принимать осознанные решения. 19-20 action points укладываются в полторы-две секунды. Персонажи действуют инстинктивно, а последовательность заявок выглядит так:

```
— Кидайте инициативу... Ага, первый Анастас, потом оборотень, потом Добрыня.
— Стреляю в оборотня из «Сильфа».
— Даю в оборотня короткую очередь.
— Ага... так, Анастас, оборотень прыгает на тебя.
— Отскакиваю и продолжаю стрелять.
— Ага. Оборотень пытается приземлиться на тебя, уворачивайся... увернулся. Добрыня?
— Стреляю, стреляю. Я думаю, две короткие очереди я выпустить успею, а там посмотрим.
...
— Ага. За этот раунд произошло следующее: ....
```

Фактически, реальные результаты своих действий игроки узнают в конце раунда.

Эта схема боя пытается в перевести относительное время десантников и оборотня в абсолютное, которое проще считать. Допустим, раунд длится 2 секунды. Тогда, если у оборотня 20 AP, то его 1 AP длится 0.1 секунды. Если у десантника 10 AP, его AP длится 0.2 секунды.

На самом деле, заявив действия, они все начинают действовать одновременно или практически одновременно, просто реагируют в разные моменты времени — десантники позже, оборотень раньше.

На первый взгляд, система выглядит сложной, но после 3-4 боёвок очередность действий считается очень быстро и «на глазок».

Note: Что интересно, эта схема отлично работает как для чисто магических боёвок, так и для боёвок смешанных — один кастует, другой бьет мечом. Просто триггерные заклинания (запускаемые по триггеру, к примеру, щелчком пальцев) требуют мало AP, а кастуемые (создаваемые) непосредственно в процессе боя — десятки AP (до сотен AP, то есть волшебник стоит и колдует, а остальные его прикрывают).

На этом этапе игроки часто рвутся «оптимизировать» систему: *как же так, я же волшебник, у меня инициатива не по ловкости определяется, а по интеллекту!*. Пару раз сломав моск на пересчетах типа «а как быть, если он сначала кастует, а потом бьет кинжалом — как тут считать инициативу?» я мастерской волей запретил смешанные раунды — или кастуешь или рубишься. Иначе игра превращается в жонглирование цифирями, а это немного не то.

ERLS4d::CombatMelee

Это апгрейд боевой подсистемы (ERLS4d::Combat) для рукопашного боя. Наследуются все правила боевой подсистемы, но добавляется механика стилей рукопашного боя.

Различные стили рукопашного боя (и навыков холодного оружия) позволяют использовать различные боевые стойки.

Боевая стойка

Боевая стойка дает фиксированные боевые модификаторы, добавляющиеся перед всеми вычислениями. Возможные модификаторы таковы:

- модификатор атаки
- модификатор защиты (для противника увеличивается сложность попадания)
- модификатор урона
- модификатор инициативы (бонус на инициативу)
- модификатор скорости атаки (атаки стоят дешевле или дороже)

Примерное (!) соотношение модификаторов от стоек лучше всего изобразить пятилучевой звездой:

	У	
С		А
	З	И

- **У** - мощная стойка, увеличивающая наносимый в рукопашном (и холодном бою) урон. Мощные силовые удары ценой снижения защиты и скорости атаки;
- **С** - скоростная стойка. Уменьшается стоимость атак, но при этом уменьшается и эффективность атак, и количество единиц действия в раунде;
- **А** - атакующая стойка. Увеличивается эффективность атаки ценой снижения защиты и увеличения стоимости атаки;
- **Д** - стойка движения, увеличивающая базовую инициативу (больше единиц действий в раунде) ценой менее мощных атак. Стоимость атаки в ЕД не меняется или меняется незначительно. Эта "стойка" используется для быстрых перемещений в бою, прыжков, перекатов и редких ударов.
- **З** - защитная стойка. Увеличивается пассивный бонус на уворот (или сложность попадания) ценой снижения эффективности атаки и урона.

Величина модификаторов зависит от уровня навыка.

Смена стойки стоит несколько AP.

Стойку можно и не использовать - тогда модификаторы не применяются.

Виды стоек

Буквы в ячейках показывают, на каком уровне появляются бонусы. Бонусы последовательные, +1/+2/+3 итд.

Так, ВЕМ означает:

- +1 на Basic
- +2 на Expert
- +3 на Master

Минус перед аббревиатурой показывает, на каких уровнях даются штрафы.

Следует помнить, что уровень Legendary дает дополнительное улучшение +1 на все модификаторы.

Стойка	Урон	Атака	Инициатива	Защита	Скорость
Атакующая	EG	ВЕМ	-AM	-ВЕМ	EG
Инициативная	-ВЕГ	EG	ВЕМ	АЕГ	-А
Защитная	-AM	-ВЕГ	EG	ВЕМ	AM
Скоростная	EG	-AM	-EG	AM	ВЕМ
Мощная	ВЕМ	EG	-AM	-AM	EG
Песчаный вихрь	-	-	ВЕГ	ЕМ	AM
Битва гнева	ВЕГ	AM	-AM	-АЕГ	-AM
Тростник	-ВЕМГ	-ВЕМ	АЕГ	ВЕМГ	-
Рукопашка ВКС	ВЕМ	АЕГ	-AM	ЕМ	-EG

Кроме того, некоторые боевые стили могут давать уникальные бонусы или особые приёмы.