
DUNGEONS & DRAGONS®

Руководство Мастера 2



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Джеймс Уайетт • Билл Славичек • Робин Д. Лоус





УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Проектирование Джеймс Уайетт (ведущий дизайнер), Билл Славичек, Майк Мирлс, Робин Д. Лоус	Арт-директор Мари Колковски
Дополнительное проектирование Грег Горден, Роб Донахью, Энди Коллинз, Яцин «Якс» Мерзук, Стивен Рэдни-МакФарлэнд, Джон Фоур, Мэтью Шернетт, Стивен Шуберт	Графическое оформление Сое Хемми
Разработка Стивен Шуберт (ведущий разработчик), Энди Коллинз, Стивен Рэдни-МакФарлэнд	Художники-иллюстраторы Стив Аргайл, Райан Барджер, Керим Бейит, Золтан Борос & Габор, Рэнди Галлегос, Томас Гиорелло, Джули Диллон, Винсент Дутрэйт, Николь Эшли Кардифф, Говард Лайон, Рэйвен Мимура, Луцио Парилло, Георгий Семёнов «Каладер», Амелия Стоунер, Ева Уайдерманн, Ральф Хорсли, Чиппи, Джейсон А. Энгл
Редакторы Мишель Картер (ведущий редактор), Кара Гамильтон, Кал Мур, Миранда Хорнер	Рисунок обложки Уэйн Рейнольдс
Дополнительное редактирование Тора Котрилл, Миранда Хорнер	Картография Джейсон А. Энгл
Главный редактор Ким Мохан	Бренд-группа D&D Лиз Шух, Скотт Роуз, Киерин Чейз, Сара Жирард, Мартин Дарем
Директор отдела исследований и разработки, выпуск книг Билл Славичек	Специалист полиграфического производства Эрин Доррис
Руководитель творческого подразделения D&D Кристофер Перкинс	Специалист по допечатной подготовке Джефферсон Данлап
Дизайн-менеджер D&D Джеймс Уайетт	Техник-художник Кармен Ченг
Руководитель отдела разработки и редактирования D&D Энди Коллинз	Руководитель производства Синда Каллавей
Главный арт-директор D&D Джон Шиндхетт	Игровые правила основаны на оригинальных правилах DUNGEONS&DRAGONS, созданных Э. Гэри Гайгэксом и Дейвом Арнесоном , и последующих редакциях от Дэвида «Зеб» Кука (2 редакция); Джонатана Твита, Монте Кука, Скипа Вильямса, Ричарда Бейкера и Питера Адкисона (3 редакция); и Роба Хейнсу, Энди Коллинза и Джеймса Уайетта (4 редакция).

620-24206000-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано в
сентябре 2009
ISBN: 978-0-7869-5244-1



U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for
your records

WIZARDS OF THE COAST,
BELGIUM
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32.070.233.277

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, ЭБЕРРОН, ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА, *Книга игрока, Руководство Мастера, Бестиарий, Adventurer's Vault, Магическая сила, Dungeon Delve, Дракономикон: Цветные драконы, Воинская сила, Open Grave: Secrets of the Undead, Перегородная сила*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи, и их отличительное сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, LLC. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast. Отпечатано в США. ©2009 Wizards of the Coast.

Посетите наш сайт: DungeonsandDragons.com

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4	Skill Challenge Examples	89	Emblem of Ossandrya	154
1: СОВМЕСТНОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ..	6	Closing the Portal	89	Rash and Reckless	155
Структура сюжета	8	Opening the Ninth Ward	90	Rod of Seven Parts	157
Ветвление	9	Hunting the Mastermind	90	Standard of Eternal Bank	159
Кооперативный подход	12	Chasing the Bandits	91	Organizations	161
Главные герои	13	Traveling Through Gorginwith	92	Recurring Villainy	161
Коллективное создание мира	16	The Restless Dead	93	Political Complications	162
Ролевые зацепки	20	The Rushing River	94	Rivalry	162
Краткие эпизоды	22	War by Other Means	96	Belonging to an Organization	163
Награждение за отыгрыш	25	Moving Through Suderham	98	Shifting Relationships	163
Чего хотят игроки	26			Power Struggles	164
Персонажи-спутники	27	4: CUSTOMIZING MONSTERS	40	Organization Elements	165
Равенство	34	Monster Themes	104	Examples	165
2: ПРОДВИНУТЫЕ СЦЕНЫ	36	Using Themes	104	Campaign Arcs	168
Сцена, как часть сюжета	38	Thorned Groups	105	Breach Smashers	168
Мотивации игроков	42	Demogorgon Cultist	106	Pillars of the State	169
Сцены для больших отрядов	50	Teywild Denizen	108	Blood and Treasure	171
Сцены для маленьких отрядов	51	Goblin Auks	110	The Mobius Trippers	172
Сцены и отдых	52	Legion of Avernus	112	Dungeoncraft: The Campaign Arc	174
Темп	52	Loitls's Chosen	114		
Продвижение персонажей	54	Orcus Blood Cultist	116	6: PARAGON CAMPAIGNS	176
Фактор движения	56	Snaketongue Cultist	118	Paragon Status	178
Местность	58	Those Who Hear	120	Reaching Paragon Tier	178
Новая фантастическая местность	58	Tiamat's Red Hand	122	Crowns and Thrones	178
Таланты местности	62	Templates	124	Masters of War	180
Создание ловушек	64	Applying a Template	124	Down to the Depths	181
Элитные и одиночные ловушки	66	Functional Templates	125	Darkness in the Light	183
Примеры ловушек	66	Beast of Demogorgon	125	World Hopping	184
Kissing Maiden	66	Champion of Bane	125	Masters of Reality	185
Falling Iron Portcullis	67	Chaos Warrior	125	Masters of Time	185
WaterFilling Chamber	67	Cursed Guardian	126	Sigil, The City of Doors	186
Crushing Walls Room	68	Dragontouched Destroyer	126	Origin Stories	186
Giant Rolling Boulder	69	Grizzled Veteran	127	The Impossible Place	186
Death Strangler Statue	70	liellbound Sokber	127	Portals	188
Elemental Tiles	71	Mad Alchemist	128	The lady of Pain	190
Phantom Hunter	72	Slithering Idol	129	Rules and Governance	191
Pain Vault	72	Spectral Assassin	130	Sigirs Businesses and Services	193
Life Eater Hare	73	Spiderblessed Spinner	130	The Wards of Sigil	194
Far Realm Star Trap	74	Terrifying Haunt	130	Faces of Sigil	202
Maddening Mural	74	Victim of the Mad Dance	131	Typical Street Encounter	204
Подводя итоги	75	Class Templates	131	Typical Sewer Encounter	206
3: ИСПЫТАНИЯ НАВЫКОВ	78	Creating Monsters	133	Gate-Towns	208
Основы испытания навыков	80	5: ПРИКЛЮЧЕНИЯ	134	A Conspiracy of Doors	210
The Skill Challenge Framework	80	Alternative Rewards	136	Starting the Adventure	211
Example of Play	80	Reward Types	136	Encounter D1: Doorway to Danger	212
Ground Rules	82	How Rewards Work	137	Encounter D2: Tradegate	214
Skill Challenges in Depth	84	Creating a Reward	137	Encounter D3: The Night Market	216
Time Frame	84	Divine Boons	139	Encounter D4: The Demon Caves	218
Allow a Variety of Options	85	Legendary Boons	142	Encounter D5: The Warehouse	220
Prepare for Failure	86	Grandmaster Training	144	Ending the Adventure	222
Progressive Challenges	88	Item Components	146		
Branching Challenges	89	Artifacts	147	АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	223
		Adamantite Horse of Xarn	148		
		Amulet of Passage	150		
		Cup and Talisman of Al'Akbar	152		



ВВЕДЕНИЕ

С выходом Книги игрока 2 нам посчастливилось получить восемь новых классов и пять новых рас для того, чтобы ещё больше разнообразить путешествия по миру DUNGEONS & DRAGONS. И, конечно же, теперь этот мир будет пропитан ещё большим количеством магических ритуалов, а каждый персонаж получит новые пути совершенства, черты и предыстории.

Бестиарий 2 рассказал о более чем 300 неизвестных чудовищах, всех уровней и всех ролей. Эта книга полна разнообразных существ — от жалкого порождения анкега до Демогоргона, Князя демонов — способных бросить вызов героям и подарить новую жизнь вашим подземельям.

Вам уже интересно, а что же такого есть в *Руководстве Мастера 2*, что способно полностью поменять ваш взгляд на игру?

НОВЫЕ СОЧНЫЕ ПРАВИЛА

Итак, начать мы решили с того, что вы сможете включить в игру сразу же — восемь страниц второй главы заполнены разнообразными ловушками. Вы также получаете рекомендации по созданию собственных ловушек, благодаря которым они станут нешуточной угрозой для персонажей ваших игроков.

Кроме того, во второй главе находятся новые виды фантастической местности, которые вы можете внедрять в свои сцены, а также впервые представлены правила талантов местности — атакующих талантов, встроенных в окружающую среду сцены.

Четвёртая глава описывает настройку и доработку чудовищ. Она дополняет правила из первого *Руководства Мастера* новыми правилами по созданию миньонов и изменёнными рекомендациями по элитным и одиночным чудовищам. Там представлены новые шаблоны, включая шаблоны для классов из *Книги игрока 2*, а также темы чудовищ — отличный способ подогнать описания и умения чудовищ под проводимое вами приключение.

В пятой главе вы найдёте новые артефакты: старые и известные, такие как *жезл семи частей* и *чаша и талисман Аль'Акбара* (это артефакты из первого *Руководства Мастера* 1979 года), а также совершенно новые артефакты, способные пригодиться сразу нескольким персонажам, или даже всему отряду.

Пятая глава также представляет новую систему наград, которую вы можете использовать вместо магических предметов (или вдовесок к ним). Божественные дары представляют собой награды от богов или их приближённых, легендарные дары являются проявлением великих деяний, а элитное обучение отражает знания, полученные персонажем у знаменитого умельца.

В конце первой главы вы найдёте правила по

персонажам-спутникам. Они позволяют дополнить небольшой отряд или сводить важного МП в поход вместе с персонажами игроков. В этой же главе приводятся удобные правила по изменению персонажей на лету, чтобы они без проблем могли сопровождать отряд, чей уровень превышает их собственный.

СОВЕТЫ ЭКСПЕРТОВ

Запомните, *Руководство Мастера* — это не только правила. Это также пособие, помогающее стать лучшим Мастером Подземелий. Неважно, новичок вы или ветеран Dungeons & Dragons, в этой книге множество любопытной информации найдёт для себя любой Мастер.

Глава 1, «Совместное повествование», посвящена коллективному созданию волнующего сюжета. Хотите ли вы добавить драмы в игру или позволить игрокам управлять ходом истории — советы в этой главе помогут вам вдохнуть в персонажей жизнь.

Глава 2, «Подробности сцен», продолжает тему предыдущей главы, но рассматривает отдельные сцены как составляющую часть вашей кампании. Здесь вы найдёте советы, которые помогут вам сделать каждую сцену важной частью общего сюжета. Также эта глава содержит рекомендации о том, как адаптировать сцены для разных типов игроков, как водить большие и маленькие группы, как стимулировать перемещения в бою и как поддерживать напряжённый темп сцен. Если вы задались вопросом, как подтолкнуть игроков продолжать поход без длительного отдыха или как провести затяжной бой, когда на отряд волна за волной наступают новые чудовища, и нет времени даже на кратковременный отдых, в этой главе вы найдёте ответы.

В конце второй главы вы найдёте пример сцены, который продемонстрирует описанные техники в рамках одной динамичной битвы.

Третья глава, «Испытания навыков», посвящена механизму испытания навыков и даёт его подробный анализ вкуче с обилием примеров. Глава начинается с основ испытаний навыков (с учётом исправлений, введённых на официальном сайте www.wizards.com), углубляется в важные особенности и завершает серией примеров.

В пятой главе, «Приключения», вы найдёте не только многочисленные награды и артефакты — здесь также содержатся советы о построении кампании. Несколько сквозных сюжетов, вкуче с подробным примером создания сквозного сюжета, помогут вам выстроить костяк будущих приключений. Информация об артефактах и организациях поможет нарастить детали.

Если ваши персонажи достигли пути совершенства, обязательно загляните в шестую главу — «Кампании

совершенства». Там вы найдёте советы и предложения для игр на этапе совершенства и описание города Сигил, который может стать отличной базой для операций. Также вас ждёт готовое мини-приключение для персонажей 11 уровня.

D&D INSIDER

На страницах этой книги вы встретите отрывки со страниц журнала *Dungeon*, особенно из рубрик «Спасите мою игру» Стивена Рэдни-МакФарлэнда и «Искусство создания подземелий» Джеймса Уайетта. Также некоторые материалы книги взяты из колонки «Проведение испытаний навыков» Майка Мирлса, публикуемой в журнале *Dragon*.

Эти рубрики и статьи опубликованы в *D&D Insider*. Это сетевой сервис по подписке, созданный, чтобы предложить вам идеи и помочь проводить увлекательные игры. *D&D Insider* предоставляет разнообразные материалы и инструменты, в том числе:

- ♦ Журнал *Dragon*, публикующий новые и дополнительные материалы, делающие игру привлекательней и интересней: новые возможности создания персонажей, таланты, черты, магические предметы, пути совершенства, эпические предназначения, монстры, детали фантастических миров и многое другое. Также в журнале *Dragon* регулярно размещаются отрывки готовящихся к выпуску книг, так что вы можете оставить свои отзывы для парней из отдела проектирования и разработки Wizards of the Coast.

- ♦ Журнал *Dungeon*, каждый месяц публикующий от трёх до пяти новых приключений. В каждом выпуске есть материал для любого этапа игры (героический, легендарный и эпический), так что у вас всегда будет под рукой приключение под текущую игру. Но даже если вы используете собственную кампанию, в этом журнале всегда есть полезные статьи и советы. Работа Мастера никогда не была проще!

- ♦ *D&D Character Builder* — отдельное приложение, которое содержит информацию из всех изданных книг и статей из Интернета под рукой, а также всех ваших персонажей. Также он содержит обновляемый и легко читаемый лист персонажа. *Character Builder* создаёт карточки талантов для быстрого доступа к справочной информации и отслеживания способностей персонажа.

- ♦ *D&D Compendium* — это база данных с возможностью поиска. В ней есть тексты правил для всех рас, классов, путей совершенства, эпических предназначений, умений, черт, талантов и ритуалов из всех книг по D&D и статей из онлайн-версий журналов.

Wizards of the Coast неустанно работают над тем, чтобы сделать инструменты и материалы *D&D Insider* удобнее, богаче, лучше, так что не забывайте проверять обновления на www.dndinsider.com. А если вам понравились отрывки из *D&D Insider* со страниц этой книги, присоединяйтесь к подписчикам — им достаётся всё самое вкусное!

ПРИМЕНЯЕМ НА ДЕЛЕ

С выхода первого *Руководства Мастера* в 2008 году библиотека D&D сильно ширилась. Помимо *Книги игрока 2* и *Бестиария 2* ваша группа может располагать книгами *Воинская сила*, *Дракономикон: Цветные драконы*, *Вскрытые могилы*, *Сокровищница искателей приключений*, книгами игрока и мастера к мирам *ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА* и *ЭБЕРРОН*, а также множеством иных дополнений и приключений. Как заставить всё это работать на вас?

Для начала знайте, что если игрок предлагает дополнительный материал, не подходящий игре, вы вправе сказать «нет». Всегда можно придержать увлекательную идею до следующей кампании. Конечно, старайтесь говорить «да» как можно чаще (см. *Руководство Мастера*, стр. 28), но всё же помните об установках вашей текущей игры и не бойтесь защитить их.

Если игроку не терпится попробовать новый класс или сборку из *Книги игрока 2* или, например, из тематического руководства вроде *Магической силы*, то ознакомьтесь с врезкой на стр. 35: возможно, игрок будет не прочь сыграть несколькими персонажами? Смело позволяйте игрокам менять детали персонажей, если ваша группа получила доступ к новому материалу. Если с выходом *Первородной силы* ваш друид-страж решил стать друидом роя, и это никак не нарушит текущий сюжет, то почему бы и нет?

База данных *D&D Compendium*, один из инструментов *D&D Insider*, позволяет отслеживать информацию из опубликованных книг. Например, если вы пытаетесь найти «звущего в ночи», *D&D Compendium* сразу подскажет, что он опубликован в руководстве *Вскрытые могилы: Тайны нежити*, и что это элитный солдат 19 уровня. *D&D Compendium* позволяет с лёгкостью конструировать сцены с использованием материалов из всех ваших книг.

Не бойтесь заимствовать. К примеру, совсем не обязательно играть по Эберрону, чтобы использовать материалы из *Руководства по ЭБЕРРОНУ*. Возможно, персонажи с драконьими метками и пророчество о них вполне впишутся в придуманный вами мир. Если так всем будет интересней, позвольте персонажам взять черты драконьих меток — и даже выставьте против отряда агентов Палаты и Лордов Пыли.

Спуски (короткие приключения по три сцены), логова и отдельные сцены легко встроить в любое приключение, будь то готовое или созданное самостоятельно. Если вы предпочитаете создавать кампанию сами, но не успели подготовиться к игре — просто выберите спуск из *Dungeon Delve*, драконье логово из *Дракономикона* или пару готовых сцен из широкого ассортимента со страниц журнала *Dungeon* и готово!

—Джеймс Уайетт

СОВМЕСТНОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ

«Грань между героем и злодеем так тонка, что может быть, её и нет. Вы не согласны? Смотрите: отряд врывается в дом, убивает всех, кто там находится, и уносит с собой всё ценное. Грабителей, напавших на особняк, назовут злодеями, а искателей приключений, штурмовавших пещеру гоблинов, нарекут героями. А разницу между их поступками вы видите? Я — нет.»

—Лорд Робилар

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА призывают игроков придерживаться доброго мировоззрения или не иметь оно вообще, и проводить время в борьбе со злом и его махинациями. Однако игра злодеями тоже может быть интересной. Раз правила игры сохраняют возможность совершения тёмных деяний, мы в этой главе дадим вам советы и подсказки по проведению игр со злыми персонажами.

Прежде чем вы позволите игрокам использовать правила из прилагающейся книги, вам следует вначале ознакомиться с этой главой. В неё входят советы по следующим вопросам:

- ◆ **Создание злых искателей приключений:** Создавая злых персонажей, игроки должны обратить особое внимание на класс и расу.
- ◆ **Управление злыми персонажами:** Удерживание искателей приключений вместе, несмотря на все их различия, может оказаться трудной задачей. Эта глава приводит идеи, способные ограничить их разрушительное поведение.
- ◆ **Злые приключения:** Методы и мотивации злых персонажей, которые следует принимать во внимание при создании приключений.
- ◆ **Идеи приключений:** Вы можете использовать эти идеи для создания приключений или их адаптации под злые отряды.
- ◆ **Темы кампаний:** Примените эти темы, чтобы привязать кампании к трём проявлениям зла — доминированию, разращению и уничтожению.
- ◆ **Примеры кампаний:** Два примера кампаний демонстрируют, как создать для добрых или злых персонажей связанные приключения, включающие проявления мерзкой тьмы.





Создавая любую историю, подготовленную заранее или импровизированную, хоть для вашей D&D игры, хоть для создания творческого проекта, всё начинается с блоков, которые создают всё повествование.

КЛАССИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА СЮЖЕТА

Фэнтезийные истории основываются на знаменитых мифах различных мировых культур и зачастую используют классические сюжеты. Вы можете использовать приёмы, отклоняющие сюжет от запланированного, но для этого вы должны очень хорошо знать, как это всё устроено.

Классический сюжет состоит из следующих элементов:

Завязка: Вначале показывается мир глазами протагониста и его актуальная ситуация. Также во введении появляются антагонисты — силы, которые будут мешать героям достичь цели.

Развитие действия: Происходят события, которые усложняют ситуацию протагониста. Проблемы требуют срочного решения. Цепочка происшествий влечёт за собой всё более серьёзные последствия. Накал сюжета можно изобразить устремившейся вверх неровной линией с взлётами и падениями. Напряжение нарастает от одного сюжетного узла к другому и спадает лишь чтобы затем взлететь на новую высоту.

Кульминация: Момент максимального напряжения, в котором все стороны, задействованные в сюжете, встречаются в кульминационном решающем сражении, подводя итог всему, что вы когда-то начали.

СЮЖЕТ — НЕ САМОЦЕЛЬ

Можно провести увлекательную, не отпускающую кампанию в D&D, ни разу не задумываясь о структуре сюжета, мотивациях, коллективном создании мира и прочих темах этой главы. Они помогут вам улучшить технику вождения только если вашей группе проходит такой стиль. Прежде чем предложить игрокам методы совместного повествования, проведите опрос и убедитесь, что это им интересно.

Подумайте, какие виды игроков составляют вашу группу (о видах игроков можно прочесть на страницах 8—10 *Руководства Мастера*). Исследователи, подстрекатели и повествователи обожают кооперативную игру. Мощные игроки и убийцы бывают не против, если это не смещает фокус с их любимой части — сражений. Наблюдатели останутся довольны, если не заставлять их активно участвовать в творческом процессе. Мыслители могут не обрадоваться смещению фокуса игры на драму и накал. Некоторые актёры обожают коллективное создание сюжета, в то время как других это только отвлекает.

Развязка: Краткий финал, в котором игроки узнают долговременные последствия кульминационных событий.

КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

Каждый пик и спад напряжения — следствие выбора в ключевых точках сюжета. Как правило, ключевые точки можно разделить на два типа: решение проблемы и драматический поворот.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Ключевые точки с решением проблем составляют большую часть сюжета. Протагонист встречает внешнее препятствие, пытается его преодолеть и либо преуспевает, либо заваливает испытание. Поэтому структуру приключенческих романов часто называют «циклом побед и неудач». Примеры внешних препятствий, которые могут стоять на пути героев к их практической или тактической цели:

- ◆ спрятанный предмет, который необходимо найти.
- ◆ стена, через которую необходимо перелезть.
- ◆ свидетель, которого необходимо расколоть.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ПОВОРОТЫ

Напряжение может подниматься и опускаться в зависимости от того, насколько эмоционально главный герой взаимодействует с другими персонажами. Такие поворотные моменты составляют большую часть обычных драм, от мыльных опер до классических пьес. В приключенческих историях драматические повороты чаще всего появляются в интерлюдиях в виде переплетения эмоциональных действий и действий на победу или провал.

Драматические сцены происходят когда другие персонажи, такие как друзья ИП, члены их семей, любимые, соперники и враги удерживают эмоциональную власть над персонажами игроков. Эти сцены изменяют соотношения сил с одного персонажа на другого. Напряжение снижается, если главный герой сохраняет или увеличивает свою эмоциональную власть. Если она теряется, то напряжение усиливается.

НАПРЯЖЕНИЕ И СПАД

Поддерживайте череду взлёта и спада напряжения, корректируя сложность сцен согласно последним победам и неудачам отряда. Если серия провалов сбивает настрой игроков, снизьте показатели сложности, чтобы увеличить шансы успеха. Если цепочка побед ударяет в головы героев, затяните гайки.

Хорошие D&D-сюжеты отличаются от обычного повествования одной основной особенностью — они не следуют одной заранее определённой сюжетной линии через серию ключевых точек. Вместо этого каждая ключевая точка даёт возможность повернуть историю в неожиданном направлении. Предугадав эти повороты сюжета, вы убедитесь, что сюжет будет интересным.

Хорошая точка ветвления увлекает игроков и может увести сюжет по двум или более направлениям.

УЗЕЛ УСПЕХА ИЛИ НЕУДАЧИ

Каждый раз, когда вы используете механику D&D для решения задачи, и результат влияет на сюжет, вы создаёте узел успеха или неудачи.

Если отряд побеждает в сцене, в проверке или испытании навыков, персонажи получают преимущество. Напряжение спадает, и успех ведёт их к следующей точке поворота.

Если приходится сбегать

из сражения, или проваливается проверка или испытание навыков, персонажи сталкиваются с негативными последствиями. При приближении к поворотной точке напряжение нарастает, даже если персонажи двигаются к ней неосознанно.

Нулевой результат — провал. Он мешает развитию сюжета, а игрокам может оставить негативные впечатления от игры. Если ИП не удалось преодолеть препятствие, они должны найти другой способ справиться с ним. Всегда должен быть другой способ.

Для создания хорошего узла успеха или неудачи продемонстрируйте игрокам негативные последствия провала — это создаст напряжение. Даже если игроки и так их понимают, пощекочите им нервы ярким описанием. Например, расскажите в деталях о зияющей пропасти, грозящей паладину, если он не удержится на уступе. Также вы можете зажать игроков привлекательной наградой, которая достанется им в случае успеха.

ИЗБЕГАЙТЕ ТУПИКОВ

Если у узла два варианта исхода, ни один из них не должен вести в сюжетный тупик. Учтите ситуацию, когда игроки не могут найти решение проблемы или когда они сталкиваются с длинной серией скучных, простых препятствий.

Рано или поздно тупиковый узел испортит игру. Вы просто не сможете придумать, как можно вписать неудачу в сюжет, чтобы он был весёлым и интересным. В таких случаях позвольте игрокам совершить автоматический успех. Либо тайком понизьте Сл до 1, либо скажите прямо, что игроки успешно преодолели препятствие, не заставляя их кидать кости. Если такой успех вызывает ощущение искусственности повествования, постарайтесь придумать удачное событие, при котором препятствие успешно преодолевается. В казавшейся неприступной стене ИП находят трещину или они обнаруживают, что стража спит на посту, или, возможно, они наткнулись на дракона, который упился элем из брошенной повозки. Создав новый эпизод, дайте сюжету возможность выйти из тупикового узла и двигаться дальше.

Наиболее сложная форма тупиковых узлов — повторяющиеся нулевые результаты. История начинает буксовать, и после каждой неудачи



Эта диаграмма наглядно демонстрирует главные события в цикле успехов/неудач. Вначале ИП узнают, что флот астральных пиратов терроризирует дружественные доминионы. Наняв специалиста по пиратам Дезаррана, персонажи успешно избегают столкновений с ними (это событие представлено восходящей стрелкой). Во время возвращения на них нападает астральный кракен, и до того, как персонажи победят его, он успеет разрушить их корабль. Нисходящая стрелка указывает на эту неудачу. Их выносит на берег Каландуррена. Далее следует успешная проверка навыков, в результате которой персонажам удастся сбегать от предводителя демонов (успех), а затем захватить астральный скифф у славдов стражников (снова успех). Они проваливают небольшую проверку навыков по починке скиффа (неудача) и начинают поиски голубого алмаза, необходимого для питания двигателя. В конце концов, они его успешно находят (успех).

игроки всё больше и больше наполняются отчаянием. Понижьте Сл и позвольте игрокам двигаться дальше до того, как они потеряют удовольствие от игры. Чтобы избежать нулевых результатов, старайтесь изобретать препятствия, которые после неудачи будут порождать новые ситуации.

Иногда логика сюжета принуждает к сложному испытанию, несмотря на то, что одна из веток может вести в тупик. В таком случае сосредоточьтесь на том, какую цену нужно заплатить ИП для успешного преодоления препятствия. Независимо от результата броска, персонажи продвигаются вперед. Разница заключается только в цене этого продвижения.

СЦЕНЫ В КАЧЕСТВЕ УЗЛОВ

После окончания типичной сцены возникает два или более ответвления. Удачливые и умные ИП выходят из битвы, потратив лишь несколько талантов на день, единиц действия и исцелений. Неудачи или плохая тактика в той же самой сцене оставляют персонажей в плохой форме и вынуждают отдыхать для восстановления сил. Иногда персонаж может умереть, и на его воскрешение потребуется много времени и денег.

Вы можете превратить любую сцену в поворотную точку успех/неудача, с ответвлениями по обоим результатам сцены. Одни из способов сделать это — устроить несмертельный бой с превосходящими силами. Пусть отряд сражается с большим количеством монстров или повысьте уровень сцены на несколько единиц. Победа обеспечит группе большее вознаграждение и направит к препятствию А, в то время как поражение приведёт к негативным последствиям и направит группу к менее желаемому препятствию Б.

Ещё один метод — добавить в сцену вторичную цель помимо победы над монстрами и избегания ловушек. Если цель достигнута за заданное число раундов, сюжет продвинется в положительном направлении. Если отряд не успеет, то в следующий раз он столкнётся с отрицательными последствиями. Вторичная цель может быть очень простой, например, встать на некоторую клетку, и в ней пройти проверку навыка. В следующей главе мы подробно рассмотрим цели в сценах, а пока вот вам идеи простых задач:

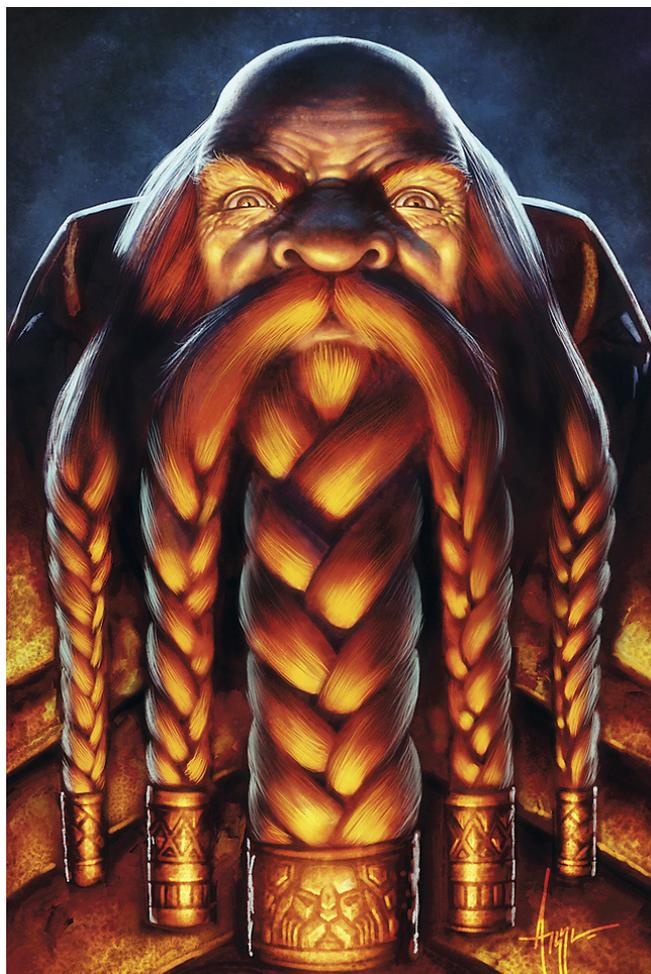
- ◆ Взять в плен вражескую небоевую единицу.
- ◆ Победить конкретного врага прежде, чем его товарищей.
- ◆ Уничтожить магическое устройство, прежде чем оно причинит вред кому-то или чему-то.
- ◆ Схватить артефакт, прежде чем он будет по тем или иным причинам утерян.
- ◆ Нажать кнопку, чтобы межпространственный портал не закрылся.
- ◆ Спасти заложника.
- ◆ Прервать зловещий ритуал.

Убедитесь, что изменили сцену в соответствии с дополнительной целью, которую должны выполнить ИП. Для облегчения сцены можете уменьшить количество существ или понизить уровень сцены в целом. Если ИП с лёгкостью расправляются с существами и слишком быстро приближаются к выполнению вторичной цели, имейте наготове одного или двух дополнительных существ. Также вы можете создать сцену уровнем выше ИП. Продумайте цель таким образом, что если персонажи достигают её, то из сражения удаляются несколько существ, и оно снова превращается в обычное.

УЗЛЫ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ

Хорошо продуманные приключения позволяют игрокам принимать решения, поворачивающие историю в том или ином направлении. Препятствия, следующие за таким решением, могут быть не связаны с уничтожением монстров и преодолением ловушек. Примеры решений:

- ◆ Открыть левую дверь вместо правой.
- ◆ Выбрать, какого свидетеля опросить следующим.
- ◆ Решить посетить таверну в опасном районе города вместо безопасного центра.
- ◆ Отправиться на родину, чтобы бросить вызов злому сводному брату и вернуть себе положение в семье.
- ◆ Потребовать, чтобы отец-король признал вас достойным наследником.



Иногда игроки делают неожиданный выбор, при- нуждая вас импровизировать в соответствии с обстановкой. Мастер, который предпочитает готовить сцену до начала приключения, может попытаться аннулировать заявки игроков, поощряя их возврат к заранее заготовленным препятствиям. Мастер, кото- рому нравится импровизировать, может использовать эти неожиданные решения игроков и продолжить историю в новом направлении.

Хорошо продуманные точки принятия решений дают игрокам ощущение свободы и способность влиять на развитие событий. Опишите ситуацию, чтобы они могли принять одно ясное решение среди сильно различающихся вариантов. Это не должен

быть случайный выбор из непонятных вариантов. Выбор пойти просто налево или направо из коридора подземелья не то же самое, что выбор между сильно пахнущим некротической магией коридором и про- ходом, из которого раздаётся загадочная сладостная песнь.

Если точка принятия решений находится между действием и бездействием, повысьте ставки, сделав оба вариант по-разному опасными. Если игрок решает, вернуться ему домой или нет, чтобы разо- браться со сводным братом, предложите ему одина- ково интересные варианты как для утвердительного выбора, так и для отрицательного.

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: ВЫЗОВ К КОРОЛЮ

Ранее в кампании ИП средних уровней стали иссле- довать Подземье. Они знают о крепости dwarфов, в которой надеются устроить базу для последующих приключений, но сцены с патрулями dwarфов пред- упреждает их о непостоянности короля dwarфов.

Вот пример разветвления сюжета: король крепости вызывает к себе ИП. Сержант Тэнгур прибывает с хо- рошо вооружённым сопровождением, чтобы привести ИП в королевский зал приёмов. В результате успеха в предыдущей сцене успеха/неудачи, когда ИП встре- тили патруль Тэнгура, они заработали небольшое одобрение сержанта.

Вы создали узел выбора в начале сцены. ИП пы- таются убежать от эскорта или послушно следуют за Тэнгуром? Планируйте заранее оба варианта угроз для группы и предлагайте интересные сюжетные ветвления.

Сбежать опасно. Если ИП проваливают испытание навыков, проведённое для побега, их догонят, и на них обрушится гнев короля Фьолфа. Если они преуспевают, то им придётся постоять за себя в глубинах Подземья без помощи dwarфов. Так, одно действие предлагает два поворота сюжета, которые поведут историю впе- рёд, к новым препятствиям.

Следовать за Тэнгуром тоже может быть небезопас- но. Он неохотно рассказывает о том, что столкновение с пожирателем разума сделало короля Фьолфа своен- равным. В зависимости от того, как умело они будут с ним общаться, он может кинуть их в темницу или отправить выполнять задание. И снова, результатом является узел с двумя интересными препятствиями: побег из темницы или выполнение миссии, которую ИП, возможно, не стали бы сами выполнять.

Для планирования в двух направлениях у вас долж- ны быть заготовки для игроков прямо на месте, чтобы любой их выбор был доступен. И так же вы можете спланировать результаты успеха/неудачи для обоих исходов.

Итак, игроки посоветовались, и решили следовать вместе с Тэнгуром. Как вы могли догадываться, они выяснят у него как можно больше информации о Фьолфе. Используйте эту возможность, чтобы усилить напряжённость, описывая непостоянность короля. Раболепие иногда злит его, но он также приходит в ярость, если просители не преклоняются перед ним.

После некоторых обсуждений ИП решают предста-

вить себя гордыми и непоколебимыми, соответствуя своему статусу.

Сверившись с заметками, вы замечаете, что ИП с лёгкостью преуспели в последнем испытании навыков, так что вы можете увеличить Сл на этот раз.

У обоих возможных итогов этого испытания есть свои сценарии. Если ИП проваливают испытание навыков, яростный Фьолф приказывает посадить их в тюрьму. Если игроки находятся в смятении, король угрожает тюремным заключением их персонажам, и они решают сражаться, чтобы выбраться оттуда.

Вы в деталях описывали грозную свиту короля, так что ИП вряд ли начнут сражение. Вы можете во- обще отклонить такую заявку, заявив, что противников слишком много. Но прежде чем сделать это, напомните себе, что сотрудничающий Мастер принимает сигналы от своих игроков. Переосмыслите ситуацию и поищите пути решения со сражением, которое имеет смысл. Вы можете решить, что Фьолфу скучно, и он ради развлече- ния оставляет достаточно охранников для жесткой и честной борьбы с отрядом. Если ИП не слупят и побе- дят стражу, никого не убив, они будут просто изгнаны из королевства. Если они проиграют или кого-нибудь убьют, то окажутся в цепях. Теперь, имея эти два ва- рианта развития сюжета, вы можете создавать сцену с dwarфами и полем боя.

Пока вы подбираете материалы для сцены, игроки решают изменить своё решение. Здравый смысл подсказывает, что сбежать из тюрьмы проще, чем сра- жаться со всеми dwarфами этого двора. Персонажи сдаются и позволяют взять себя под стражу.

Однако пока вы описываете, как отряд ведут в тюрьму, нужно предвидеть возможные повороты сюжета, которые могут последовать в результате по- бега. Невозможность сбежать из заключения является примером классического тупика, губительного для всей игры, так как это приводит к разочарованию. Таким образом, вы берёте на себя побег персонажей. Возможно, они не привлекут внимания стражи, или возможно, они выйдут на свободу после небольшого боя. В любом случае у ИП теперь не бдет нормального убежища в Подземье, и им придётся организовать своё собственное.

Чувство совместного творчества между вами и игроками может появиться ещё до игры, в процессе создания кампании. Соберите свою группу и попросите их помочь вам создать сюжет кампании. Пусть каждый игрок придёт на это собрание с какой-то основной идеей, парой предложений о месте персонажей в игровом мире. Вот несколько примеров:

- ◆ Воскрешённые герои давно погибшей империи сражаются, чтобы остановить катастрофу, уничтожившую их цивилизацию.
- ◆ Изгнанники и отбросы общества поклялись собрать армию варваров и завоевать мир.
- ◆ Ссорящиеся сводные братья отправляются на поиски уникальных предметов для магической лавки своего отца.
- ◆ В империи, похожей на Римскую, рабы высокого статуса ловят живых чудовищ для боёв на арене, которой заведует их хозяин, сенатор.

У вас во всём этом роль арбитра и редактора. Вы направляете весь процесс, пока не появятся готовые

наброски для кампании. После предложения каждого игрока обсудите всей группой возможные варианты. Можно комбинировать несколько разных идей, такое смешивание развивает сюжет. Придерживайтесь открытой концепции, поддерживающей несколько разных вариантов, но вращающейся вокруг конкретной центральной идеи.

Выковав основу, дополните её и разбейте на три сюжета этапов (в случае короткой кампании этот шаг можно пропустить). Для вдохновения при создании сюжетной линии используйте примеры со 168 страницы 5 главы.

Приземлённый героический этап сосредоточен на увеличивающейся славе персонажей. Этап совершенства заносит их в необычное окружение и поднимает проблемы до уровня стран или глобального уровня. На эпическом этапе ставки поднимаются ещё выше, и в шатком положении оказывается вся Вселенная.

Если вы не успели ввести в игру какой-нибудь сюжет, не волнуйтесь — его можно будет представить позже.

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: ОСМЫСЛЕНИЕ ПРОДОЛЖЕНИЯ

Кампания другого Мастера вот-вот завершится, и следующую кампанию предстоит вести вам. Вы решаете использовать кооперативный подход, с участием всей группы — Бена, Карлоса, Дины и Эми. Пока вы собирали идеи, одна мысль привлекла всеобщее внимание:

«Как насчёт игры, в которой мы вновь соберём наших любимых персонажей?» — говорит Эми.

Остальные игроки тут же подхватывают идею использования любимых персонажей из прошлых кампаний. Какие-то детали вы помните, некоторые уже забыли.

По игрокам видно, что идея им нравится, так как они начинают её обсуждать:

«Откуда они друг друга знают?»

«Надеюсь, им не придётся быть из одного мира. Мой паладин из кампании в Забытых Королевствах...»

«...а я хочу играть своим первым персонажем, из самодельного мира старшего брата».

«А ещё они все разных уровней и разных редакций», — размышляет Карлос. «Ты хочешь начать с 1 уровня, да?»

Группа обсуждает детали, вплоть до мелочей, и на выходе получается следующее: ИП с именами и внешностью их любимых прошлых персонажей

живут крестьянами в одной деревне. Продвигаясь по героическому этапу, и открывая новые таланты, они будут понемногу вспоминать свои прошлые жизни. Вначале это лишь краткие воспоминания, а в конце героического этапа память к ним полностью возвращается.

Бен предлагает, чтобы на этапе совершенства они обнаружили, почему судьба распорядилась так, что они переродились в одном месте. «Мы не знаем, что это; может быть, сама вселенная собрала героев в одном месте».

Дина кивает и продолжает его мысль. «А эпический этап будет посвящён сражению с силой, угрожающей Вселенной».

Пока вы записываете идеи, у Карлоса появляется просьба: «Знаешь, мой монах так и не победил своего главного врага, Цветочного Короля. Если я попрошу Кейта, который вёл ту кампанию, расписать его для тебя, можешь сделать его главным злодеем?»

«Да!» — восклицает Эми. «У каждого героя должен быть свой злодей».

После этого игроки рассказывают вам о своих персонажах, и остаток вечера расписывают детали прошлых историй и своих злодеев. Вы же тем временем придумываете угрозы вселенского масштаба.

Процесс повествования не обязан сводиться к диалогу Мастера с игроками. Поощряйте взаимодействие игроков друг с другом, создающее связи и отношения между их персонажами. Подобный подход даст ощущение целостности развивающейся истории. Ваша кампания наполнится запоминающимися и интересными моментами взаимодействия между персонажами игроков. Подобно выдающимся персонажам телевизионных передач, ИП должны ради драматизма контрастировать друг с другом.

ОСНОВА МОТИВАЦИИ

Сильные персонажи создают сильные группы. Захватывающий, драматический персонаж активно участвует в продвижении сюжета, следуя сильной мотивации. Попросите игроков рассказать о мотивах, побуждающих их участвовать в приключении. Мотивации могут определять, что происходило с персонажами, прежде чем они собрались вместе, а также то, как они будут себя вести во время игры. Вот несколько примеров, чтобы помочь игрокам придумать свои мотивации:

- ◆ «Мной движет одержимость идеей познать тайны магии».
- ◆ «Разрушение моей деревни побуждает меня отмстить бандитам и всем тем, кто напоминает мне о них».
- ◆ «Я поклялся распространять веру в Пелора в честь своего брата, погибшего при спасении моей жизни».
- ◆ «Если я не буду использовать свой ум для решения загадок, я сойду с ума».
- ◆ «Оракул предсказал мне, что я узнаю тайну своего происхождения где-то в глубинах Подземья».

Работайте с игроком, если он создал пассивную, непонятную или безликую мотивацию; помогите игроку улучшить её, придайте больше эмоциональности.

Мотивации содержат конкретные факты. Если структура кампании жёстко определяет действия ИП, помогите игрокам создать мотивацию внутри основной линии сюжета.

Концепция персонажей у игроков может меняться со временем, особенно после нескольких первых игр кампании. Позвольте им менять основную мотивацию, при условии, что новая тоже содержит интересные зацепки.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОТИВАЦИИ

Подготавливая приключение, подумайте о том, чтобы вовлечь персонажей через мотивации в сцены, испытания навыков и принятие решений. Убедитесь, что персонажи не скованы мотивациями и могут реализовать их несколькими путями.

Придумывая сюжет приключения, ориентируйтесь на мотивации персонажей. Везде где можно, продвигайте идеи сюжета таким образом, чтобы достичь целей сразу нескольких ИП. Этот метод равномерно рассеивает внимание между всеми игроками. Это также поможет вам, когда игрок, чья мотивация была основой для развития сюжета, не может играть на важном собрании или покидает игру.

Со временем обдумайте использование мотиваций для привлечения внимания каждого. Делайте исключения для наблюдателей, игроков, которые предпочитают иметь второстепенные роли в чужих историях и занимать центральные в своих собственных. Некоторые мотивы могут легко создавать истории, тогда как другие могут требовать усилий для их использования. Если вам тяжело соединить мотивацию ИП с действием в вашей игре, пересмотрите мотивацию. Помогите игроку переделать мотивацию так, чтобы она воодушевляла на особенные поступки.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

Чтобы у персонажей были причины проводить всё время вместе и полностью доверять друг другу, попросите каждого игрока придумать уже существующую связь между его персонажем и хотя бы одним другим. Эта связь должна включать сильное позитивное чувство. Оба игрока должны согласиться с предлагаемым взаимоотношением — помогите им найти общее виденье, устраивающее обоих. Когда наступает очередь следующего игрока, он должен придумать новую связь, а не повторять уже использованную. Однако игрок может также подтвердить, что он отвечает взаимностью, верностью к другому ИП, уже выбравшему его.

РАССЕЯННОСТЬ

После того, как игроки всецело уходят в проблему, чтобы её решить, они, скорее всего, придерживаются своих мотиваций. Когда ИП игнорирует свои мотивации, чтобы получить краткосрочное преимущество, или по другим причинам, которые представляются персонажу, он объявляется отвлечённым. Стресс из-за внутреннего противоречия мешает ему сосредоточиться на происходящем. Пока он не вернётся к своей установленной мотивации, он находится под некоторыми или всеми следующими последствиями:

- ◆ Предоставляет боевое превосходство.
- ◆ Получает штраф –2 к спасброскам.
- ◆ Теряет одно исцеление после каждого привала.
- ◆ Не может восстанавливать единицы действия.

Игрок, который хочет изменить мотивацию персонажа, чтобы соответствовать развивающейся концепции персонажа, может сделать это без штрафов. Персонаж, который постоянно меняет свою мотивацию в соответствии с меняющейся ситуацией — изворотливый лицемер, и его мотивы должны отражать это. Помогите игроку переделать мотивацию так, чтобы она соответствовала персонажу.

Такие взаимоотношения могли бы соединить двух персонажей как членов одной семьи, влюблённую пару, мастера и ученика, товарищей по оружию, коллег, поклоняющихся одному и тому же божеству, политических союзников.

КОНТРАСТ

Далее, у каждого игрока выделите источник конфликта между его персонажем и другим ИП. В отличие от сильных чувственных мотиваций и взаимоотношений, вы можете сделать их относительно мягче или

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: КАСТИНГ

Бен, Дина, Карлос и Эми собрались вместе перед началом кампании «Возрождённые».

Эми представляет своего персонажа, начинающую волшебницу Арисанну, и рассказывает её мотивацию: «С самого детства жители боялись меня, говоря, что у меня «взгляд ведьмы». Мне пришлось тайком изучать магию из книг, которые я нашла под заброшенной лачугой. Мне нужно доказать себе и им, что я не тварь зла, и они зря боялись меня».

Бен говорит: «Мой персонаж — следопыт Боб. У него не было мотивации, когда я играл им в кампании брата, поэтому я скажу, что он чувствует своё эпическое предназначение и хочет понять, что именно означает это чувство».

(Другие члены группы против имени его персонажа, и Бен соглашается поменять его на более благозвучное «Бром»).

«Я Калибан, и я развивал стиль рукопашного боя, отличающийся от остальных боевых культур», — говорит Карлос, объясняя, что решил играть за монаха. «У него бесконечные ночные кошмары о страшной таинственной тени, которая носит корону из венка ядовитого растения. Калибан развивает своё боевое искусство, чтобы преодолеть эту угрозу, когда он столкнётся с ней наяву».

Дина говорит: «Моя Дайани страстно предана Бахамуту. Она намерена творить великие дела во имя своего божества, чтобы стереть память о предательстве отца. Он предал Тиамат отряд своих сторонников, после чего она сожрала его».

Теперь игроки устанавливают связи с другими ИП. «Арисанна чувствует благодарность к Дайани», — говорит Эми. «Она увидела во мне добродетель, несмотря на опасения сельчан».

В свою очередь Бен говорит: «Бром думает, что непонятный боевой стиль Калибана это круто. Он показывает, что у Калибана великое предназначение, так же как и у меня, и поэтому я буду придерживаться его стороны».

Карлос говорит: «Калибан в своих мечтах обожает Арисанну, и переживает, что если откроется, то сделает её уязвимой для зла из своих снов. Поэтому он будет тайком следить и защищать её».

«Так... — говорит Дина. — Остаётся Бром. Придумала! Он мой муж! Мы были обручены в детстве, и я пошла на это из преданности к моей многострадальной матери. Я не испытываю к нему огромную страсть, но что его из чувства долга».

«Ух ты, как странно», — говорит Бен, принимая это предложение. Так как такой поворот касается его персонажа, он может сказать, что меняет что-нибудь. Он недолго думает и решает оставить всё как есть. «Я не думал, что Бром женат. Это делает его интереснее, чем когда я играл им в детстве. Добрый Бром наивный,

поэтому он предполагает, что Дайани любит его так же, как он любит её».

На предпоследнем этапе совместного создания отряда игроки выбирают контрасты.

Эми говорит: «Я не доверяю Калибану. Я не вполне понимаю, зачем он в тайне наблюдает за мной, и я чувствую, что он скрывает свои истинные намерения. Никто никогда не любил меня, и я не думаю, что он может относиться ко мне по-другому».

Карлос хватается за грудь: «О, нет! Бедный Калибан!»

Очередь Бена: «Я выбираю Дайани — я постоянно уговариваю её остепениться и родить мне детей».

«Я пытаюсь сдержаться, — комментирует Дина, — Но с Бромом это очень непросто».

«Бром — бесчувственный болван», — говорит Карлос. «Калибан с трудом сохраняет отрешённость».

«Кто остался без контрастов?» — спрашивает Дина. Руку поднимает Эми.

«Интересно. Я связана с тобой, верно?» — продолжает Дина. «Хорошо, давай допустим, что мне не нравится твоя отчуждённость и то, что ты отделяешь себя от остального общества. Дайани верит в долг и полное повиновение законной власти».

В конце все игроки определяют второстепенных персонажей, способных оказаться важными для кампании.

«Я изгой», — задумалась Эми. «Поэтому я разговариваю только с этими тремя из своей деревни. Как насчёт тени старого отшельника, который владел книгами, найденными мной? Она появляется иногда в лунном свете и больше слушает, чем говорит».

«В старой кампании у меня был оруженосец по имени Бодо», — говорит Бен. «У меня будет слуга Бодо, который будет повсюду следовать за мной, слушать мои истории и убирать за мной».

«Муженёк, должно быть, мы богаты», — говорит Дина.

«Видимо так. Может, я сын землевладельца?». Бен спрашивает у вас.

«Можно, но это не даст тебе лишней экипировки на старте».

Фактически, Бен только что создал двух разных персонажей — Бодо и отца Брома, что даёт больше возможностей для развития вашего сюжета.

«Я уже назвал своего заклятого врага», — говорит Карлос. «Это Цветочный Король».

«Я тоже», — говорит Дина. «Предательство моего отца разбило сердце матери Дайани, Элоаны».

Бен уточняет: «А сам твой отец?»

Дина качает головой: «Нет, он умер».

«Тебе только кажется, что он мёртв», — думаете вы про себя, уже планируя какое-нибудь коварство.



даже смешнее. Вам нужны весёлые подшучивания, а не лютая ненависть.

Например, минимальные различия между взглядами на веру порождают основу для интересного спора персонажей. С другой стороны, персонаж, поклявшийся смертельно отомстить другому ИП, создаёт очевидную угрозу гармонии группы. Контрасты, которые связаны с мотивациями другого ИП, выделяют обоих персонажей. Помогите игрокам с вариантами, чтобы они лучше подходили их персонажам.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Вы можете попросить игроков создать одного или двух МП, с которыми они имеют важные связи. Это может быть такая же верность, как и та, какую он испытывает к другим членам группы. Как вариант, эти МП могут желать персонажу зла, и вы сможете использовать их как препятствия на пути к цели.

Этот вариант сработает лучше всего, если вы ожидаете, что ИП с большой периодичностью будут отдыхать на домашней базе. Трудно будет включить второстепенных персонажей в кампанию, в которой ИП постоянно путешествуют.

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

В этом методе игроки заранее решают, что в общих чертах произойдёт с их персонажами в конце кампании. В этом случае больше всего подходят истории, которые заканчиваются для некоторых персонажей трагически (они могут погибнуть, совершив напоследок героический поступок) или с нелепым поворотом. В последнем случае игрок может попросить сюжетные зацепки, которые помогут ему развивать персонажа с течением времени. Каждый шаг станет частью постепенного прогресса, но будет большая разница между начальным персонажем и тем, кем он стал в результате. Безрассудный персонаж может стать мудрецом. Воплощение добродетели может медленно искажаться, до тех пор, пока его игрок не передаст его вам в качестве вражеского МП. Скитающийся исследователь может в итоге найти своё истинное счастье в родном городе.

Мотивация персонажа в итоге выливается в предначертанную судьбу. Ей заканчивается история ИП. Персонаж достигает своей конечной цели, перерастает её, чтобы открыть более глубокую цель, или погибает. В трагическом конце либо цель изначально вела к гибели, либо недостатки персонажа помешали его успеху.

Совместное творчество не обязано заканчиваться с началом подготовки к игре. Оно может продолжиться и дальше, если позволить игрокам участвовать в создании игрового мира.

Базовый игровой мир D&D представляет собой идеальную основу для создания подробностей на лету. Он устанавливает некоторые основные элементы мира, как то планы бытия и принципы работы магии, позволяя вам заполнить остальное. Обычно Мастер конкретизирует эти детали сам, готовя приключение. Но привлечение игроков к созданию мира позволит уменьшить объем вашей работы и заинтересовать их этим миром.

Если вам нравится идея вовлечения игроков, но вы предпочитаете работать с подробными записями, дайте игрокам «домашнее задание». Попросите их описать, с какими элементами мира их персонажи будут тесно взаимодействовать. Эти фоновые элементы могут включать в себя культуры, религии и организации. Этот метод поможет избежать недоверия к деталям мира. Если вашей группе понравится этот метод, попробуйте создать совместно целый мир, в котором и будут проходить ваши игры. Вы можете создавать отдельные кампании, расположенные в разных частях одного и того же мира, или чередовать обязанности Мастера в течение одной длительной игры.

ТВОРЧЕСКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Несмотря на то, что первое правило импровизации — никогда не отклонять предложенную идею, из него тоже есть исключения.

Когда вы с игроками коллективно обсуждают разработку мира, вы можете свободно менять чисто описательные элементы, описанные в работах D&D, по своему вкусу. С другой стороны, следует избегать предложений, вынуждающих вас менять механику игры. «В этом мире нет некротической энергии» может звучать как очень интересный вариант игрового мира. Однако многие существа, таланты, и магические предметы в игре по правилам имеют некротические атаки, а также привязанные к ним сопротивляемости и уязвимости. Удаление таких элементов изменяет игровой баланс, делая некоторые свойства более мощными, чем планировалось, а другие способности бесполезными.

Кроме того, предложения игроков должны оставаться согласованными с ранее установленными особенностями мира. Если игроки на прошлой неделе объявили, что Королева Воронов является божеством-покровителем некоего города, новые идеи, как правило, не должны изменять этот факт (вы можете сделать исключение для действительно убедительного предложения, при условии, что игрок может не менее убедительно объяснить это изменение). Это условие применяется только к фактам о мире, на которых основана игра. Новые подробности могут противоречить фактам, записанным только лишь в ваших личных заметках. Если игроки не знают об этом, изменения не увеличат их недоверие.

НИКОГДА НЕ ОТКАЗЫВАЙТЕ

Мастер выполняет роль арбитра, определяющего, какие идеи игроков сразу воплотятся в игровом мире, а какие нуждаются в обработке и откладываются на будущее.

Когда игрок изложил вам свою идею, прежде всего вспомните первое правило импровизации: никогда не отказывайте.

За малым исключением (смотрите вырезку «Творческие ограничения»), соблюдение этого правила будет означать, что, по крайней мере, часть каждого предложения будет включена в ваш мир. Если идея противоречит тому, что вы планировали ввести, не надо сразу списывать её со счетов. Вместо этого предложите новую идею, основанную на ней. Даже если вы не услышите возражений против нового предложения, рассмотрите возможность добавления в него дополнительных элементов. Такой подход удивит игроков, и это способствует развитию творчества. Утвержденные предложения игроков радуют их, и это побуждает их создавать новые идеи.

Не изменяйте предложенную идею до неузнаваемости — просто добавьте к ней деталь или условие. Что вы теряете в авторстве, вы приобретаете в вовлечении игроков.

Игроки могут неумышленно добавлять детали к вашему миру, путая элементы игрового мира D&D

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: РЫЦАРИ ЧЕСТИ

В этом примере случайно возникшей детали игрок Эд в роли своего персонажа Эрекама высокомерно отвечает на оклик стражей ворот:

«Я громко стучу по щиту, указывая им на герб своего военного ордена».

Раньше Эд не упоминал герб на щите, но поскольку речь идёт о его собственном персонаже, вмешательство Мастера здесь не требуется.

«Узнаёте это?» — восклицает Эд низким голосом Эрекама, — «Я член ордена Рыцарей Чести! Неужели вы о нас не слышали?»

Вы действительно никогда не слышали о Рыцарях Чести. Вы тянетесь к блокноту и вписываете пометку.

От лица безразличного стражника вы чешете затылок и отвечаете: «К нам не очень-то часто заходят путники».

«Веками Рыцари Чести защищали простой люд этих земель, держа в узде и орков, и разбойников!»

В ходе общения Эд установил, что организация Эрекама существует, и он в ней состоит. После недолгих размышлений вы придумываете сцену с бандитами, и теперь нужно лишь чтобы кто-то увидел щит Эрекама, сказал ему о проблемах, и мотивировал отряд на поход в пустоши.

предыдущих редакций или альтернативных вариантов. Не позволяйте другим игрокам исправлять эту путаницу. Используйте случайные ошибки в своих интересах и включайте их в игру. Если игрок, не помня продолжительность жизни эльфов, говорит гораздо большее число, вы можете решить, что эльфы в вашем мире живут больше чем обычно. Эти случайные импровизации помогают вам развить свой мир. Этот пример поможет преодолеть любое начальное нежелание следовать за вами или использовать официальные материалы.

ВВОД ПРЕДЛОЖЕНИЙ ИГРОКОВ

Есть три главных метода, позволяющих включить предложения игроков в приключение: упоминание, запрос и отзеркаливание. Особо активные игроки иногда применяют четвёртый метод: утверждение.

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: РАЗВИЛКИ

В этом примере запроса отряд следует по древней дороге сквозь чащу леса.

«Обогнув каменистый холм, — описываете вы, — дорога раздваивается на восток и северо-запад».

Эта развилка — не только поворотный момент, но и возможность повлиять на запланированные ветви развития. В прошлой сцене основными действующими лицами были Бен и Дина, так что вы решаете спросить Эми и Карлоса.

«Эми, до тебя доходил слух, что на востоке затаилась угроза. Что это за угроза?»

Эми ненадолго задумывается. «Хмм, это птичий народ. Терпеть их не могу!»

На мгновение вас охватывает паника. У вас под рукой нет характеристик ни для чего подобного! Но потом вы понимаете, что участников заготовленной сцены с гоблинами и багбирами можно легко описать как агрессивных нелетающих птицегуманоидов. Вы одобряете предложение Эми и добавляете его к своим записям.

«Ага», — отвечаете вы, — «Их новый вождь Ракак поклялся уничтожить род млекопитающих».

«Итак, Карлос, а что нас ждёт на северо-западе?»

Карлос видит здесь возможность направить сюжет к основной мотивации своего персонажа.

«Там пагода Паучьей Розы, дурное место, откуда не возвращаются. Говорят, Цветочный Король как-то переночевал там и забыл на полу тайные свитки».

Вы решаете дополнить этот сюжет: монахи Цветочного Короля уже ищут потерянные свитки своего покровителя. Игроки узнают об этом, если выберут путь на северо-запад.

Теперь, когда варианты ясны, игроки начинают обсуждать преимущества того или иного выбора: пойти навстречу воинственному племени или исследовать зловещую пагоду?

УПОМИНАНИЕ

Бывает, что игрок упоминает новую деталь мира мимоходом, возможно, от лица персонажа. Просто примите это в игру как факт.

Если новая идея годится, но с уточнением, не прерывайте текущую сцену, чтобы объяснить его — дождитесь подходящего момента.

ЗАПРОС

Метод запроса состоит в том, что вы сами обращаетесь к игрокам за деталями мира. Можно спросить конкретного игрока — например, того, который пока что участвовал меньше всех — или задать вопрос всей группе и принять первую высказанную идею.

ОТЗЕРКАЛИВАНИЕ

Игроки часто спрашивают мастера о деталях мира. Применяя метод отзеркаливания, вы возвращаете игрокам их собственный вопрос и узнаете их мнение.

Две главные фразы отзеркаливания — «Расскажи ты» и «А ты как считаешь?»

УТВЕРЖДЕНИЕ

Привыкшие к традиционному D&D игроки ожидают описание мира от Мастера, и только с его разрешения

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: ПРАВЛЕНИЕ ГЛУБИННЫХ ГНОМОВ

В этом примере отзеркаливания отряд идёт по пещерам Подземья и обсуждает, стоит ли спускаться в анклав глубинных гномов.

«Что я знаю о культуре глубинных гномов?» — спрашивает Эми.

Вы задумываетесь, нужна ли здесь проверка навыка История, но решаете дать Эми автоматический успех: неудача была бы просто неинтересна (иначе говоря, неудача была бы тупиковой ветвью, смотрите страницу 9).

«Ты читала о них много книг», — отвечаете вы.

«Ага. Анклав... Какая там структура власти?»

«Расскажи ты».

«Хмм... Я всегда считала гномов с поверхности скрытными фейскими пройдохами, так что гномы Подземья должны вести себя совсем параноидально. Думаю, их обществом управляют стражи? Эдакая помесь полицейского государства и клана ниндзя?»

Эта идея кажется вам вполне захватывающей, и она достаточно проста, чтобы не нуждаться в доработке.

«Именно так», — отвечаете вы.

Тут Эми понимает, что она, возможно, лишила группу удобного пристанища. Она быстро уточняет: «Параноидальная помесь полицейского государства и клана ниндзя в хорошем смысле!»

«Ага, глубинные гномы именно так и говорят», — отвечаете вы, сохраняя за анклавом оттенок неопределённости и опасности.

добавляют детали сами. Однако при совместном миростроении наиболее активные игроки понимают, что можно предлагать идеи и без запроса. Убедитесь, что эти идеи не разрушают правдоподобие игры, просто давая персонажам преимущество. Если новая деталь дисбалансна в пользу игроков, измените её так, чтобы уравновесить преимущество.

Добросовестные утверждения — бальзам на душу усталого мастера: они демонстрируют интерес играющих, и помогают понять, что игроки хотят от кампании.

ОБЛАСТИ ВКЛАДА

Идеями игроков можно интересоваться по любому вопросу, от сиюминутных деталей до глобального сюжета. Далее описаны обычные области, где меняется вклад игроков.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Вы можете узнать у игроков детали истории игрового мира, его культур, экономики и религиозных традиций. Вы можете сделать их географами, попросив помочь с картой. Примеры можно прочесть во врезках серии «Мастерская ведущего»: Рыцари Чести, Правление глубинных гномов, Драконы обожают эльфов.

ОПИСАНИЯ

Частично перекладывая описания на плечи игроков, вы позволяете им самим определять, что видят и слышат их персонажи.

Обычно сцены следует оставить вне контроля игроков. Возможность самим добавлять препятствия и объекты может подкосить тщательно заготовленный

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: ХРАМ ЩУПАЛЕЦ

В этом примере утверждения отряд входит в захваченный демонами город.

«Вижу ли я сторожевые башни?», — спрашивает Карлос.

Вы не успеваете ответить, как Бен в порыве вдохновения вставляет собственный ответ: «Смотри! Вон там! Что за жуткая башня вздымается над центральной возвышенностью! О боги, её стены извиваются! А со шпиля свисают щупальца!»

Ваш первый импульс — прекратить эту узурпацию вашей эксклюзивной ниши. Но вы вспоминаете, что побуждали игроков участвовать в описании мира. Вы решаете подтвердить идею Бена, развив её.

«Ага, верно, это щупальца. А вокруг шпиля кружит странная птица, будто чёрный альбатрос. Внезапно одно из щупалец бросается в её сторону подобно лягушачьему языку и утягивает птицу внутрь башни. Вы слышите громкое чавканье».

«Хочешь сказать, башня живая?!» — восклицает Дина. Она знает, что вы обычно описываете яркие детали, когда хотите, чтобы персонажи внимательно исследовали нечто. «Ну, спасибо, Бен!» — шутит она.

игровой баланс. Однако смелый мастер может позволить игрокам свободно влиять и на такие сцены, если он уверен, что сумеет противодействовать попыткам незаметно получить преимущество.

Врезки «Храм щупалец» и «Развилка» серии «Мастерская Ведущего» дают примеры контроля описаний игроками.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Если вы воспользовались методом коллективного создания действующих лиц для кампании, у игроков уже могут быть задуманы второстепенные персонажи, связанные с их героями. Эту технику можно развить, позволив игрокам описывать и другие эпизодически действующие лица.

Сначала вы можете поседеть от мысли о том, что позволите игрокам созвать МП, которые облегчат жизнь персонажей игроков. На самом деле эти МП могут сделать вашу работу легче. Во-первых, персонажи, с которыми ваши игроки могут взаимодействовать (и с которыми им интересно взаимодействовать), делают историю значительно более интересной. Во-вторых, когда вы даёте игрокам возможность решать мелкие проблемы, вы ускоряете игру. В отыгрыше, как и в любой истории, вам хочется избавиться от скучных моментов. Если позволить игроку сразу привлечь внимание посланника или найти кузнеца, и это продвинет историю, тем лучше.

Персонажи могут получить преимущество от импровизации игрока, но вы можете изменить ситуацию и сделать её немного сложнее. Плохие парни могут похитить посланника и выпытать у него информацию, побуждая игроков к спасательной операции. Этот с виду полезный кузнец может оказаться шпионом, работающим на иллитидов.

Чтобы помочь игрокам придумывать второстепенных персонажей на лету, предоставьте им список имён, соответствующих данной местности. Игроки выбирают одно имя, подходящее новому персонажу, и вычёркивают его из списка, а вы добавляете этого мастерского персонажа в свои заметки.

Как только игроки создают МП, вы как обычно начинаете контролировать его слова и действия.

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: ДРАКОНЫ ОБОЖАЮТ ЭЛЬФОВ

В данном примере вы предотвращаете злоупотребление, когда предложение игрока служит исключительно для получения нечестного преимущества.

Судьба занесла персонажей в сокровищницу древнего дракона. Однако против такого могучего противника в бою нет шансов, поэтому героям остаётся только прибегнуть к силе убеждения, чтобы не стать закуской.

«К счастью, в этом мире драконы обожают и уважают эльфийский народ», — говорит Пол. Естественно, сам он играет эльфом.

Вы зловеще рычите на Пола от лица дракона: «Иных я простил бы», — вещаете вы, — «Но вторжение эльфа, представителя народа, союзного драконам с начала времён!.. Это пробуждает во мне смертоносный гнев!»

«Ой», — только и осталось сказать Полу.



Вы можете развить идею создаваемых игроками МП. Пусть игроки немного играют мастерскими персонажами как второстепенными персонажами. Выберите, когда они получают контроль, и когда потеряют его. Разные игроки могут несколько раз контролировать одного и того же персонажа в течение кампании.

Контролируемый игроками МП пригодится в приключениях с открытым концом, в которых персонажи разделяются и параллельно проводят свои дни. МП позволяют дать игрокам возможность поучаствовать в действии, когда их персонажи заняты другими делами.

Сделайте управляемого игроками МП небоевым, ибо он, как и любой другой здравомыслящий обычный гражданин, избегает опасностей приключенческой жизни. Вы можете играть МП без конкретных характеристик, и не рассматривая их в качестве миньонов, и можно даже не составлять для них блоки характеристик. По ходу кампании они могут превратиться в полноценных существ-спутников (страница 27).

РАЗМЕРНОСТЬ И УМЕСТНОСТЬ

Лучше всего прибегать к методам коллективного миростроения в подходящие моменты — не слишком часто, и не слишком редко. Если постоянно просить игроков описать окружающий мир, он станет в их глазах зыбким, ненастоящим. Если спрашивать слишком редко — каждый такой случай будет заставлять игроков врасплох.

Идеальный вариант — обращаться к игрокам три-четыре раза за одно игровое собрание. Приглашайте их помочь вам в следующих случаях:

- ◆ Когда вы затрудняетесь с ответом.
- ◆ Когда вы не понимаете, почему ответ на этот вопрос важен.
- ◆ Когда отряд застрял и ищет новое развитие сюжета.
- ◆ Когда вам не приходит в голову следующее препятствие на пути героев.
- ◆ Если игроки давно не принимали двигающих сюжет решений.
- ◆ Если игроки слишком увлечены механикой игры, а вам хотелось бы побудить их к творчеству.

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: ТАНИС

Герои впервые вошли в величественный город Сигил, и Бром решает спросить у местного, что здесь к чему. «Надо найти какого-нибудь уличного бродягу. Оглядываюсь».

«Здесь их несколько», — отвечаете вы, — «Опиши того, с кем хочешь заговорить».

«Хмм, ага. Я вижу маленькую девочку с длинными перепутанными волосами, одетую в лохмотья. Из-за чего-то другие дети её игнорируют».

«Знаю!» — вставляет Эми, — «У неё когтистая рука, видимо, в девочке течёт кровь демона или монстра».

«Когтистая рука, супер! Девочка выглядит голодной, ей не торопятся подавать милостыню». Бен тянется за страницей с примерами сигильских имён. «Её зовут Танис».

Вы делаете пометку и входите в роль Танис. Ближайшие несколько собраний вы продолжаете управлять этим персонажем и рассказываете через него информацию о городе.

Позже Бром и Дайани проводят опасные переговоры с лидером гитиянки Юлтангом. Калибан спускается в подобное лабиринту карманное измерение, пытается разыскать допдельгангера, который принял его образ. Вы разрываетесь между двумя направлениями. Эми

думала, что её персонажу Арисане дадут совершенно другое задание. Однако вместо того, чтобы готовить третью сюжетную линию специально для нее, вы предлагаете ей возможность ходить по пятам гитиянки, временно играя Танис. Эми решает, что было бы забавно изобразить Танис как восторженную поклонницу гитиянок. Несмотря на то, что другие избегают уродства Танис, объясняет Эми, пираты Астрального Моря пользуются её услугами постоянно. Другим не нравится ее близость с гитиянками, но даже они заканчивают тем, что позволяют ей вести переговоры с Юлтангом.

Спустя два игровых собрания Бром умирает. У его товарищей мало средств, но не желая продавать снаряжение, они обыскивают Сигил, чтобы найти кого-нибудь, готового совершить ритуал Оживление Мёртвых взамен будущей помощи. Вы спрашиваете Бена, хочет ли он играть Танис, и он соглашается. Благодаря установленной связи с гитиянками, у него есть Юлтанг в качестве возможного спонсора ритуала воскрешения. Несмотря на то, что Бром содрогнулся бы от одной мысли о том, чтобы быть должным гитиянкам, Бен с радостью загоняет постоянного персонажа временным в угол, заполненный заговорами.

Автор: Стивен Рэдни-МакФарлэнд, рубрика «Спасите мою игру!», 155 выпуск журнала *Dungeon*

Художественный отыгрыш не скован строгими правилами. Для многих здесь сложно переступить через себя — особенно когда человек не склонен отыгрывать роль. Чтобы преодолеть стеснительность, иногда полезно отнестись к отыгрышу как к другим частям игры. Ниже вы найдёте советы, как именно это сделать.

СОЗДАВАЙТЕ ЗАЦЕПКИ

Часто игра в D&D подразумевает бесхитростные простые приключения, наполненные характеристиками, динамикой, сражением с монстрами и поиском сокровищ. В таких кампаниях игрокам не нужна сильная направляющая сюжета. Правдоподобие происходящего — не фактор. Их развлекает сам игровой процесс. Почему? Потому что в игру изначально встроены зацепки.

Когда я говорю «зацепки», я подразумеваю те части игры, которые цепляют играющих, и уже не отпускают. В D&D этого добра сколько хочешь. Классы и расы — это уже зацепки: их образы, иллюстрации и механика неизменно захватывают людей. Принцип «простые правила с исключениями» — ещё одна зацепка D&D. Вы всегда чётко представляете себе общие правила и можете подсмотреть частные. Тут возникает зацепка и говорит: «Вот и я, я тебе понравлюсь!» Если она действительно вам нравится, вы хватаете её и радуетесь ей. Будучи представителем жанра фэнтези, D&D — уже сама по себе зацепка.

Иногда Мастера, придумывая зацепки, забывают об их смысле. Например, описывают реалистичный, на их взгляд, населённый пункт, не осознавая, что игроки обычно не интересуются реконструкцией торговли и сельского хозяйства, для них игра — погружение в воображаемое могущество. Другие Мастера так увлекаются глобальным сюжетом, что упускают свою настоящую публику (и действующих лиц истории) — игроков и их персонажей. В итоге такие Мастера оказываются в неприятной ситуации — с зацепками, интересными только им самим. А когда вождение интересно только самому Мастеру, публики у него уже не будет.

Не стесняйтесь применять для сюжетов и отыгрыша методы песочницы. Закиньте идею сюжета, посмотрите, кто на неё клюнет, поймите, почему он клюнул, и развивайте сюжет в соответствующем направлении — вместо того, чтобы единолично придумывать и управлять сюжетами. Вы можете направить выбор рас и классов при создании персонажей, но не принимайте за игроков все решения. Не стоит принимать за них и ролевые решения. Вы можете использовать открытый подход к наполнению вашего мира и сюжета деталями, не теряя контроля. Подхватывайте стоящие идеи игроков. Личная вовлечённость сделает сюжет более живым для игроков, особенно когда

они поймут, что смогут сами развивать историю, а не просто наблюдать за событиями. Приложив руку к сюжетной и ролевой составляющей игры, игроки, скорее всего, не станут игнорировать или избегать её в будущем.

Поясню на небольшом примере из моей текущей игры — моей первой полноценной кампании с 1 по 30 уровень, «Дни длинных теней». Когда игроки создавали персонажей, я дал им на выбор список из семи предысторий. Я посоветовал им выбрать одну из них, чтобы лучше связать персонажей с сюжетом кампании, однако я не настаивал на необходимости выбора. Предыстории я сделал простыми, не слишком ограничивающими. Вот два примера:

Заколдованный (для полуэльфа, тифлинга или человека): Могущественный властелин проклял вас. Всё, что вы о нём знаете — сиплый голос в вашей голове, который иногда призывает вас совершать ужасные вещи. И ещё более ужасные вещи случаются с вами, если вы ослушиваетесь...

Сирота (для человека): Вы — сирота из исчезнувшей деревни Федайл. Странствующий оракул Йоун поведал вам пророчество, что только последний отрок Федайла может отыскать деревню. Предполагается, что этот человек — вы.

Эти исключительно ролевые зацепки не просто так. Я облёк мотивы, которые хотел бы исследовать в сюжете, в привлекательную для игроков форму и предложил их им на выбор.

Возможность выбрать предысторию дала несколько преимуществ. Во-первых, это сильная зацепка, связанная с мотивами кампании. Возможность выбора повысила вовлечённость игроков в сюжет, а мне дала инструмент для побуждения их к исследованию сюжета и для создания истории, которая связана с конкретно их персонажами — и это ещё до начала кампании.

Например, предысторию заколдованного я написал специально под одного из игроков — и неудивительно, что именно этот игрок выбрал её. Он любит играть загадочными страдающими персонажами, хранящими тёмные секреты. Я знал, что эта предыстория ему понравится.

Что касается отвергнутых предысторий (как «сирота» из примеров выше), то теперь у меня есть страница с идеями, которые в данной кампании не появятся. Можно узнать многое по тому, что игроки не выбрали, понять, какая игра будет им интересна.

Что важнее, эти предыстории связывают воедино игру и сюжет. Поскольку предыстория стала одним из выборов при создании персонажа, игроки воспринимают её как часть персонажа. Так я создал ролевые и сюжетные зацепки в духе остальной системы — дал игрокам выбрать, что им больше нравится.

НЕ ДАВАЙТЕ СОСКОЧИТЬ С КРЮЧКА

Итак, игроки попали на ваш крючок. Следующий шаг: не отпускайте леску! И не забывайте искать новые интересные зацепки. Как только видите, что игроков что-то заинтересовало — подсекайте их и держите крепко. На своих играх я в первую очередь стараюсь, чтобы выбор предыстории каждого персонажа оставался важным на протяжении всей кампании. Не обесцените выбор предыстории, проигнорировав его мотивы и идеи в своей игре. Это сделает зацепку бессмысленной. А в моих играх предысторию нельзя поменять! Впрочем, игры в D&D не должны быть однобокими. Редко когда на одном собрании задействуются все мотивы кампании — так что приберегите зацепку-другую до момента, когда они сыграют лучше всего.

Например, если заколдованный персонаж так никогда и не услышит голос таинственного повелителя, его игрок сильно разочаруется. Но и перебарщивать не стоит: не надо начинать каждую игру с указаний голоса в голове. Приберегите откровения для подходящих ситуаций, а до тех пор пусть персонаж помучается мрачными ожиданиями. Через пару игр, когда произойдёт что-то захватывающее, усильте накал, драму и возможность принимать интересные решения вмешательством таинственного голоса.

Мой второй приоритет — замечать, как игроки воспринимают зацепки, как это помогает им

детализировать персонажей и описывать действия. Мои предыстории оставлены размытыми намеренно, чтобы игроки смогли по-своему их интерпретировать и включить в сюжет. Когда игрок заколдованного персонажа придумывает истории прошлого о загадочном голосе, я запоминаю и слежу за тем, чтобы в моём исполнении голос вёл себя сходным образом.

НЕ БУДЬТЕ ОБЛОМЩИКОМ

Наконец, обращайте внимание на искренние попытки, пусть даже они неуклюжи. Чтобы делать что-то хорошо, нужна практика. Некоторые люди имеют врождённую способность достигать нужного эффекта, но большинство целей всё равно требуют метода проб и ошибок, пока, наконец, мы не поразим наше воображение.

То же самое касается отыгрывания ролей. Интровертам вначале будет не так уж и легко. И хотя указание на чью-то неуклюжую попытку отыгрывания роли могло бы на краткий миг вас развлечь, всё-таки дружественное руководство здесь будет лучше, чем сарказм, если вы хотите развивать отыгрывание роли и более глубокое взаимодействие с историей. Не волнуйтесь, никто не собирается получать Оскар. Никакой охотник за дарованиями не постучит утром в вашу дверь. Людям нравятся ролевки пока они весело проводят время. Можете критиковать всех подряд, но другим больше нравится веселиться.

МОЙ СЫН, ОГНЕННЫЙ АРХОН

В D&D монстры и персонажи построены по разным правилам. Персонажи многослойны, потому что они дольше находятся в игре. Игрок обычно играет за одного персонажа, а Мастер управляет сразу многими монстрами.

Так что произойдёт, если ваш 11-летний сын захочет сыграть огненным архоном?

Мой сын любит физическую составляющую игры. Ему нравится, когда я приношу домой новые миниатюры. Он конструирует из тайлов масштабные подземелья и придумывает своих персонажей, беря за основу одну из миниатюр.

Его любимая фигурка из набора *Desert of Desolation* — огненный архон, так что он захотел сыграть ей в качестве персонажа. Что же делать? Огненные архоны не включены в список возможных игровых рас в конце Бестиария.

Я всё ещё впечатлён, как легко удалось сделать персонажа огненного архона. Я взял плута 7 уровня и выбрал способности, которые можно переделать в огненные:

- ♦ Атака на сцену 7 уровня: *облако стали*, которое я превратил в *облако пламени* (ближняя вспышка 5 с уроном огнём).
- ♦ Атака на день 5 уровня: *глубокий порез*, ставший *пылающим ударом* (накладывает продолжительный урон огнём).
- ♦ Атака на сцену 3 уровня: *заманить и заменить*, превращённый в *танец пламени*, но оставшийся талантом, дающим большую маневренность.
- ♦ Атака на день 1 уровня: *ослепляющий залп*,

превращённый в *ослепляющее пламя* (волна ослепляющего огня).

- ♦ Атака на сцену 1 уровня: *изумляющий удар*, преобразованный в *изумляющее пламя* (простая атака с изумлением).
- ♦ Неограниченные атаки 1 уровня: *пронзающий удар*, ставший *вспышкой пламени* (атака уже нацеливается на Реакцию, а не на КД), и *искусный удар* снова из-за маневренности.

Для полной картины я сделал урон скрытой атаки огненным. Что касается расовых особенностей, я взял сопротивляемость огню тифлингов и добавил аналогичную сопротивляемость яду. Я наделил его иммунитетом к болезням и установил скорость равной 8. На этом я остановился — дополнительные расовые особенности не требовались.

Совпадает ли получившийся персонаж с архоном из *Бестиария*? Нет, но это и не обычный человек-плут. Во всех важных аспектах он подобен огненному архону.

Персонаж очень важен для игрока, так что Мастеру следует приложить все усилия, чтобы помочь ему создать интересного персонажа, не ломающего баланс игры (это бы испортило удовольствие остальным игрокам). Иногда стандартных правил для этого достаточно. Иногда же надо проявить изобретательность.

—Джеймс Уайетт. Первоначально опубликовано в блогах сотрудников на сайте wizards.com.

Разнообразьте художественную сторону игры с помощью кратких эпизодов — специально заготовленных сценок, в которых игрокам предлагается оказаться в драматичной ситуации.

Типы кратких эпизодов

Краткие эпизоды могут послужить в вашем сценарии разнообразным целям.

- ◆ Взаимодействия инсценируют конфликты между персонажами игроков или другими персонажами.
- ◆ Отрывки из прошлого освещают события из прошлого персонажей.
- ◆ Сцены сна демонстрируют внутренние конфликты персонажа в сюрреалистичном вымышленном окружении.
- ◆ Переходы переносят кампанию вперёд во времени.
- ◆ В тизерах от третьего лица мастерские персонажи, отыгрываемые игроками, предвосхищают события, которые уготованы персонажам игроков.

Взаимодействия

Взаимодействия помогают разрешать конфликты, возникающие при обычной игре между персонажами. Подталкивайте к решению осторожно; сохраните независимость игроков, позволяя некоторым взаимодействиям закончиться бездействием. Взаимодействия пригодятся в начале игрового собрания. Они

могут запустить кампанию после длинного перерыва. Используйте их в качестве напоминаний, если запланированное приключение основано на былом конфликте ИП, отступившем на второй план.

Отрывки из прошлого

Отрывки из прошлого выводят на первый план предыстории отдельных персонажей, чтобы их могла представить вся группа. Эти краткие эпизоды помогут неопределёвшимся ИП, позволив отыграть важные моменты, способные сформировать их мотивацию.

Вы также можете использовать отрывки из прошлого, чтобы ввести элементы прошлого персонажей, которые позже появятся в главном действии. Например, если обнаруживается ранее неупомянутый наставник ИП, отправляющий отряд на задание, отрывок из прошлого может сделать правдоподобной теорию об их знакомстве.

В кампаниях, показывающих фрагменты предназначения или пророчества, покажите возможное будущее. Вы можете подчеркнуть, что эти предсказания — всего лишь краткие проблески неизменного будущего. Вы также можете указать, что эти видения демонстрируют лишь возможное будущее (или вовсе иллюзию), которое ИП могут предотвратить или изменить, согласно их действиям в настоящем.

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: ИЗГОЙ

После нескольких игр вы понимаете, что один из ИП играет ведущую роль в боевых сценах и держится в тени в социальных сценах. Игрок Грег наслаждается сюжетом, но его персонаж шифтер Грэт, пока не показал свою индивидуальность. Вы начинаете следующую игру с показа отрывков из прошлого Грэта. Грег установил, что Грэт выбрал жизнь искателя приключений после того, как сородичи изгнали его. Вы просите, чтобы он объяснил, почему сородичи изгнали его.

«Мой брат украл буйволов, принадлежащих вождю клана, и обменял их на шёлк, чтобы перепродать его», — говорит Грег. «Предсказатель клана выполнил ритуал прорицания и увидел, что я знаю преступника. Хотя я и презирал своего брата, преданность семье не позволила, чтобы я вернул его. Таким образом, горожане изгнали меня, хотя мой брат остаётся с ними по сей день».

«Хорошо, мы возвращаемся в прошлое к моменту перед твоей последней встречей с вождём клана. Ты стоишь в семейном шатре. Как зовут твоего брата?»

«Я не решил».

«Хорошо, пусть будет Ярот». Вы указываете на другого игрока, Хэру. «Ты будешь Яротом. Ты должен убедить его не выдавать тебя».

Возвращаясь к Грегу, вы спрашиваете: «Кто был лучшим другом Грэта?»

«Его боевой товарищ».

Вы выбираете третьего игрока, Инез, чтобы играть лучшего друга Грэта, Учига. «Твоя задача убедить

Грэта не разбрасываться своим положением ради нечёмного брата».

Хэру, в роли Ярота, начинает с лъстивой просьбы защитить его жизнь. «Они просто изгонят тебя, но если ты выдашь меня, то меня казнят!»

«Ты этого заслуживаешь!» — кричит Инез в роли Учига. «Да я пойду и сам расскажу всё вождю».

«Помни, — говорит Грег, — Ты поклялся своей честью держать это в тайне».

«Чем моя честь будет лучше, если он отнимет твою?»

Дополнительная цель Грега — убедить друга не портить свою собственную честь из-за преступления Ярота.

Сцена продолжается. Когда это становится скучным, вы обращаетесь к Грегу: «Хорошо, давайте узнаем ещё одну неизвестную деталь об изгнании Грэта. Направляй сцену сам».

Грег кивает и ждёт, пока Инез не заканчивает очередную тираду о том, что надо донести на Ярота. Он встречается и переходит к рассказу: «Тут в шатёр входит мой пожилой отец, держащийся за грудь. Я понимаю, что, если вождь казнит Ярота, это также убьёт моего отца. Теперь я вижу свою судьбу — судьбу одинокого скитальца».

Вы переходите к обычным действиям, когда сцена достигает кульминационного момента. Теперь при создании выбора в сценах вы можете использовать элементы из воспоминаний Грэта.

СЦЕНЫ СНОВ

Сцены сна позволяют вам изображать внутренне терзания ИП в сюрреалистичном окружении. ИП стоит во главе одного угла треугольника, а другие игроки пытаются тянуть его в противоположные стороны. Они могут играть роль самих себя, личностей из прошлого или нереальных воплощений абстрактных сил. В этом отношении другие персонажи могут действовать как угодно, подчиняясь причудливой логике сна.

ПЕРЕХОДЫ

Переходы создают движение времени в кампании с момента предыдущей игры. Они создают ощущение, что персонажи продолжают жить между приключениями. В кампаниях, которые используют этот приём, переходы могут покрывать большие промежутки времени, будь то несколько месяцев или даже лет невидимых событий.

Переход требует основы с открытым концом. Попросите игроков описать конфликт, который случился во время перехода. Вместе выберите драматический момент и создайте вокруг этого события краткий эпизод. Вы можете создать по одному краткому эпизоду на каждого персонажа или создать краткий эпизод для сцены с общей борьбой.

ТИЗЕРЫ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

Сцена с управляемыми игроками мастерскими персонажами предвещает события, грядущие для их ИП. Тизеры могут стать интересными сценами для начала игр, которые могли бы начаться с унылого общего сбора в таверне.

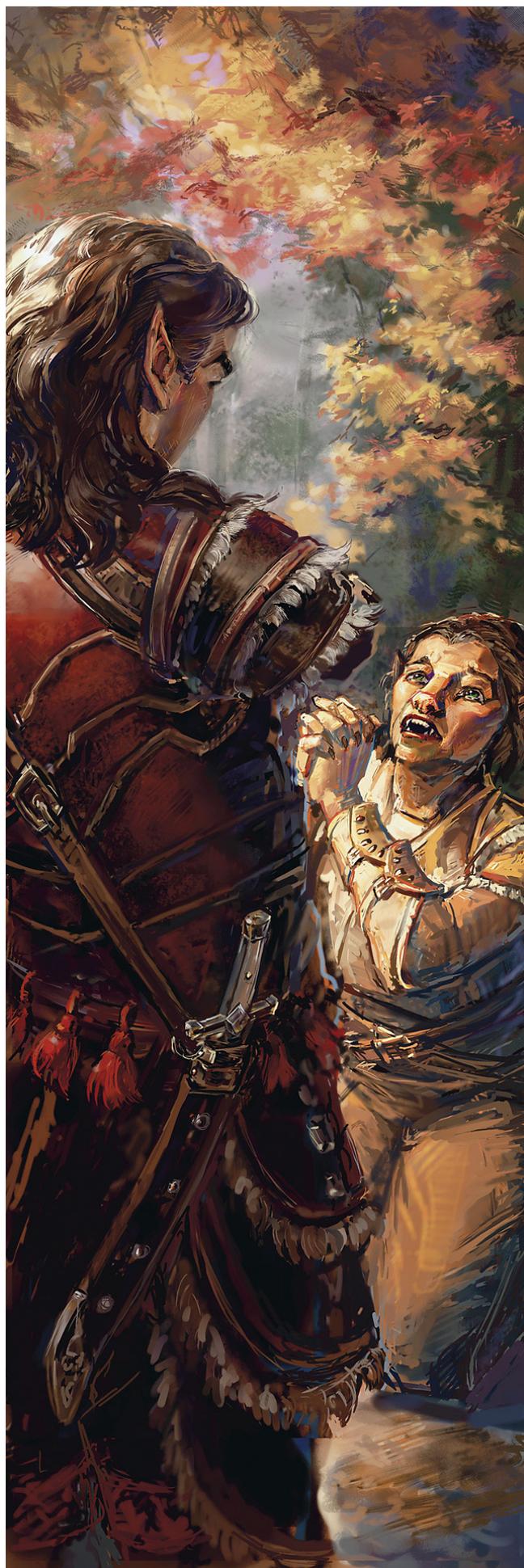
Тизеры могут состоять как из диалогов, так и из описаний физических действий.

Для вдохновения посмотрите телесериалы, особенно их первые сцены, в которых показывают приглашённых гостей этой серии. В таких сериалах как *Сверхъестественное* или *Секретные материалы* всё начинается с тизеров, которые показывают неизвестную опасность для главных героев.

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: ПРИВЛЕЧЕННЫЙ К ОТВЕТУ

Бром, который верит в своё великое предназначение, в конце предыдущей игры трусливо сдался атаманше Изолте. Для того чтобы исследовать расхождение между его образом и действиями, вы создаёте сцену сна, в которой легендарный воин по имени Амбек, которого Бром считает своим кумиром, призывает его к ответу. Вы поручаете Эми играть Амбека, который хочет убедить Брома идти по его стопам. Дина тоже появляется в его сне в образе Изолты, которая утверждает, что Бром, будучи обычным человеком, принял единственное разумное решение, когда преклонился перед ней.

Вы хотите, чтобы эта сцена показала вопрос, не ответив на него, так что прервите её, когда она достигает пика. Вы рассказываете, что Бром подсакивает в своей постели, покрытый ледяным потом.





Этот механизм позволит вам показать игрокам «плохих парней» до того как они их убьют. Они будут бояться и ненавидеть злодеев задолго до финального сражения, что увеличивает его эмоциональное воздействие.

Сохраняйте эффект неожиданности, скрывая информацию от игроков. Сцена нападения монстра могла бы позволить временным персонажам увидеть призрачную фигуру, материализующуюся из ничего и тут же нападающую. В сцене политических переговоров или заговора, вы можете не говорить ИП, каких персонажей они играют.

Для тизеров от третьего лица требуются игроки, способные отделить свои знания отыгранных событий от того, что знают их персонажи.

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: ДОКЛАД ИМПЕРАТОРУ

В кампании размером с сагу, в которой каждый из ИП управляет своей провинцией империи Арктиан, персонажи получают новый уровень, что приводит к перерыву кампании на один год. Вы сообщаете, чтобы все игроки пришли на следующую игру, которая начнется со встречи губернаторов провинций с императором, с готовыми отчётами по состоянию дел на их территориях. Подведение итогов прошедших событий становится забавной сценой соперничества, в которой каждый игрок всеми правдами и неправдами борется за уважение.

МАСТЕРСКАЯ ВЕДУЩЕГО: НАПАДЕНИЕ ИЛЛИТИДОВ

В качестве начала приключения, в котором герои будут бороться с иллитидами, вы собираетесь дать каждому игроку по новому персонажу для игры в тизере от третьего лица. Все персонажи играют солдат, охраняющих пограничную заставу. Дайте каждому солдату имя. Половина из этих шести персонажей занята общей целью, которая заставляет их взаимодействовать друг с другом. Играя в кости всю ночь, Конрад, Олдфрид и Эллис спустили всю зарплату Имрику, Освину и Хенгисту, и первые хотят, чтобы вторые простили им долги.

После того, как игроки поиграли временными персонажами достаточно долго, чтобы почувствовать их реальными, вы описываете ужасные последствия нападения иллитидов на заставу. Несмотря на то, что вы позволяете игрокам описывать ответные действия своих временных персонажей, не используйте броски костей и правила для определения результатов. У этих бедных солдат нет надежды. Два игрока, которые убедительнее отыграют контрмеры, проживут дольше. Лидер иллитидов Хардагх, которого играет вы, допрашивает и играет с последними двумя оставшимися в живых. К тому времени, когда он убивает последнего солдата, игроки ненавидят Хардагха и уже желают его смерти, несмотря на то, что их персонажи пока даже не слышали о нём.



СТАДИИ КРАТКИХ ЭПИЗОДОВ

Краткие эпизоды можно условно разделить на три части:

- ♦ Создание основы, когда вы выставляете параметры взаимодействия.
- ♦ План, по которому развивается сцена.
- ♦ Заключение.

СОЗДАНИЕ ОСНОВЫ

Создавая основу для краткого эпизода, вы описываете текущую ситуацию, а также конфликт, который решает данный эпизод. Для начала определите, каких игроков вы хотите задействовать в кратком эпизоде. Сообщите им, кого они будут изображать — их собственных персонажей или важных для сцены МП. Ограничений нет — часть группы может играть своих персонажей, а другая часть будет отыгрывать МП.

Далее кратко опишите местность и начальную ситуацию участников.

Затем выложите конфликт, запустивший эту сцену, желательно разгоревшийся между двумя или несколькими персонажами. Установите цель, которую преследует каждая сторона.

РАЗВИТИЕ

Ничего не делайте, и игроки сами, посредством диалогов и описаний действий, закончат сцену. В зависимости от конфликта, запланированного вами, игроки могут использовать обсуждения, выплески эмоций и выдвигание аргументов. У сцены есть два варианта развития. Или игроки решат конфликт, или каждый останется при своём мнении. Переговоры заходят в тупик, когда все оппоненты начинают повторять свои точки зрения. В таком безвыходном положении подтолкните процесс, приведя одной из сторон новый довод, или точку зрения. Если игроки не возвращаются на нужный путь, переходите к следующей стадии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если конфликт решился сам собой, то игроки или достигли компромисса, что позволяет обеим

сторонам достигнуть своих целей, или одна сторона сдаётся другой. Игроки сами сделали вашу работу: объявите сцену законченной и переходите к главному действию.

Если обе стороны оказываются в тупике, спросите себя, не стоит ли завершить сцену. Тупик тоже может быть удовлетворительным результатом, потому что оставляет без ответа вопросы, с которыми игроки могут разобраться в последующих сценах.

Если тупик разочаровывает игроков, решите, кто сдаётся. Когда ИП меряются силами с МП, у ИП должно быть больше власти в конфликте. В конфликте между двумя ИП или между МП решите, какая сторона привела самые убедительные аргументы. Убедите игроков проигравшей стороны сдаться. Если игроки недовольны, объявите тупик.

НАГРАЖДЕНИЕ ЗА ОТЫГРЫШ

Если спросить у игроков о самых запомнившихся им событиях, они могут вспомнить игру, состоявшую из одного лишь ролевого взаимодействия. Вы можете услышать ключевую фразу «Мы даже ни разу не кинули кости!»

Если вы стремитесь к такому стилю игры, вы можете награждать персонажей опытом не только за обычные сцены, но и за время, потраченное на драматические сцены взаимодействия. Награждайте персонажей опытом так, как будто они побеждали одного монстра своего уровня каждые 15 минут, которые они провели на значимый отыгрыш, который продвигает сюжет вашей кампании. Не считайте время, когда игроки отвлекаются от темы, просто болтают, повторяются, отвлекаются, спорят в тупиковых ситуациях или занимаются бессмысленными вещами с незначительными персонажами.

Из-за того, что краткие эпизоды коротки, и поскольку вы используете их для сохранения внимания, выдавайте награду за отыгрыш в кратких эпизодах только если они важны в текущей игре. Не утруждайте себя подсчётом опыта за один или два типичных кратких эпизода.

Если вы считаете, что игрок специально затягивает взаимодействие, пытаясь заработать награду за отыгрыш, вычтите из общей суммы время, которое потратил на взаимодействие именно он.

Эта техника компенсирует игрокам время, которое они посвящают взаимодействию друг с другом без оценки умения описывать своего персонажа. Она награждает всю команду за то, что она фокусируется и эффективно взаимодействует.

СОХРАНЕНИЕ ВЛАСТИ ИГРОКА

Будьте готовы принимать любые заявки от игроков, помещая их персонажей в краткий эпизод. Если ваш замысел помещает ИП в ситуацию, в которой они не думали оказаться, или ставит цель, с которой они не согласны, пересмотрите замысел, приняв их возражения. Скажите игрокам, какую сцену им нужно пройти, и попросите, чтобы их заявки решали сложившуюся ситуацию, и при этом действительно отражали намерения их персонажей.

РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ

Краткие эпизоды могут состоять из одних только диалогов, без обращения к проверкам навыков. Когда участники вступают в бой или совершают другие действия, которые обычно разрешаются игровой механикой, вы можете вместо бросков костей разрешить непосредственно заинтересованному игроку самому выбрать исход, или организовать голосование, назначив себя судьей в случае ничьи.

Игроки, чьи персонажи участвуют в отрывках из прошлого, сами решают, к чему привели прошлые конфликты. Используйте игровую механику только если идеи разных игроков вступают в противоречие, и они не могут решить, что же на самом деле произошло.

Познакомившись с предпочтениями игроков, вы сможете легче придумывать интересные им приключения и сцены. Вы будете увереннее и быстрее готовиться к играм, зная, каких зацепок лучше избегать, а какие наверняка увлекут игроков.

Чтобы узнать, что нравится и что не нравится вашим игрокам, просто спросите их. Получить эту информацию вам поможет опрос игроков и персонажей. Что бы вы хотели узнать об их игровых предпочтениях? Создайте список пожеланий. Если бы вы знали, что ваши игроки предпочитают большие города или дикую местность, это изменило бы ваши планы на кампанию? Что насчет любимых игровых моментов? Что насчет битв и подготовок к ним? Эта информация может стать полезной при разработке следующих игр, от которых ваши игроки будут в восторге.

Как только вы закончите составлять список деталей, которые вам нужно знать о группе, превратите каждый пункт в вопрос, и составьте из них опросник. В опросе для персонажа используйте всё, что касается желаний, мечтаний и целей персонажа. Попросите каждого игрока ответить от лица своего персонажа. Попробуйте встроить вопросы в игру, чтобы сделать процесс более интересным, и чтобы игроки не отнеслись к опросу как к рутине. Поместите вопросы к игроку в отдельный опросник.

Разделение вопросов на категории «для персонажей» и «для игроков» поможет вам лучше планировать приключения. Вплетайте ответы персонажей прямо в кампанию путём выбора монстров, местности и сокровищ. Учитывайте предпочтения игроков в своих сценариях. Персонажи, возможно, захотят посетить какие-то определённые места, выполнить определённые действия и достигнуть определённых целей. Изменяйте свои краткосрочные и долгосрочные планы, правила и монстров, чтобы они соответствовали запросам персонажей. Игрокам вы угодите, убажывая их персонажей. Выполнение запросов ИП заставит их сильнее желать принять участие в вашей игре и позволит получить от неё больше удовольствия.

Вторая часть опросника — предпочтения игроков. Вы можете обрабатывать эти запросы так же, как обрабатывали запросы персонажей: игровым контентом и дизайном. Однако вы также можете порадовать своих друзей новыми домашними правилами, изменением игрового окружения или расписания игр и другими метаигровыми способами.

Читая ответы в анкетах игроков, обратите особое внимание на то, как вы можете улучшить отдельные игры и кампанию, основываясь на этих ответах. Обсудите основополагающие вопросы, как то: длительность игр и место их проведения, новые домашние правила и изменения игрового мира. Вносите 1—2 изменения за раз, и используйте пробный период. Если кто-то выражает недовольство изменениями — отмените их. Устанавливайте правильные ожидания и используйте такой процесс, который учитывает мнение каждого и удовлетворяет

всю группу в целом.

Чтобы не смущать занятых игроков, попробуйте разбить опрос на части. Задайте игроку один-два вопроса во время игры, пока его персонаж неактивен. Разместите вопрос недели на сайте вашей игровой группы или после каждой игры проводите мини-опрос.

Время от времени повторяйте опросы, ведь предпочтения игроков и персонажей могут поменяться. Вы можете повторить весь опрос или отдельные важные пункты. Нормальная частота опросов — раз в пять уровней персонажей, десять игр или четыре месяца.

Пример вопросов к персонажу:

- ◆ Опиши себя десятью (или менее) словами.
- ◆ В чём твоя сильная сторона?
- ◆ В чём твоя главная слабость?
- ◆ В чём твоя главная отличительная особенность?
- ◆ Что подтолкнуло тебя на путь приключений?
- ◆ Кто из семьи и друзей тебе ближе всех?
- ◆ Каким людям, организациям или предметам ты наиболее предан?
- ◆ Чем ты хочешь заниматься через год? Через пять лет?
- ◆ Какое место ты хотел бы посетить?
- ◆ Как ты научился тому, что умеешь?
- ◆ Чем предпочитаешь заниматься в свободное от приключений и тренировок время?
- ◆ О каких магических предметах ты мечтаешь?
- ◆ Где ты предпочитаешь отдыхать?
- ◆ Какой след ты хотел бы оставить после смерти?

Пример вопросов к игроку:

- ◆ Какие монстры тебе нравятся больше всего?
- ◆ Оцени удовольствие от каждого из приведённых ниже окружений по шкале от 1 до 10, где 10 — лучшее: а) Сцены на природе б) Городские сцены в) Подземелья и г) Необычные локации, такие как дома в облаках или под водой.
- ◆ Оцени удовольствие от каждого из приведённых ниже типов приключений от 1 до 10, где 10 — лучшее: а) Затяжные приключения б) Короткие приключения в) Линейные приключения и г) Свободная игра без подготовленного сценария.
- ◆ Оцени удовольствие от каждого из приведённых ниже типов игр от 1 до 10, где 10 — лучшее: а) Сражения б) Взаимодействие с МП в) Головоломки г) Расследования и д) Тайны.
- ◆ Имеются ли у тебя какие-нибудь требования или предпочтения к месту, где проводится игра?
- ◆ Сколько раз в неделю ты мог бы играть?
- ◆ Каким удобным для тебя способом я мог бы связываться с тобой по поводу игры? Пожалуйста, укажи свою контактную информацию.
- ◆ Как бы ты хотел, чтобы мы распоряжались персонажами отсутствующих игроков?
- ◆ Какие 3 игровых момента тебе бы хотелось воссоздать в этой кампании?

Сохраните ответы для досье игрока, которое может вам вспомнить его предпочтения. Помимо опросников в досье можно держать известную игроку информацию, заметки, сравнительные таблицы и заготовки.

Периодически читайте досье игроков и персонажей, и корректируйте свою технику вождения. Думайте об игроках и их персонажах, создавая сцены: даже если вы в целом придерживаетесь оригинального замысла, мелкие детали могут значительно повысить удовольствие от игры. Например, поменяйте магическое оружие противника на то, которое нужно персонажу игрока. Поменяйте фамилию МП, сделав его дальним родственником кого-то из группы. Подробнее описывайте магические эффекты, если один из

игроков обожает их слушать.

Вы также можете составить список запросов и идей всех игроков и персонажей. Затем попытайтесь задействовать пункты этого списка в игре. Следите за тем, чтобы в конце каждой игры баланс пунктов из листов каждого игрока был равным. Держите этот лист за ширмой, чтобы легче было добавлять пункты.

Если вы придерживаетесь авторитарного стиля вождения, вам не нужно выбрасывать свои планы для того чтобы создавать игры, основанные на пожеланиях игроков и персонажей. Просто измените несколько деталей, и игроки заметят подстройку и персонализацию кампании. Такой подход позволит всем насладиться игрой в полной мере.

ПЕРСОНАЖИ-СПУТНИКИ

Паладин освобождает заключенного рыцаря, который клянётся стать его верным спутником на один год и один день. Шаман исцеляет раны молодой чёрной медведицы, и благодарное животное сопровождает шамана в его приключениях. Волшебник берёт себе в ученики юного эльфа, стремящегося обуздать магию и использовать её для борьбы со злом.

Нередко в фэнтезийных романах, комиксах и фильмах к отряду искателей приключений присоединяется молодой спутник, ярый зверь или верный оруженосец. И, хотя такой персонаж мог бы отлично вписаться в сюжет, это может оказаться не самым лучшим решением:

- ♦ Игроки должны понимать, что управление одним персонажем — тяжкий труд, а управление двумя добавит работы и замедлит игру.
- ♦ Разрешив одному игроку играть двумя персонажами, вы невольно делаете участие других игроков меньше, что может привести к разочарованиям и недовольству.
- ♦ Появление дополнительных персонажей может ослабить чувство индивидуальности других участников отряда, если одну роль в отряде имеют два (или даже три) персонажа. Игрок может почувствовать, что его персонаж перестал быть важным.

Если вы справитесь с этими проблемами, то введение в игру дополнительного персонажа принесёт значительные выгоды. Вне зависимости от того, в какое приключение пускаются персонажи, помните одно правило: вводите дополнительного персонажа только тогда, когда нужно дополнить небольшой отряд или заполнить пустующую роль.

Если в вашем отряде меньше пяти игроков, отряд, скорее всего, с трудом проходит сцены, предназначенные для пяти ИП. Кроме того, скорее всего в вашем отряде не хватает одной или нескольких ролей. Введение правильного персонажа-спутника может решить обе проблемы.

Даже в полностью укомплектованных отрядах наличие нескольких заранее подготовленных персонажей-спутников поможет справиться с неожиданным

отсутствием игрока. Например, когда игрок с ролью лидера пропускает очередную игру, добродушный местный священник, поклоняющийся Корду, может предложить отряду свои услуги.

ПЕРСОНАЖИ-СПУТНИКИ В ИГРЕ

Персонажи-спутники исполняют в игре роль подобную МП. Они не требуют настолько тщательной проработки и персонализации личности, и не играют таких ключевых ролей в сюжете, как персонажи игроков. Персонажи-спутники существуют, в первую очередь, чтобы гарантировать веселую и захватывающую игру.

Персонаж-спутник никогда не должен мешать получать удовольствие персонажам игроков. А так как именно вы контролируете наличие и роль спутника в игре, только в ваших силах позволить ему исчезать и появляться в соответствии с сюжетом вашей истории. Выведите персонажа-спутника из игры (или несколько измените его), если он оказывает ненадлежащее воздействие на ход игры, или если его присутствие затмевает персонажей игроков.

Возьмите за правило: персонаж-спутник по механике гораздо более близок к монстрам, хотя и имеет много общего с ИП. В целом, характеристики спутника предлагают больше функциональность, чем художественный элемент: это таланты, навыки, несколько элементов личности и немного игровой

СРАВНЕНИЕ

ПЕРСОНАЖЕЙ-СПУТНИКОВ И МП

Правила создания персонажей-спутников схожи с правилами создания МП, представленными на 186 странице *Руководства Мастера*. Тем не менее, эти новые правила лучше подойдут для создания персонажей-спутников, в то время как правила по созданию МП предпочтительнее для создания врагов ваших персонажей.

Эти новые правила более абстрактны, чем правила создания МП: Они полностью сосредоточены на проработке сопутствующей роли персонажа в отряде, вместо того, чтобы строить персонажа с помощью шаблона его класса. Это упрощает создание и использование персонажа-спутника.

механики — защиты, хиты и количество исцелений. Эти правила направлены на то, чтобы сделать персонажей-спутников лёгкими для отыгрыша, чтобы любой игрок мог управлять одновременно своим основным ИП и персонажем-спутником, прилагая минимум дополнительных усилий.

Конечно же, игровая механика — только часть того, что делает персонажа-спутника интересным. Будучи Мастером, вы должны суметь максимально детализировать — и тем самым оживить — своего персонажа. Персонаж-спутник с незаурядной личностью и хорошо продуманной историей привнесёт в игру массу незабываемых моментов. А вот персонаж-спутник, не наделённый своим собственным характером, лишённый прошлого и личностных качеств, вряд ли сможет стать частью игрового мира, который вы постоите. Он останется не более чем удобным инструментом для борьбы с монстрами.

Позволяя игрокам отыгрывать персонажа-спутника, вы облегчаете себе работу (ведь вам и так приходится управлять монстрами, строить игрокам ловушки и козни, оставаясь главным судьёй игры). Однако вы не должны забывать контролировать личность такого персонажа и мотивы принятия им важных решений, тем самым не позволяя игрокам переделывать задуманного вами спутника под себя. Игроки вправе управлять действиями персонажа-спутника, но вам всё же стоит остановить их, если его тактика будет явно самоубийственной («Я задержу этого дракона, пока вы, ребята, не выберетесь!»), или если игроки будут пытаться откровенно использовать спутника.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА-СПУТНИКА

Вы можете самостоятельно создать персонажа-спутника, адаптировав какое-либо чудовище из *Бестиария* или другого источника, или создав его с нуля, так же, как вы создаёте МП-противников.

МАСТЕР СОЗДАЛ, ИГРОК ПОЛЬЗУЕТСЯ
Основное правило для игры, в которой присутствует персонаж-спутник: Мастер создаёт такого персонажа, а игроки используют его до тех пор, пока его присутствие остаётся уместным.

Не позволяйте игрокам использовать *Бестиарий* для создания мощного союзника. Вместо этого, используйте персонажа-спутника, когда отряд действительно нуждается в помощи союзника, или для того, чтобы дополнить недоукомплектованный отряд нужными ролями.

Во время игры передайте управление спутником тому игроку, чья предыстория имеет хотя бы какие-то ссылки на персонажа-спутника. При возникновении боевой ситуации такой игрок сможет задействовать спутника.

Если какое-либо приключения не требует участия персонажа-спутника, скажите игрокам, что у него появилось очень важное поручение, требующее его незамедлительного отъезда (в общем, ведите себя так, как если бы вам пришлось объяснить отсутствие персонажа игрока).

При создании персонажа-спутника постарайтесь привлечь к этому процессу игроков, особенно тех, чьи персонажи, по вашим замыслам, будут иметь тесные связи с этим спутником. Приведём пример: если персонаж игрока, паладин, принимает решение взять себе оруженосца, игрок, вполне вероятно, захочет сам определить для спутника характеристики. Вы, со своей стороны, можете позволить игроку высказать его предпочтения касательно оруженосца, но решающее слово всегда останется за вами. Если вы хотите что-то изменить в предложенной игроком модели персонажа-спутника, обязательно объясните своё решение, чтобы избежать обвинений в произволе и нечестности, ведь раса спутника может не вписаться в задуманный вами мир, и таланты, выбранные игроком для спутника, могут оказаться неуместны.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СУЩЕСТВУЮЩЕГО ЧУДОВИЩА

Самый легкий способ создать спутника — использовать готовое существо из *Бестиария* или другого подобного источника. Вы можете использовать готовое чудовище в качестве наёмника, ручного зверя, или отрекшегося от своего тёмного наследия существа. Просто подберите чудовище с требуемым уровнем и ролью, и внесите небольшие коррективы в его данные.

Обычные чудовища хорошо подходят на роль персонажей-спутников, потому что не нагружают игроков массой лишней информации. Во врезке «Примеры персонажей-спутников» приводится список приемлемых чудовищ. При поиске подходящего чудовища пользуйтесь следующими критериями:

Не усложняйте: Не стоит наделять спутника более чем тремя атакующими талантами. В противном случае он приблизится по сложности отыгрыша к ИП. Такой спутник, изначально созданный вами для заполнения пустующей роли в отряде или для замены отсутствующих игроков, скорее всего, нарушит эти планы, и, возможно, даже затмит других персонажей.

Только стандартные существа: При создании персонажа-спутника избегайте элитных и одиночных монстров, потому как такой выбор сделает его слишком сильным. Миньоны же наоборот, будут слишком слабы, чтобы суметь помочь отряду.

Средний размер: Маленькие персонажи-спутники, скорее всего, не доставят вам особых проблем, а вот Большим существам может быть тесно в подземельях. Не создавайте Огромных или Гигантских спутников, за исключением, разве что, эпизодического участия такого существа в сражениях на огромных полях сражений.

ПРЕВРАЩЕНИЕ ЧУДОВИЩА В ПЕРСОНАЖА-СПУТНИКА

При использовании существующего чудовища в качестве персонажа-спутника, не забывайте о следующих правилах:

1. Уровень. Создавайте персонажа-спутника с тем же уровнем, что и игроки в отряде. Вы можете повысить или понизить уровень готового чудовища,

чтобы сравнивать его с уровнем отряда. Если при создании персонажа-спутника вы повышаете уровень существа, улучшите его, следуя правилам из раздела «Персонажи-спутники в игре», расположенного на странице 33. При понижении уровня следуйте тем же правилам, но в другую сторону. Например, если вы понижаете уровень человека мага с 4 до 3, вам нужно уменьшить его количество хитов на 4, понизить бонус атаки и показатели защиты на 1, а также применить штраф –1 к броскам урона.

2. Роль. Обычная роль существа помогает определить его роль в отряде. Ниже приведены рекомендации по определению роли существа в отряде.

Атакующий: Громилы, налётчики и соглядатаи вполне хорошо играют роль атакующих. Артиллерия, использующая дальнобойные атаки с одиночной целью, также подходит на роль атакующего.

Защитник: Отличные защитники получают из солдат. Если существо может метить своих врагов неограниченной атакой, следует считать его защитником, независимо от его роли. Существа-контроллеры, особенно те, которые предпочитают сражаться в ближнем бою или контролируют врагов в ограниченном пространстве вокруг себя, также могут выступать в качестве защитников в отряде ИП.

Контроллер: Очевидно, что для этой роли лучше всего подойдут существа-контроллеры. Будет хорошо, если такое существо будет иметь в своём арсенале некоторое количество зональных атак. Артиллерия, использующая зональные атаки, также считается контроллерами.

Лидер: Лишь несколько существ из Бестиария подходит для этой роли, потому как мало у кого есть навыки поддержки своих союзников. Существа с подтипом «лидер» могут присутствовать в отряде в качестве резервного лидера, но зачастую такие существа очень сложны для отыгрыша, что делает их непригодными для роли персонажа-спутника. Лучше вместо этого выбрать существо, подходящее под роль контроллера или защитника, и добавить ему базовый талант спутника-лидера, описанный в восьмом шаге создания персонажей-спутников на странице 31.

3. Хиты и исцеления. Не используйте для персонажей-спутников стандартное количество хитов. Количество хитов должно определяться ролью, назначенной вами спутнику. За дополнительной информацией обратитесь к таблице «Параметры персонажей-спутников» на странице 30. Там же указано количество его исцелений.

4. Защиты. Если вы хотите внести корректировки в защиты существа, запомните, что увеличивая одни характеристики, вы должны будете понизить другие. Не изменяйте защиты более чем на 2 от базовых значений, приведённых в таблице «Параметры персонажей-спутников».

- ♦ +1 КД: Понизьте две другие защиты на 1.
- ♦ +2 к Стойкости, Реакции или Воле: Понизьте КД на 1 или другую, не относящуюся к КД, защиту на 2.

5. Таланты. Возможно, вам придётся откорректировать некоторые таланты существа, чтобы сделать их пригодными для персонажа-спутника.

Перезарядка: Если у существа есть талант, который перезарядается в течение сцены, считайте такой

талант обычным талантом на сцену.

Обмен талантов: Если талант существа вызывает проблемы в игре, потому как он слишком мощный или сложен в отыгрыше, обменяйте этот талант на сцену на равноценный талант класса, имеющего ту же роль. Выбирайте таланты с уровнем, не превышающим уровень персонажа-спутника. Например, вы можете обменять удар грома человека мага на заряженную сферу (талант волшебника на сцену 3 уровня).

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПЕРСОНАЖИ-СПУТНИКИ

Вот несколько чудовищ из *Бестиария* и других источников, из которых могут получиться хорошие персонажи-спутники. У них есть атаки и способности, сравнимые с неограниченными атаками и атаками на сцену ИП.

Уровень	Чудовище	Роль
1	Огненный жук	Атакующий
1	Полурослик пращник	Атакующий
2	Кобольд драконий щит	Защитник
2	Серый волк	Атакующий
2	Человек разбойник	Атакующий
2	Эльф разведчик	Атакующий
3	Гном арканист	Контроллер
3	Железный защитник	Защитник
3	Плюющийся дрейк	Атакующий
3	Человек стражник	Защитник
4	Дwarf арбалетчик	Атакующий
4	Кованый солдат	Защитник
4	Человек берсерк	Атакующий
4	Человек маг	Контроллер
5	Дwarf молотобоец	Защитник
5	Драконорождённый солдат	Защитник
5	Человек дворянин ^М	Лидер
5	Яростный дрейк	Атакующий
6	Драконий защитник ^Д	Защитник
6	Жуткий кабан	Атакующий
6	Засадный дрейк ^Д	Атакующий
7	Адская гончая	Атакующий
7	Булавохвостое чудище	Защитник
7	Человек всадник ^М	Защитник
7	Эладрин фейский рыцарь	Солдат
8	Кованый жрец кузни ^М	Лидер
8	Эладрин сумеречный заклинатель	Контроллер
9	Гном-росомаха ^М	Атакующий
9	Человек пират ^М	Атакующий
10	Минотавр воин	Защитник
13	Холмовой великан	Атакующий
14	Азер пехотинец	Защитник
14	Ангел защиты	Защитник
15	Громоярый кабан	Атакующий
17	Огнекровная адская гончая	Атакующий

Д: Из книги *Дракономикон: Цветные драконы*

М: Из книги *Бестиарий 2*

Избегайте эффектов, требующих отслеживания: Таланты, имеющие эффекты, оканчивающиеся при спасении, или те, которые чудовище может поддерживать, нагружают игрока (и часто слишком сильны для персонажа-спутника). Стоит либо избегать использования таких существ, либо просто исключить из талантов часть, содержащую эффекты для отслеживания. Например, можно изменить длительность «спасение оканчивает», чтобы эффект длился до конца следующего хода персонажа-спутника.

Избегайте немедленных действий: Игрокам следует заботиться о немедленных действиях только одного персонажа. Если у персонажа игрока нет немедленных действий, позвольте его персонажу-спутнику один такой талант.

Остерегайтесь особых способностей: Не наделяйте персонажей-спутников способностями, которые позволяют им (и потенциально отряду) избегать многих проблем, встречающихся в путешествии, особенно на героическом этапе. Полагайтесь на собственный опыт, решая, какие таланты и способности дадут слишком много преимуществ отряду. Например:

- ◆ Спутник, имеющий тёмное зрение, слепое зрение или чувство вибрации, даст отряду не предназначенные им сверхспособности.
- ◆ Спутник, умеющий летать, особенно тот, который способен ещё и перенести другого персонажа, исключит слишком много проблем и потенциальных рисков для ИП. То же самое справедливо и для персонажа-спутника, имеющего навыки телепортации или фазирования.
- ◆ Спутник, который может ошеломлять, оглушать или парализовывать врагов неограниченными талантами, слишком силён. Если вы хотите использовать такое существо, используйте его неограниченные таланты как таланты на сцену.
- ◆ Талант, восстанавливающий хиты без затрат исцелений, делает персонажа-спутника слишком могущественным. Такой талант следует сделать талантом на день.

6. Магические предметы. Как правило, персонажи-спутники не используют магические предметы. ИП может дать магический предмет спутнику, но в таком случае вам не стоит добавлять бонус улучшения этого предмета к характеристикам персонажа-спутника. Значения атак и защит персонажа-спутника уже соответствуют необходимым значениям для его уровня, и добавление этих бонусов может привести к дисбалансу спутника.

Персонаж-спутник может использовать только один талант магического предмета на день. Спутник не получает дополнительного использования на более высоких уровнях или когда отряд достигнет вехи.

ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ-СПУТНИКОВ

Параметр	Атакующий	Защитник	Контроллер	Лидер
Хиты	(уровень × 5) + 7 + значение Тел	(уровень × 6) + 9 + значение Тел	(уровень × 4) + 6 + значение Тел	(уровень × 5) + 7 + значение Тел
Исцеления	6 + модификатор Тел	9 + модификатор Тел	6 + модификатор Тел	7 + модификатор Тел
Класс Доспеха	15 + уровень	17 + уровень	13 + уровень	15 + уровень
Прочие защиты	13 + уровень	13 + уровень	13 + уровень	13 + уровень

СОЗДАНИЕ УНИКАЛЬНОГО ПЕРСОНАЖА-СПУТНИКА

Если ни одно существо из *Бестиария* не соответствует вашим требованиям, или если вам нужен конкретный персонаж для вашей кампании, вы можете создать уникального спутника с нуля.

Создание уникального спутника напоминает создание ИП или уникальных чудовищ. Для выполнения этой задачи просто следуйте шагам, описанным ниже.

1. Выберите уровень: Дайте спутнику уровень, не отличающийся от уровня ИП более чем на 1. Такая практика позволит сделать персонажа-спутника значимой частью отряда, но не позволит ему затмить собой ИП.

2. Выберите роль: Персонаж-спутник не имеет класса, но ему нужна роль в отряде для распределения характеристик и прояснения его обязанностей в отряде. Описание ролей атакующего, защитника, контроллера и лидера вы сможете найти на 16 странице *Книги игрока*.

3. Выберите расу: Если спутник принадлежит к одной из игровых рас, он получает все расовые особенности этой расы, в том числе и расовые таланты. Если же вы выбираете для спутника не игровую расу, просто проигнорируйте этот шаг.

4. Генерация характеристик: Распределите характеристики персонажа-спутника, как если бы вам пришлось создавать ИП 1 уровня (описано на 17 странице *Книги игрока*). В отличие от ИП или МП, характеристики спутников не улучшаются на новых уровнях.

Модификаторы характеристик не влияют на атаку или значения защит персонажей-спутников. Однако эти модификаторы по-прежнему применяются при определении хитов и исцелений, количества урона, а также при проверках навыков, характеристик и инициативы.

5. Определите количество хитов и исцелений: Роль, которую вы выбрали для спутника, предопределяет его количество хитов и исцелений, как показано в таблице «Параметры персонажей-спутников».

6. Рассчитайте значения защит: Защиты персонажа-спутника зависят от выбранной вами роли и уровня (см. таблицу «Параметры персонажей-спутников»). Не применяйте модификаторы характеристик или снаряжения!

Вы можете увеличить любую защиту, не являющуюся КД на 2, но, в этом случае вам следует понизить ради баланса на 2 другую защиту, не являющуюся КД.

7. Выберите таланты: Выберите игровой класс, который имеет такую же роль, что и персонаж-спутник. Запишите подходящие рукопашные и дальнобойные стандартные атаки. Затем выберите один неограниченный атакующий талант, один атакующий талант на сцену и один приём этого класса. Уровень всех этих талантов не может превышать уровень спутника. Когда персонаж-спутник получает следующий уровень, вы можете заменить эти таланты новыми (того же уровня, что и спутник, или ниже).

Если персонаж-спутник 11 уровня или выше, он получает дополнительный атакующий талант на сцену или приём 10 уровня или ниже. Если персонаж-спутник 21 уровня или выше, он также получает атакующий талант на сцену или приём 17 уровня или ниже.

8. Распределите умения: Каждый спутник также получает одно из следующих четырёх умений, в соответствии со своей ролью.

Атакующий: Один раз за раунд атакующий причиняет дополнительный урон 1к6, когда попадает по врагу, над которым у него есть боевое превосходство. Этот дополнительный урон увеличивается до 2к6 на 11 уровне и 3к6 на 21 уровне.

Защитник: Когда защитник попадает по врагу стандартной рукопашной атакой, он отмечает цель до конца своего следующего хода.

Контроллер: Один раз за сцену, свободным действием, контроллер может продлить действие эффекта, действующего на врага до конца его хода, до конца своего следующего хода.

Лидер: Два раза за сцену лидер может малым действием позволить союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от него, использовать исцеление. Лидер 16 уровня или выше может использовать это умение три раза за сцену.

9. Рассчитайте бонус атаки: Бонус атаки персонажа-спутника равен 4 + уровень этого спутника. Для атак оружием добавьте бонус владения оружием. Не применяйте модификаторы характеристик или магических предметов!

10. Рассчитайте бонус урона: Персонаж-спутник добавляет к броскам урона модификатор соответствующей характеристики, как обычно, и половину своего уровня. Это значение заменяет бонусы урона, которые ИП получают от черт и других особых эффектов.

11. Выберите навыки: Выберите два навыка для тренировки. Как минимум один из этих навыков должен также быть тренирован и у ИП, чтобы спутник не стал ключевой фигурой приключения.

Если нужно, дайте персонажу-спутнику один и два дополнительных навыка для тренировки, чтобы заполнить пробелы в ключевых навыках отряда.

Рассчитайте модификаторы проверок навыков так же, как для ИП (половина уровня + модификатор характеристики + модификатор тренировки, если таковой имеется). Прибавьте расовые бонусы, если они есть.

На 11 и на 21 уровне персонаж-спутник получает бонус +3 ко всем своим тренированным навыкам.

12. Подберите снаряжение: Выдайте спутнику снаряжение, соответствующее его роли, талантам и внешнему виду.

Доспехи и щит: Несмотря на то, что доспехи и щит персонажа-спутника не модифицируют его КД, выдайте спутнику то снаряжение, которое предполагает его внешность. Защитники и лидеры, например, могут носить тяжёлую броню. Примените штрафы проверки за доспехи и штрафы к скорости.

Оружие и инструменты: Выдайте спутнику оружие или инструмент, который подходит для его талантов. Не забывайте применять бонус владения оружием к броскам атаки.

Обычное снаряжение: Вы можете выдать персонажу-спутнику обычное снаряжение — верёвки, провизию и факелы.

Магические предметы: Не экипируйте спутника магическим снаряжением, ведь он не нуждается в нём, чтобы быть полноценным членом отряда. Присутствие персонажа-спутника в отряде не влияет на количество магических предметов, ждущих в сокровищах (смотрите «Персонаж-спутник в игре» на странице 33), так что у него не должно быть таких предметов при вступлении в отряд.

13. Детали отыгрыша: Оживите спутника, добавив, по мере необходимости, подробную информацию о его мировоззрении, личности, внешнем виде и вере.

Что персонажи-спутники не получают:

Спутники не получают классовые умения и не имеют никаких бонусов для талантов, связанных с классовыми умениями.

Спутник получает лишь ограниченное количество бонусов от снаряжения. Например, персонажи-спутники не получают бонусы улучшения от магических предметов.

Спутники не получают черт.

Персонажи-спутники могут знать какие-либо ритуалы, но только если такие знания важны для вашей истории. Именно вы решаете, знает ли спутник дополнительные ритуалы, если надолго останется частью вашей кампании.

Спутник не выбирает путь совершенства на 11 уровне и эпическое предназначение на 21 уровне.

ОСОБЕННОСТИ ПЕРСОНАЖА-СПУТНИКА

Вне зависимости от того, каким способом вы создали персонажа-спутника, наделите его ключевыми особенностями. Сделайте его чем-то большим, чем просто набор чисел.

Не перестарайтесь: несколько ключевых аспектов будет вполне достаточно. Опишите важнейшие элементы личности спутника в пяти предложениях по следующим темам:

Род занятий: Что было до его встречи с ИП? Чем он зарабатывает на жизнь?

Физическое описание: Кратко опишите внешность спутника. Помимо основных особенностей (рост, телосложение, цвет кожи, волос и глаз), придумайте отличительные черты, чтобы игроки смогли живо представить себе спутника. Вы можете выбрать их из таблицы «Отличительные черты ИП» на странице 186 *Руководства Мастера*, или придумать свои собственные.



Мотивация: Почему спутник присоединился к отряду? Сильная личность сделает персонажа-спутника запоминающимся, а чёткая (и, возможно, тайная) мотивация даст спутнику конкретное направление. Вы можете выбрать мотивацию из приведённой ниже таблицы, а можете придумать свою собственную мотивацию.

Вы можете сделать так, чтобы спутник хотел чего-то, что идет вразрез с планами отряда. Например, плутватый дварф может вернуться обратно в заброшенный храм, чтобы украсть священную реликвию, которую отряд решил оставить на месте. А рыцарь может пообещать мэру защитить город от предстоящей атаки орды кобольдов, заставляя ИП принять непростое решение: остаться и помочь своему другу, или продолжать путешествие, чтобы нагнать спасающегося бегством злодея.

Поведение: Как спутник взаимодействует с другими персонажами? Может, это пессимист, видящий во всём одну лишь гибель? Вы можете создать религиозного фанатика, который считает каждое событие перстом божьим. Одной ключевой особенностью поведения будет вполне достаточно, чтобы сделать персонажа-спутника запоминающимся. Вы можете придумать свою собственную особенность поведения или выбрать одну из таблицы, приведённой ниже.

Тайна: И, наконец, позвольте каждому спутнику иметь свою тайну. Если эта тайна откроется во время игры, она может обеспечить интересный поворот сюжета или привести к неожиданным неприятностям. ИП обнаруживают, что их гид, которому они доверяют, — беглый преступник, за голову которого объявлено вознаграждение. Или однурукая полурослица маг, настолько полезная для отряда, заключила сделку с демоном, который отнял её руку и совершает ритуалы, чтобы временно получать над

ней контроль. Используйте тайны, чтобы события каждого игрового собрания были действительно неожиданными. Тайна может вывести отряд к новой сюжетной линии или даже стать ключевым элементом кампании. Придумайте или выберите тайну из приведённой ниже таблицы.

МОТИВАЦИИ

к10	Мотивация
1	Хочет отомстить
2	Нуждается в помощи ИП
3	Нуждается в деньгах
4	Скучает, ищет перемен
5	Ищет магию
6	Ищет потерянного родственника или друга
7	Ищет славы
8	Ищет ИП, поклоняется ему
9	Делает ИП одолжение
10	Хочет вести хронику приключений ИП

ОСОБЕННОСТИ ПОВЕДЕНИЯ

к20	Особенность
1	Жизнерадостный оптимист, невозмутимый
2	Мрачный пессимист, видит плохое во всём
3	Религиозный фанатик, пытается переделать других
4	Суеверен, зациклен на плохих приметах
5	Гуляка, картёжник и пьяница
6	Вспыльчивый, агрессивный
7	Жадный, гонится за сокровищами
8	Варвар, мало знает о цивилизации
9	Патриот, сражается во славу рода или страны
10	Небрежный, неряшливый, часто делает ошибки
11	Педантичный, старательный, делает многочисленные записи
12	Преданный, будет сражаться до смерти за друзей
13	Подозрительный, никому не доверяет
14	Альтруист, помогает всем
15	Благородный, следует кодексу
16	Беспощадный, самоубийственно храбрый
17	Мстительный, стремится покарать неправых
18	Резкий, оскорбляет других
19	Манерный, чрезмерно вежлив и формален
20	Неприличный, невоспитанный

ТАЙНЫ

к10	Тайна
1	В долгу у злодея
2	Шпионит для злодея
3	Шпионит для конкурирующей организации
4	Работает на злодея, но хочет перейти на сторону добра
5	Поклоняется злему богу
6	Принадлежал злему культу
7	Скрывается от могущественного врага
8	Имеет серьёзную фобию
9	Широко известен в отдалённом регионе или каком-либо городе
10	Скрывающийся дворянин

ПЕРСОНАЖ-СПУТНИК В ИГРЕ

Следующие правила будут применяться к спутнику, независимо от того, каким способом вы его создадите.

Сцены: При создании сцены считайте персонажа-спутника за полноправного члена отряда.

Если уровень спутника на один уровень выше или ниже уровня отряда, сначала подсчитайте предполагаемый бюджет опыта на отряд, как если бы спутника не существовало, а затем добавьте к этому значению опыт за убийство стандартного монстра уровня, равного уровню спутника.

Сокровища: Когда вы рассчитываете сокровища, не учитывайте при этом персонажа-спутника. Отряд должен получить сокровища и магические предметы, соответствующие количеству ИП.

Если же игроки договорились со спутником об оплате его услуг, увеличьте награду ровно настолько, чтобы покрыть эту сумму. Убедитесь, что игроки понимают, что персонажи-спутники не нуждаются в магических предметах.

Получение уровней: Персонаж-спутник начинает игру с количеством опыта, минимально необходимым для достижения своего текущего уровня. Спутник получает полную долю очков опыта, заработанных отрядом.

Когда персонаж-спутник получает уровень, он получает следующие преимущества:

Хиты: Контроллеры получают 4 хита, атакующие и лидеры — 5 хитов, защитники — 6 хитов.

Бонус атаки: Бонус атаки любого персонажа-спутника увеличивается на 1.

Защиты: Все защиты персонажа-спутника увеличивается на 1.

Урон: При достижении чётного уровня урон персонажа-спутника увеличивается на 1.

Таланты: Вы можете заменить один из талантов на сцену персонажа-спутника новым талантом на сцену класса со сходной ролью. Уровень нового таланта должен не превышать новый уровень спутника.

ПРИМЕР ПЕРСОНАЖА-СПУТНИКА

Гном Орин Глиттеркэйв — воин, рыцарь и герой для своего народа.

Орин большой и крепкий для гнома, ходит, прихрамывая (последствия старой травмы).

Возможно, он хочет вступить в отряд, чтобы помочь защищать гномов и других дружественных существ. Или же ИП могли спасти его от нечисти, и в этом случае Орин клянётся, что поможет игрокам завершить их миссию. Как бы то ни было, он хочет сопроводить ИП в паре приключений, прежде чем вернуться домой.

Орин очень предан своим друзьям, и часто рискует своей жизнью, чтобы защитить тех, о ком он заботится. И он ожидает того же взамен.

У Орина есть тайна: в молодости он некоторое время был членом злого культа. Когда Орин, узнав правду, покинул культ, члены культа затаили на него зло.

Технически, вы создали Орину защитником 4 уровня с талантами воина. Его Стойкость на 2 единицы выше, чем обычно, что приводит к соответствующему падению его Воли. Эта поправка делает Орину более выносливым, но иногда опрометчивым.

Орин Глиттеркэйв		Защитник 4 уровня
Маленький фейский гуманоид, гном		Опыт —
Инициатива +2	Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение	
Хиты 46; Ранен 23; Исцелений 10 КД 21, Стойкость 19, Реакция 17, Воля 15 Спасброски +5 против иллюзий Скорость 4		
Ⓢ Боевой топор (стандартное, неограниченный) ⬆ Оружие		
+10 против КД; урон 1к10+5, и цель становится отмеченной до конца следующего хода Орина.		
Ⓢ Короткий лук (стандартное, неограниченный) ⬆ Оружие		
Дальнобойный 15/30; +10 против КД; урон 1к8+2		
Ⓢ Уверенный удар (стандартное, неограниченный) ⬆ Оружие		
+12 против КД; урон 1к10.		
Ⓢ Удар стальной змеи (стандартное, на сцену) ⬆ Оружие		
+10 против КД; урон 1к10+5, и до конца следующего хода Орина цель становится замедленной и не может совершать шаг.		
Опытный обманщик (малое, на сцену)		
Орин может использовать незначительное волшебство волшебника <i>призрачный звук</i> (<i>Книга игрока</i> , страница 89)		
Неостановимый (малое, на день)		
Орин получает 2к6 + 1 временных хитов.		
Исчезновение (немедленный ответ, когда Орин получает урон, на сцену) ⬆ Иллюзия		
Орин становится невидимым, пока не совершит атаку или до конца своего следующего хода.		
Мгновенная скрытность		
Если Орин имеет какое-либо укрытие или покров при проверке инициативы, он может совершить проверку Скрытности.		
Мировоззрение Доброе	Языки Общий, Эльфийский	
Навыки Магия +6, Переговоры +10, Скрытность +3, Целительство +7		
Сил 16 (+5)	Лов 11 (+2)	Мдр 10 (+2)
Тел 13 (+3)	Инт 14 (+4)	Хар 16 (+5)
Снаряжение кольчуга, боевой топор, кинжал, короткий лук с 20 стрелами		

Несмотря на то, что *Руководство Мастера* рекомендует, чтобы все персонажи в отряде были одного уровня, всегда возможно, что вам придётся составить отряд из разноуровневых ИП. Возможно, ваш давний приятель по игре, где-то пропадавший полгода, снова хочет присоединиться к игре, или к отряду присоединяется новый игрок, персонаж которого не сравнится с остальными ИП. Вы можете намеренно создать ситуацию, в которой один ИП будет работать на побегушках у группы высокоуровневых персонажей.

Вы можете подогнать любого персонажа, желающего вписаться в отряд с большим или меньшим уровнем чем у него. Используйте корректировки, описанные в этом разделе, если этот ИП присоединяется лишь на время. Если персонаж хочет присоединиться к группе на постоянной основе, исправьте уровень персонажа в соответствии с правилами из *Книги игрока*.

Используйте этот подход не более чем для двух персонажей в отряде и только в качестве кратковременного решения. Помощник в высокоуровневом отряде сможет продержаться несколько сцен, но у него не будет такого богатого арсенала талантов, и у него быстро кончатся возможные опции. Аналогично, персонаж, путешествующий в отряде низкоуровневых ИП, будет иметь над ними преимущество и может затмить своих союзников, если приключение с его участием будет продолжаться слишком долго.

Не используйте эту систему, если персонажей разделяет менее чем два уровня. О разнице в один уровень не стоит и волноваться.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Если вам нужно временно повысить характеристики персонажа, и вы не хотите делать это обычным способом, в этом разделе содержится простая система, которая позволит низкоуровневому персонажу проходить испытания в вашем приключении.

Эти изменения могут представлять собой обобщение способностей, которыми обладают персонажи с более высоким уровнем: «Гарик 12 уровня. Но я ещё не успел внести изменения в его лист, поэтому там указан 6 уровень». В качестве альтернативы, вы можете сделать повышение временным: пусть персонаж использует таланты и навыки своих высокоуровневых союзников, чтобы выжить в серьёзных сражениях.

Чтобы исправить параметры персонажа, воспользуйтесь следующими рекомендациями. В каждом конкретном случае «разница в уровнях» представляет собой разницу между уровнем персонажа, которого вы хотите изменить, и уровнем остального отряда.

Атаки: Увеличьте бонус атаки персонажа на разницу в уровнях.

Защиты: Увеличьте все защиты персонажа на разницу в уровнях.

Проверки навыков: Увеличьте все модификаторы проверок навыков на половину разницы в уровнях

(округлите в меньшую сторону).

Проверки характеристик: Увеличьте все модификаторы проверок характеристик персонажа на половину разницы в уровнях (округлите в меньшую сторону).

Хиты: Увеличьте количество хитов персонажа на разницу в уровнях, умноженную на количество хитов, которое персонаж обычно получает за уровень.

Броски урона: Персонаж получает бонус к броскам урона атакующих талантов на сцену и на день, равный половине разницы в уровнях (округлите в меньшую сторону).

Если отряд уже 21 или более высокого уровня, а персонаж ещё нет, обращайтесь с неограниченными атакующими талантами так, как если бы он был 21 уровня.

То, чего персонаж не получит: Новые таланты, новые черты, увеличение характеристик, улучшенные классовые умения, преимущества пути совершенства, преимущества эпического предназначения, дополнительные использования талантов из магических предметов, и любые другие награды, выдающиеся на новых уровнях.

Единицы опыта: Персонаж получает такое же количество опыта за сцену, как и все остальные. Это поможет ему быстро сократить разрыв в уровнях с остальным отрядом.

Пример: Новый игрок присоединяется к отряду 10 уровня, играя за воина 5 уровня (разница в 5 уровней). Вы даёте этому персонажу бонус +5 к броскам атаки и защита, бонус +2 (половина разности уровней с округлением в меньшую сторону) к проверкам навыков и характеристик, а также 30 хитов (разница 5 уровней, умноженная на 6 хитов за уровень). Кроме того, персонаж получает бонус +2 к броскам урона от атакующих талантов на сцену и на день.

Когда отряд завершает сцену 10 уровня, этот персонаж 5 уровня получает 500 Оп. Персонажам 10 уровня нужно одиннадцать таких сцен, чтобы достичь 11 уровня, но всего лишь пять таких сцен поднимут воина 5 уровня до 6 уровня. После этих пяти сцен повысьте уровень персонажа до 6 как обычно, и теперь разница в уровнях будет равна 4).

ПОНИЖЕНИЕ УРОВНЯ

Конечно, чаще всего в отряде появляются новые игроки более низкого уровня, но может произойти и обратное. Если вам нужно добавить в отряд персонажа, чей уровень значительно выше уровней остальных ИП (например, если профессор присоединился к группе своих учеников), используйте следующие рекомендации для корректировки персонажа:

Атаки: Понижьте бонус атаки персонажа на разницу в уровнях.

Защиты: Понижьте все защиты персонажа на разницу в уровнях.

Проверки навыков: Понижьте все модификаторы проверок навыков персонажа на половину разницы в уровнях (округлите в меньшую сторону).

Проверки характеристик: Понижьте все модификаторы проверок характеристик персонажа на половину разницы в уровнях (округлите в меньшую сторону).

Хиты: Понижьте количество хитов персонажа на разницу в уровнях, умноженную на количество хитов, которое персонаж обычно получает за уровень.

Таланты: Персонаж теряет все приёмы, имеющие более высокий уровень, чем отряд. Персонаж также теряет все таланты пути совершенства и эпического предназначения, если их уровень превышает уровень отряда.

Броски урона: Персонаж получает штраф к броскам урона атакующих талантов на сцену и на день, равный половине разницы в уровнях (округлите в меньшую сторону).

Если персонаж 21 или более высокого уровня, а отряд ниже, считайте неограниченные атакующие таланты этого персонажа, как если бы он был 20 уровня.

Не изменяйте: Не понижайте характеристики персонажа. Не корректируйте никаких классовых умений. Оставьте умения пути совершенства и эпического предназначения, если таковые имеются. Не убирайте никаких черт. Не меняйте свойства

магических предметов и количество использований их талантов на день.

Единицы опыта: Персонаж получает такое же количество опыта за сцену, как и все остальные. Это не позволит персонажу ещё больше опередить отряд (и, возможно, побудит его вернуться к приключениям, соответствующим его уровню).

Пример: Волшебник 20 уровня присоединяется к отряду персонажей 10 уровня (разница уровней равна 10). Примените штраф -10 к защита и броскам атаки персонажа и штраф -5 к проверкам навыков и проверкам характеристик. Уменьшите хиты персонажа на 40 (разница уровней 10, умноженная на количество хитов за уровень 4). Наложите штраф -5 на броски урона атакующих талантов на сцену и на день. Он также потеряет свой приём 12 уровня и все таланты пути совершенства (атакующий талант на сцену 11 уровня, приём 16 уровня и атакующий талант на день 20 уровня).

По завершению сцены 10 уровня волшебник получит 500 Оп, что мало поможет ему достичь следующего уровня — для достижения 21 уровня ему потребуется 64 таких сцены. Конечно же, за это время остальные члены отряда успеют получить несколько уровней, что существенно уменьшит разрыв в уровнях. Скорее всего, это заставит персонажа задуматься над тем, чтобы отправиться на поиски более сложных сцен, которые позволят заработать больше опыта.

НЕСКОЛЬКО ПЕРСОНАЖЕЙ У ОДНОГО ИГРОКА

С каждой новой книгой D&D предлагает всё больше вариантов персонажей — в обычной кампании все не перепробуешь. Что если после прочтения *Книги игрока 2* ваши игроки восторженно попросят разрешения пересоздать персонажей? Откажете? Или согласитесь заручить текущие планы и продолжить сюжет с абсолютно новыми героями? А может, вообще начнёте заново?

Есть не столь радикальное решение, позволяющее сохранить кампанию, не отказывая игрокам.

Если вы играете по схеме «Еженедельное подземелье» (см. *Руководство Мастера*, стр. 134), то игроки вполне могут каждое приключение выступать разными персонажами. Например, пусть все они состоят в гильдии исследователей. Для каждого задания подбирается своя группа. Так игрок сможет сегодня попробовать тифлинга-паладина, а через неделю — голиафа-хранителя. Главное, чтобы группа сохраняла баланс боевых ролей. Когда персонаж получает уровень, все остальные персонажи этого игрока тоже должны получить уровень. Тогда игрок сможет безболезненно заменять персонажей.

Этот подход может пригодиться и для кампаний с высоким уровнем смертности. Если запланированные сцены и сюжетные линии предполагают много

возможностей для смерти персонажей (и ваши игроки при этом согласны, что так будет интересней), предупредите, чтобы каждый заготовил сменных персонажей того же уровня, что и основной.

Если события в кампании разворачиваются в глобальном масштабе, можно предложить игрокам создать две группы персонажей, чтобы переключаться между двумя параллельными приключениями. Например, пока одна группа ищет эфес легендарного меча Дуриндана, другая собирает осколки его разбитого клинка. Их общая цель — восстановить меч и победить с помощью него Векну. Несколько сеансов будут посвящены одной группе, затем несколько следующих — другой. Все персонажи в одной группе должны совпадать по уровню, хотя уровень двух групп может быть разным. Например, пока эпический отряд сражается со вселенской угрозой, их героические союзники исправляют земные последствия титанической борьбы.

Если у вас мало игроков, но они хотят взять по несколько персонажей, чтобы составить полный отряд, можно использовать правила о персонажах-спутниках и не терять драгоценное время на создание полноценных героев.

—Джеймс Уайетт

ПРОДВИНУТЫЕ СЦЕНЫ

Эта глава расширяет информацию, представленную в 4 главе *Руководства Мастера*, предоставляя новые советы, техники и приёмы, способные помочь вам сделать бои более динамичными и захватывающими. В обсуждение вошли следующие темы:

- ◆ **Сцена, как часть сюжета:** Продолжая тему первой главы, сцены рассматриваются как поворотные моменты ваших приключений, однако с большим упором на цели, которые и являются ключевым объектом сцен.
- ◆ **Мотивации игроков:** Этот раздел посвящён мотивации игроков (подробнее в *Руководстве Мастера*), и описывает, как адаптировать боевые сцены под ваших игроков.
- ◆ **Большие и маленькие группы:** Советы о том, как подготовить сцены для особо большой или маленькой группы персонажей.
- ◆ **Сцены и отдых:** Этот раздел содержит советы о темпе выдачи сцен и предложения о том, как подтолкнуть персонажей продолжать путешествие, в то время как они хотят остановиться на продолжительный отдых.
- ◆ **Фактор движения:** Способы избежать статичных сцен.
- ◆ **Местность:** Сведения о дополнительных типах клеток для создания уникального поля боя, включая клетки с встроенными атаками.
- ◆ **Создание ловушек:** Это руководство поможет изобретать новые хитрые ловушки. Прилагается много примеров.
- ◆ **Подводя итоги:** Пример динамичной сцены, использующий все техники из данной главы.





Хорошая сцена — ключевая часть как одного из ваших приключений, так и целой кампании. Сцена в D&D 4 — почти то же самое, что сцена по законам драматической литературы, остросюжетных фильмов и пьес. От начала сцены и до логического завершения всего приключения, накал страстей должен только возрастать (см. главу 1 для более детального разьяснения).

В контексте сюжета хорошая сцена состоит из трёх основных компонентов:

Предыстория: Сцена должна базироваться на сведениях, почерпнутых персонажами в прошедших боях и событиях.

Чёткая цель: Персонажи должны стараться выполнить конкретное задание.

Значимый исход: Не важно, добились ли персонажи победы, и какой ценой, исход этой сцены должен повлиять на будущие сцены.

ОПИРАЯСЬ НА ПРЕДЫСТОРИЮ

Чтобы увлечь, сцена должна основываться на информации, полученной персонажами ранее. Было бы неплохо подбрасывать игрокам крупинцы информации о будущих сценах, постепенно нагнетая события.

Например, в приключении, основанном на битвах с орками, в финале которого будет сражение с их кровожадным вождём и его огром-телохранителем, пусть орки из промежуточных боёв выкрикивают имя вождя и благоговейно упоминают его телохранителя. Когда один из орков надумает сбежать под натиском ИП, второй, отговаривая его, закричит: «Нет! Анггар скормит всех нас огру!»

Указания на будущие события могут также помочь игрокам. Допустим, герои ждут аудиенции герцога, известного нетерпимостью к дерзости и нахальству. После приветствия скажите, что герцог хмурится и смотрит на персонажей снисходительно. Это напомнит игрокам не расслабляться — особенно если вы упомянете, как в похожей ситуации герцог недавно бросил кого-то в темницу. Это поможет игрокам со всей серьёзностью приготовиться к встрече и избежать плена.

Этот же подход годится для случайных сцен в дикой природе. Намекните игрокам, с чем они могут столкнуться в холмах вокруг тракта или в чаще соседнего леса. Например, крестьянин может предостеречь насчёт гнезда пауков или зачарованной поляны. Предвосхищение грядущих событий запускает воображение игроков и усиливает накал, подводя сюжет к развязке.

ПРИДУМАЙТЕ ЦЕЛИ ДЛЯ СЦЕН

Игроки достаточно быстро уловят цель сцены, в которой их персонажи сталкиваются с ордой диких орков: либо они, борясь за свою жизнь, пытаются убить врагов, либо стараются сбежать от них. Другие сцены имеют менее очевидные цели: поиск ключа к разгадке, заключение альянса с группой МП, победа над монстром, прежде чем он убьёт невинных прохожих или барона. Каждая сцена должна иметь конкретные цели, даже если они слишком просты. Сомнительные цели могут расстроить ваших игроков или заставить их заскучать.

Цели сцен — именно тот инструмент, с помощью которого вы можете связать воедино все сцены своего приключения. Если в ходе кампании персонажи получают задание доставить драгоценную реликвию в отдалённый монастырь, каждая сцена этого приключения должна иметь цель, помогающую ИП решить эту задачу. Например, во время сцен в пути персонажам, возможно, придётся защищать реликвию от врагов, которые хотят украсть или уничтожить её. Такие сцены будут лишь предшествовать решающему поединку с лидером этих злых сил.

Добавив вторичную цель, вы можете сделать простые боевые сцены более интересными. Вторичная цель может заставить персонажей подойти к сцене иначе, используя те таланты и стратегии, коих они обычно избегают. Ограничение по времени — самый простой пример вторичной цели: персонажи должны не только одолеть банду разбойников, но и сделать это как можно скорее. Если они не справятся вовремя, заложники, ожидающие спасения в соседней комнате, погибнут от нанесённых им ран.

ЗНАЧИМОСТЬ ИСХОДА

Ясная цель поможет определить последствия успеха или неудачи в сцене. Если цель ИП — защитить реликвию от шадар-кай, которые планируют её украсть, неудача в такой сцене будет означать, что персонажи должны будут вернуть предмет, украденный победившими в этой сцене врагами. Успех, с другой стороны, может означать, что игроки столкнутся с меньшим количеством шадар-кай в следующей сцене, или, что персонажам придётся сражаться с теневым драконом, который командует шадар-кай (в поисках идей о том, как использовать результаты сцен, загляните в раздел «Ветвление» в главе 1).



Неудачи возможны в любой сцене. Гораздо важнее то, насколько успешно персонажи справятся с задачей во время сцены. Ниже приведены некоторые примеры возможных исходов.

- ◆ Персонажи воспользовались своими возможностями и справились с угрозой успешно. ИП использовали малую часть своих ресурсов, отделавшись малой кровью, и наслаждаются наградами за сцену.
- ◆ Персонажи одержали победу, но она далась им большой ценой. ИП будут иметь в своём распоряжении на следующую сцену меньшее количество исцелений или талантов на день; хуже того, противники, успевшие сбежать, могут поднять тревогу (что приведёт к жесточайшей схватке в следующей сцене) или раскрыть важную информацию.
- ◆ Персонажи не смогли справиться с брошенным им вызовом. Они сбежали с поля боя или, возможно, их захватили враги. Они не получают награду за сцену, потерпев поражение, и им придётся потрудиться, чтобы пережить последствия своей неудачи.

Результат каждой сцены должен обыгрываться в следующей. Успех в сцене продвигает персонажей ближе к завершению общей цели приключения. Неудача ведёт к новой ключевой точке сюжета.

ЗАПОМИНАЮЩИЙСЯ КОНЕЦ

Игроки всегда считают конец хороших сцен значимым и запоминающимся. Неважно, о чём сцена, придайте ей остроты и завершите, заставив игроков желать большего. Если персонажи только что победили главного злодея приключения, они могут наткнуться на загадочное обстоятельство или стать свидетелями странного события, заставляющего сомневаться, конец ли это на самом деле.

Предвкушение развязки также может обеспечить запоминающуюся концовку. Когда персонажи достигают одной из главных целей кампании, наградите их надлежащим образом. Сделайте это поистине незабываемым событием, торжественным и роскошным. Позвольте персонажам погреться в лучах собственной славы.

Пусть неожиданный поворот во время самого разгара торжества по поводу победы станет началом следующего приключения! Завершите игровое собрание на самом интересном месте, и ваши игроки будут хотеть ещё и ещё.

—Якс и Джеймс Уайетт