



КНИГИ. ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ В МИРЕ

Что делает эта система

- Добавляет в вашу кампанию полезные книги.
- Делает процесс чтения в игре похожим на чтение в реальной жизни.
- Даёт персонажам специализированные модификаторы проверок.

Как она это делает

- Интеллект становится важным атрибутом для чтения.
- Процесс чтения становится немного непредсказуемым — книги могут иметь более сложные части.

Как обычно, попутно я стараюсь объяснять принятые мной решения, чтобы вы могли взять то, что вам нравится в системе, и изменить остальное!

Чтение книги

Когда персонажи наткнутся на книгу, они, вероятно, сначала захотят определить, о чём она. Пусть игрок совершит **проверку Интеллекта**.

- При результате 20+ он узнает, какую пользу (если таковая имеется) принесёт ему книга.
- При 15+, он получит приблизительное представление, о чём книга, и полезна ли она вообще.
- При 10+ он лишь примерно поймёт, о чём эта книга.
- При 5+ он не получит и малейшего намёка, о чём идет речь в книге.
- В остальных случаях он решит, что книга о чём-то совершенно другом.

Вариация: тайная проверка

Мастер совершает проверку Интеллекта вместо игрока, и делает это тайно, просто сообщая результат.

Если выпало 4 или меньше, уверенно назовите игроку совершенно другую тему, отличную от настоящей. Теперь он понятия не имеет, о чём книга, хотя думает иначе — прямо как его персонаж.

За каждые **4 часа чтения** игрок совершает **проверку Интеллекта**. Умножьте это число на 22: это количество прочитанных страниц. Теперь игрок знает, как далеко он продвинулся:

— Сейчас я на 125 странице из 731. Буду читать ещё 4 часа.

Делаю проверку Интеллекта... выпало 13, плюс мой модификатор интеллекта — 17!

— Ты поудобнее устроился с книгой и полностью погрузился в чтение. Спустя 4 часа ты поднимаешь глаза и понимаешь, что прочитал 374 страницы.

— Круто, значит, теперь я на 499 странице!

Просто сообщите количество страниц, которые персонаж прочитал за это время, чтобы он мог «переложить свою закладку» в нужное место.

Создание книги

Книги в этой системе состоят из нескольких компонентов:

1. Количество страниц, известное игроку.
2. Скрытая польза (необязательно).
3. Остроумное название (или, по крайней мере, такое, которое заставит вас улыбнуться) и писатель.

В качестве примера возьмём книгу из моей кампании:

Трудно быть бардом. Руководство по бардовскому искусству от Абея Выходного дня.

Игроки пока не догадываются, что эта книга даст +1 к проверкам Выступления, если прочитать её от корки до корки.

Обычно я делаю книги с подобными большими преимуществами хрупкими и старыми, или придумываю ещё какую-нибудь причину, по которой только один персонаж может её прочитать.

Незначительные бонусы могут выглядеть как +1 к специализированным проверкам (+1 к Природе, когда речь идёт о растениях в этом регионе), а в качестве значительных могут выступать вещи вроде черт или универсальные бонусы к проверкам.

Количество страниц будет известно игроку и поможет ему оценить, сколько примерно времени займет чтение книги.

Считаем страницы

Если верить Google, обычный человек прочитывает около 250 слов в минуту, а средняя страница романа содержит 250-300 слов. Для простоты мы посчитаем, что персонаж читает 60 страниц в час. Если всё идет хорошо.

Это означает, что за 4 часа чтения (контрольная точка для проверки интеллекта) герой прочитает в среднем 240 страниц.

Если исходить из правил отдыха, то группа отдыхает по 8 часов раз в день, много приключается, оставляя, скажем, 4 часа на чтение (при условии, что они не находятся в опасной среде вроде подземелья) в день.

Таким образом, количество страниц в соответствии с приведенными выше подсчётами будет следующим:

Количество сеансов чтения * 240 = страницы в книге

Длина внутриигровых дней очень субъективна. У меня бывали случаи, когда один такой день длился 4 игры. В таких случаях не хотелось бы, чтобы отдача от чтения появилась через три реальных месяца, поэтому можно снизить количество страниц. Если бы мне пришлось обобщать, я бы сказал:

- 1 внутриигровой день (то есть 240 страниц) уйдёт на книгу с какой-нибудь шуткой.
- 3 внутриигровых дня (720 страниц) на книгу с незначительным бонусом.
- 7 внутриигровых дней (1680 страниц) на книгу с большим бонусом.

Слегка рандомизируйте количество страниц, чтобы игроки постоянно не натыкались на одинаковые книги.

Так мы получаем количество страниц.

Волшебное число

Мы почти у цели! За 1 день чтения (или 4 часа) мы читаем в среднем 240 страниц при результате 11 на кости (что тоже является средним показателем). 240 разделить на 11 — это 21,81818182. Не очень удобно, давайте округлим:

Результат проверки Интеллекта * 22 = Количество прочитанных страниц

В сухом остатке

Итак, вот, что мы имеем:

- Игрок может совершить **проверку Интеллекта**, чтобы полистать книгу и прикинуть, о чём она. В зависимости от результата, он получит хорошее представление, неточную информацию или вовсе неправильно определит её содержание.
- Мастер решает, какой объем у книги исходя из **желаемого количества** внутриигровых дней, требуемых на чтение. Каждые 240 страниц добавляют 4 часа.
- За каждые 4 часа, **проведённые за чтением**, игрок совершает **проверку Интеллекта**. Результат умножается на 22 — это количество прочитанных страниц. Игроки сами следят, на какой странице остановились.



Автор: [MrKittenMittens](#)

Перевод: [Long Story Short](#)