

## [Core d20 RPG] Заметки Паланта про домашние правила и изменение системы D&D, часть 1

#homerules #palant #homebrew #gamedesign #rules #system #dnd #5e #dnd5e #e5e #hack #theory

Часто говорят что в D&D это система, игра по которой посвящена в основном сражениям. Некоторые с этим спорят указывая на объем правил по сражению и на количество страниц посвященных описанию заклинаний. Когда-то спорил и я.

Сейчас перестал. В целом – да, большинство прописанных правил СИСТЕМЫ – посвящены сражению в том или ином образе. Но это не означает, что ИГРА обязательно будет про сражение.

Режим игры — это особый вид игрового процесса, который существует в игре. Примерами режима игры как раз будут – сражение и социальное взаимодействие. Режимы игры определяются целями и опциями. Сражение — это **конфликт**, который разрешается **насилием**, тогда как социальное взаимодействие — это режим игры, который включает в себя разрешение **конфликта** с помощью **вербального взаимодействия**.

Размер правил по сражению – действительно очень большой, особенно по сравнению с базовой механикой разрешения:

*Брось к20, прибавь модификатор характеристики, прибавь бонус зависящий от опытности персонажа (будь то ранг навыков или бонус владения), добавь ситуационные модификаторы (бонусы и штрафы) и сравни с целевым значением – статическим значением или аналогичной проверкой противника и определи кто добился своего.*

Помимо основных правил есть **БОЕВОЙ ДВИЖОК** - набор правил (части СИСТЕМЫ), которые вступают в силу, когда игра вступает в сражение. Эти правила обеспечивают структуру боевого хода, измеряют прогресс в достижении целей и определяют решения для действий, уникальных для сражения, а также устанавливают ограничения. Кроме того, они обеспечивают контроль над настройками сложности.

При этом более подробный набор правил обеспечивает лучшее взаимодействие с игроками - он автоматизирует большую часть боя и, значит, МАСТЕРА могут создавать и проводить бои, следуя очень простой процедуре:

подбирать монстров с определенным показателем опасности,

вот набор предопределенных действий и способов их выполнения, и так далее.

И соответственно сцены с применением БОЕВОГО ДВИЖКА гораздо легче готовить и создавать разнообразие игрового процесса.

одни люди говорят, что D&D может быть чем угодно, а другие говорят, что в D&D может быть только сражение. Я, как вы понимаете, отношусь к первым. Но понимаю вторых – ведь у них есть достаточно объективные обстоятельства, заставляющие так думать.

Если не использовать Руководство Мастера – то СИСТЕМА на самом деле не включает конкретных правил или систем для режимов игры вне боя. Нет ни предопределенных способов взаимодействия, различных структур разрешения ситуаций, показателей прогресса. Есть только разрешение действия – базовая механика.

Примерами различных режимов игры являются – скрытность, простой, управление доменом или королевством, управление кораблем или даже построение сети агентов тайного общества.

При этом будет глупо отрицать, что любая специализация выигрывает у общего. Зов Ктулху действительно лучше для ужаса и столкновения с непознаваемым. GUMSHOE явно лучше для проведения детективных историй. Собственно, так же этот принцип работает и внутри системы D&D - любой режим игры будет лучше, если он обладает специфическими игровыми структурами, а не только универсальной базовой механикой. Конкретные правила обеспечивают большую глубину, чем общие правила.

Без предопределенного набора правил для определенного режима игры, если я хочу запустить сцену с этим режимом игры, мне — Мастеру — придется проделать больше работы. Без предопределенных элементов правил, на которые можно было бы опереться, чтобы помочь мне управлять сценой – и предоставить

нарративные костыли игрокам, мне как Мастеру придется больше использовать свои суждения и помогать игрокам. При этом придется оценивать результаты и последствия каждого отдельного действия в каждом отдельном случае, определять темп действия и определять прогресс на ходу – создавая подсистему для этого определенного режима на ходу – что существенно увеличивает когнитивную нагрузку.

И поэтому мастерам, которые хотят чтобы игровая сцена с определенным режимом игры производила хорошее позитивное впечатление на игроков, придется уметь дорабатывать и разрабатывать механики, которые бы дополняли базовую, причем делая это заранее – или быть готовыми это делать на лету, что для неопытных ГМов является слишком большой нагрузкой.

Когда речь заходит о столбе социальных взаимодействий – то D&D по своей природе является игрой с вербальным взаимодействием. Используя стандартный подход – «Опиши что делает персонаж» для социального взаимодействия, после чего Мастер решает, как разрешать заявку игрока – очень часто отвечая игроку от лица персонажа и переходя в диалог. Социальное взаимодействие занимает центральное место в человеческом опыте. И в настольных ролевых играх, если Мастер даст игрокам возможность переходить к социальному взаимодействию – подменяя собой всех неигровых персонажей и сеттинг, игроки будут рады такому способу неформального разрешения заявок в диалоге. Хотя даже описанные правила по изменению отношения персонажей и то пойдут ли они на выполнение невыгодных для них действий не являются очень существенным расширением базовой механики.

Любая система правил для определенного режима игры должна служить расширением базовых правил или конкретным применением уже существующих правил. Режимы игры не должны включать слишком много новых и уникальных концепций. Даже если вы посмотрите на сражение – то базовая механика разрешения используется в бою практически постоянно.

При этом созданные подсистемы наличием формализованных правил дополнительно указывают игроку, на что стоит обратить внимания, синхронизируя при этом общее (с мастером и другими игроками) воображаемое пространство – получив конкретные величины для объективного сравнения и позволяя лучше делать действия, которые не предопределены в системе.

Домашние правила позволяют сместить фокус игры D&D на подходящий конкретному жанру и сеттингу. При этом отсутствие дополнительных правил подготовленных заранее приводит к необходимости импровизации и созданию рулинов на ходу. И наличие правил – позволяет понять игроку, не обладающему конкретными знаниями той или иной деятельности, понимать что следует делать уже его персонажу для достижения конкретного результата.

Сложности, когнитивной нагрузки, дисбаланса и неожиданных взаимодействий невозможно избежать. Каждая система имеет что-то из перечисленного. И чем больше система и чем в большем количестве случаев она может использоваться, тем больше будет возникать каждого из них. Чем больше правил, тем больше сложность. Чем больше систем, тем больше когнитивная нагрузка. Больше выбора и вариантов приводит к большему дисбалансу. И больше всего приводит к большему количеству взаимодействий, а это приводит к большему количеству взаимодействий, которых вы не ожидаете.

Поэтому добавляя домашние правила в систему, следует делать это таким образом, что минимизировать объем этих правил достигая при этом нужного результата. И для этого Мастеру (мне или вам) в первую очередь приходится отвечать на вопрос **ЗАЧЕМ ТЫ ЭТО ДЕЛАЕШЬ?**

И если ответ на него не является очень существенным, то и делать этого не надо. А что является существенным? Автору правил нужно объяснить самому себе, как его хак или **1) ИСПРАВИТ что-то сломанное**, или **2) как он УЛУЧШИТ игровой процесс** или как он **3) СОЗДАЕТ новый игровой процесс**.

Вторым ключевым вопросом будет - **ПОЧЕМУ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ ЭТОГО НЕ СДЕЛАЛИ?** И не стоит считать геймдизайнеров глупее себя.

Последним вопросом будет – **А МОЖНО ЭТО СДЕЛАТЬ МЕНЬШЕ И ЛУЧШЕ?**

Хорошим примером, как работает третий принцип в дизайне будет пример архетипа Рыцаря заклинателя (Eldritch Knight) и черты Ритуальный Заклинатель – которые минимальной добавкой позволяют сделать бойца с очень ограниченной боевой магией и более широкой утилитарной. Или как добавление черты Специалист по огнестрельному оружию позволяет избежать необходимости добавлять в игру отдельный класс Ганслингера. Хотя иногда геймдизайнеры все таки совершают ошибки – так было например с Хексблейдом – патроном колдуна. Целью его добавления было улучшения архетипа Договора Клинка, что в целом только создало проблемы породив множество мультиклассовых комбинаций. Лучшим вариантом было бы изменение самого архетипа, что и было мной сделано (см. Исправление пакта клинка у колдуна).

Изменение игры требует такой же зрелости, как и ее разработка. Но для этого требуется знание системы, принципов ее создания и проблем использования, чего невозможно достичь без одновременно и практического опыта применения правил из этой системы и понимания целей, которые преследовались при ее создании.

Поэтому отвечать на эти три вопроса стоит всегда. И начинать изменять правила следует только с наиболее маленького элемента правил.

1. **ЗАЧЕМ ТЫ ЭТО ДЕЛАЕШЬ? ЭТО ИЗМЕНЕНИЕ или 1) ИСПРАВИТ что-то сломанное, или 2) как он УЛУЧШИТ игровой процесс или как 3) СОЗДАЕТ новый игровой процесс?**
2. **ПОЧЕМУ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ ЭТОГО НЕ СДЕЛАЛИ?**
3. **А МОЖНО ЭТО СДЕЛАТЬ МЕНЬШЕ И ЛУЧШЕ?**