

# 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)
- **СНОРОВКА** -- проворство, подвижность, резвость. Напрямую влияет на ЕД (единицы действий).
- **СОЗНАНИЕ** -- ментально-духовная сфера персонажа.

Взрослым персонажам дается примерно 22 очка 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:  $3 + \text{возраст}$ .

## 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;
- **СНОРОВКА**
  - **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;
- **СОЗНАНИЕ**
  - **память** -- аспект памяти: способность запоминать и удерживать в память большое число факторов при анализе;
  - **интуиция** -- аспект интуиции: открытость для мира (не уязвимость, а именно открытость).

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

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 действия (action points) --  $\text{сноровка}$
- Единицы мощи (power points) --  $\text{офп} + \text{сноровка}$
- Единицы влияния (influence points) --  $2 * \text{сознание}$

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.

## 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  $\text{к12}$  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 ERLS4::Hardcore - как провал).

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

Два результата броска - 1 и 12 толкуются особо: 1 - однозначный успех, 12 - однозначный провал.

## Пассивный бонус

Пассивный бонус равен:  / 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:* 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.

### Навыки 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:

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

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:

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

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.

к6 + бонус навыка VS к6 + 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:

Хиты ранений = полученный урон X 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	-1	x5
Средние	до 0,5 * ХП	-2	x10
Тяжелые	до 0,8 * ХП	-3	x10
Критическое	100% ХП	-5	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.

## Противодействие шоковому урону

Укидка в ОФП со штрафом, равным **мощности** шока.

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

## Лечение и восстановление

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

ОФП + 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
Grandmaster	Legendary	13

С учителем получение novice-навыка бесплатное, а вот самообучение стоит 1 опыта.

Обучение же навыку делается так:

$$k6 + (\text{параметр}/2) - 5 \text{ VS сложность}$$

Параметр определяется навыком. Для наук - сознание, для навыков движения - сноровка, для общефизиологических навыков - ОФП.

@todo: Сложность определяется... сложностью навыка? Редкостью?

## ERLS4d::Combat - боевая подсистема

Каждое действие (движение, выстрел, удар) требует определенное количество AP, высокое значение навыка стоимость действия уменьшает.

Инициативы персонажей в раунде это суммы action points и бросков кубика «на инициативу»:

$$\text{action points} + d6$$

Всегда действует тот, чья инициатива максимальна. Действия уменьшают текущее значение action points (они же — инициатива) на заранее известную величину.

AP:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Анастас	shot	shot	mv	shot	shot	лаз.пистолет "Сильф", 4 ар/выстрел																							
Добрыня	burst	burst	шт.винтовка "Нагльфар", 6 ар/кор.очередь																										
Werewolf	hit	hit	hit	move	удар лапой 3 ар																								

Разберу работу схемы на примере столкновения десантников Добрыни Никитича и Анастаса Блэка с оборотнем.

Начинается все с броска на инициативу:

Анастас: базовых AP 13, бросок 6, сумма: 19  
 Добрыня: базовых AP 9, бросок 3, сумма: 12  
 Оборотень: базовых AP 14, бросок 1, сумма: 15

Получается, наш раунд длится 19 квантов времени.

- **19:** Текущая инициатива Анастаса максимальна. Он стреляет из лазерного пистолета «Сильф» в оборотня. Стоимость атаки 4 ар (но в обойме всего 6 патронов) и съезжает по шкале инициативы до 15;
- **15:** Одинаковая инициатива и у оборотня, и у Анастаса. Оба начинают действовать одновременно: Анастас стреляет, оборотень прыгает на Анастаса (рассчитывая повалить его на землю). Пока их действия длятся, таймер инициативы тикает «вниз», к нулю;
- **12:** Дело доходит до витязя Добрыни. Он стреляет в оборотня из штурмовой винтовки «Нагльфар», короткая очередь стоит 6 ар.1. К концу его действия оборотень получит ему причитающееся.
- **11:** Анастас заканчивает выстрел и замечает, что оборотень прыгает к нему. И отскакивает в сторону, тратя 2 ар.
- **10:** Полностью уклониться от атаки Анастасу не удается — он закончит отпрыгивать позже, чем оборотень приземлится на него 2. Оборотень атакует Анастаса лапой. Это больно, но у нашего товарища Блэка отличный бронезилет.3
- **9:** Анастас закончил отпрыгивать и стреляет в оборотня из «сильфа».
- **7:** Оборотень снова бьет Анастаса.
- **6:** Оборотень ловит все шесть пуль «Нагльфара» и чувствует себя очень неудобно.
- **5:** Анастас начинает свой последний выстрел в этом раунде — прицеливается и нажимает на курок.
- **4:** Оборотень наносит из последних сил наносит удары лапами.
- **1:** Анастас делает последний выстрел в раунде. Оборотень наносит последний удар в раунде.
- **0:** Вторая очередь Добрыни практически разрывает оборотня в клочья. Раунд заканчивается.

В следующем раунде мы бы опять кидали db, 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 АР.

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	-АМ	-ВЕМ	EG
Инициативная	-ВЕГ	EG	ВЕМ	АЕГ	-А
Защитная	-АМ	-ВЕГ	EG	ВЕМ	АМ
Скоростная	EG	-АМ	-ЕГ	АМ	ВЕМ
Мощная	ВЕМ	EG	-АМ	-АМ	EG

Песчаный вихрь	-	-	BEG	EM	AM
Битва гнева	BEG	AM	-AM	-AEG	-AM
Тростник	-BEMG	-BEM	AEG	BEMG	-
Рукопашка ВКС	BEM	AEG	-AM	EM	-EG

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