

УЛУЧШЕНИЯ ОРУЖИЯ

Я всегда относился с осторожностью к выдаче персонажам магического оружия слишком рано в кампании. В моем мире волшебные предметы довольно редки и очень востребованы, поэтому найденный в первой попавшейся пещере кобольдов зачарованный меч идёт вразрез с общим духом сеттинга. Однако игроки всё равно хотят чувствовать растущую мощь своих персонажей, а также иметь цель для траты всего того с трудом нажитого золота, которое они только что «защитили» от бандитов, засевших в своём лагере. Поэтому я предлагаю потенциальное решение: простые улучшения оружия.

В этой системе существует четыре «уровня» немагического оружия (любая кость урона). Обычное базовое оружие — это нулевой уровень.

Уровень 1

При улучшениях оружия до первого уровня есть два варианта: вы можете сделать оружие «сбалансированным», что увеличивает диапазон критического попадания оружия на единицу; или вы можете сделать его «жестоким», что позволяет игроку перебрасывать 1 на кости урона (он должен использовать новое значение).

Уровень 2

Второй уровень усиливает улучшения первого уровня: «сбалансированное» оружие становится «превосходным», увеличивая критический диапазон ещё на единицу, а «жестокое» оружие становится «беспощадным», позволяя перебрасывать 1 и 2.

Уровень 3

Повышение до третьего уровня снимает эффекты двух первых и увеличивает кость урона оружия на один шаг, делая его «безупречным».

Примеры

Воин Слосек отнёс свой длинный меч (1к8) к кузнецу для улучшения. Предпочитая разить врагов в их слабые места, он решил сделать оружие «сбалансированным». Теперь он наносит критические удары, когда на кости выпадает 19 или 20.

Плут Фелан, уже улучшивший свой кинжал (1к4) до «беспощадного» (уровень 2), решает усовершенствовать его до «безупречного». Теперь он владеет оружием, которое незаметно, как кинжал, и летально, как короткий меч. Это оружие почти (но не совсем) так же хорошо, как магический кинжал +1.

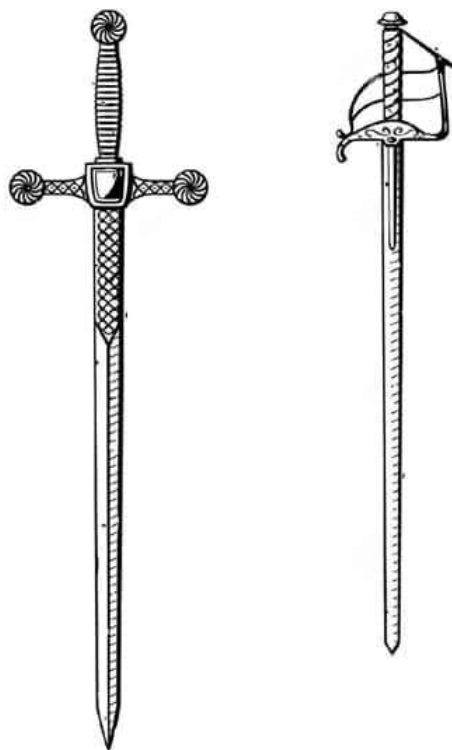


Зачем это нужно?

Вкладывая время и силы в своё оружие, игроки будут больше привязываться к нему, что поможет им сильнее погрузиться в игру. Кроме того, сделанный ими выбор между «жестоким» и «сбалансированным» ветками улучшений будет приносить свои плоды каждый раз, когда у них получится превратить 1 в 5 или бросить вдвое больше костей при выпавшей 19. Наконец, различные пути совершенствования, хотя и отличаются друг от друга с механической точки зрения, дают очень похожие ожидаемые значения урона при любой атаке. Это означает, что персонажи, выбравшие один путь, не превзойдут персонажей, выбравших другой. На самом деле, для небольшого оружия, вроде кинжалов, лучше выбирать «жестоким» путь, а для более крупного лучше подойдёт «сбалансированный» вариант.

Примечания

- Возможно, не стоит делать любое оружие улучшаемым. Например, для оружия со специальными эффектами, такого как кнуты и алебарды, усовершенствование может быть недоступно.
- Стоимость улучшения должна быть очень дорогой, но не настолько, чтобы превратить ваше приключение в поиск достаточной суммы денег для модернизации меча. Тем не менее, персонажи должны потрудиться. Возможно, стоит добавить пару побочных заданий, которые помогут им заработать золота. Всё зависит от ваших личных предпочтений.
- Оружие, наносящее 1к12 урона, не может быть улучшено до «безупречного». Использование к20 в качестве кости урона — это слишком мощно.



Немного математики

В этих расчётах мы предполагаем, что значение основного боевого атрибута персонажа низкого уровня равняется 16 или 17, и что его бонус владения равен +2 — это даёт нам +5 к броску атаки. Мы также предполагаем, что средний класс защиты противника равен 15.

Пример расчётов для оружия 1к4

Обычное: попадание на 10, критическое — на 20, средний урон при попадании: $2,5 + 3$. Ожидаемый урон (ОУ): $(10 / 20)(2,5 + 3) + (1 / 20)(5 + 3) = 3,15$

Сбалансированное: попадание на 10, крит. — на 19. ОУ: $(9 / 20)(2,5 + 3) + (2 / 20)(5 + 3) = 3,275$

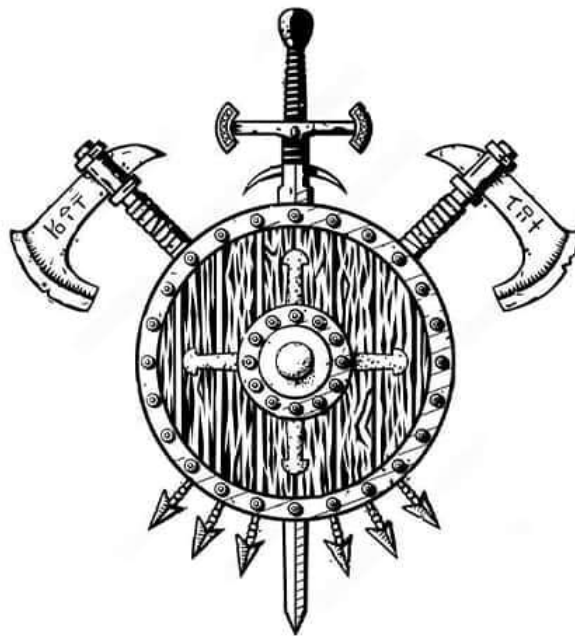
Жестокое: переброс 1. Средний урон = $(1 / 4)(2,5) + (3 / 4)(3) = 2,875$. ОУ: $(10 / 20)(2,875 + 3) + (1 / 20)(5,75 + 3) = 3,375$

Превосходное: попадание на 10, крит. — на 18. ОУ: $(8 / 20)(2,5 + 3) + (3 / 20)(5 + 3) = 3,4$

Беспощадное: переброс 1 и 2. Средний урон = $(2 / 4)(2,5) + (2 / 4)(3,5) = 3$. ОУ: **3,45**

Безупречное: увеличение кости урона. ОУ: $(10 / 20)(3,5 + 3) + (1 / 20)(7 + 3) = 3,75$

Магическое +1: попадание на 9, +1 к урону. ОУ: $(11 / 20)(2,5 + 4) + (1 / 20)(5 + 4) = 4,025$



Оружие	1к4	1к6	1к8	1к10	1к12
Обычное	3,15	3,75	4,35	4,95	5,55
Сбалансированное	3,275	3,925	4,575	5,225	5,875
Жестокое	3,375	4	4,6125	5,22	5,825
Превосходное	3,4	4,1	4,8	5,5	6,2
Беспощадное	3,45	4,15	4,8	5,43	6,05
Безупречное	3,75	4,35	4,95	5,55	недоступно
Магическое +1	4,025	4,675	5,325	5,975	6,625

Автор: [u/NotActuallyAGoat](#)

Перевод и вёрстка: [Long Story Short](#)

Иллюстрации: [Epic Fantasy Maps](#)