

SLY FLOURISH'S  
THE  
LAZY  
DUNGEON MASTER



*by Michael E. Shea*

# Оглавление

Оглавление .....	2
Глава 1. О книге.....	3
Глава 2. Мантра ленивого ДМа. ....	4
Глава 3. Сложно быть ленивым.....	6
Глава 4. Опасности чрезмерной подготовки. ....	7
Глава 5. Пятиминутная подготовка к приключению.....	9
Глава 6. Начиная приключение. ....	12
Глава 7. Три пути. ....	14
Глава 8. Развитие сюжета персонажами. ....	15
Глава 9. Связываем игроков с сюжетом. ....	19
Глава 10. Не упускать конец из виду.....	21
Глава 11. Построение мира на взаимоотношениях. ....	23
Глава 12. Построение при помощи шаблонов.....	25
Глава 13. Сталкивая миры.....	29
Глава 14. Шесть черт вашего мира.....	31
Глава 15. Инструментарий ленивого ДМа. ....	33
Глава 16. Перетяжка.....	37
Глава 17. Ленивое создание сражений. ....	39
Глава 18. Ленивые сокровища и опыт. ....	42
Глава 19. Использование опубликованных материалов.....	45
Глава 20. Делегирование.....	47
Глава 21. Улучшая импровизацию. ....	50
Глава 22/23. Погрузитесь в фантазию и берите то, что работает.....	54
Приложение А. Набор инструментов Ленивого ДМ. ....	56
Приложение В. ....	64

---

Перевод: <https://pikabu.ru/@iffnomatter>

Верстка и оформление: Киборги и Чародеи

---

# Глава 1. О книге.

Эта книга строится на двух идеях. Первая состоит в том, что многие ДМы тратят колоссальное количество времени на подготовку модулей, при этом абсолютно необязательно, что они принесут удовольствие как игрокам, так и ДМу. Вторая, потенциально более глубокая, состоит в том, что меньшая подготовка может вылиться в лучший модуль.

Опираясь на эти идеи, книга:

Сэкономит время при подготовке к игре.

Поможет сфокусироваться на тех элементах модуля, которые наиболее приятны для вас и вашей группы.

Продемонстрирует, что меньшая подготовка может вылиться в более динамичную и захватывающую игру.

Наверняка вы любите ответственно подходить к проработке своих модулей, и эти идеи вас слегка шокируют. Мы все наслаждаемся процессом создания хороших модулей, именно поэтому мы управляем ими, а не просто играем. Вам не следует лишать себя удовольствия подготовки своего модуля. Напротив, вы увидите, что и как следует подготовить, чтобы получить возможность сфокусироваться на вещах, которые доставляют вам и вашим игрокам наибольшее удовольствие в процессе игры.

Для кого эта книга?

Эта книга предназначена для ДМов, которые провели десятки, если не сотни игр. Она не годится для новичков. Им больше подойдут различные *Dungeon Master's Guides* или моя собственная книга *Sly Flourish's Dungeon Master Tips*. Однако, эта книга не требует подлинного мастерства в процессе ведения игр, она подразумевает что вы знакомы с основами и имеете опыт в качестве ДМа. Чем больше игр вы провели, тем полезнее для вас будет содержимое этой книги.

Как *Sly Flourish's Dungeon Master Tips* и *Running Epic Tier D&D Games*, эта книга содержит в себе советы, трюки и прочие ресурсы, которые помогут вам проводить меньше времени, создавая лучшие модули. Сама ее цель состоит в том, что на ее прочтение вы потратите немного времени и получите практические примеры для создания открытых и захватывающих модулей. Конечно же, какие-то идеи могут не вписаться в ваш персональный

стиль ведения игр, ведь нет единственно верного способа для создания модуля. Однако, эта книга даст вам пищу для размышлений во время подготовки. Используйте то, что подходит вам. Забудьте остальное.

А теперь давайте сделаем наши модули великими.

## Глава 2. Мантра ленивого ДМа.

*“От всей твоей подготовки в игру попадет примерно  
10%”*

*- Майк Меарлс, глава отдела разработки и дизайна Dungeons  
and Dragons.*

Начнем с простого концепта, утверждения, которое будем держать в уме во время написания модуля. Вокруг этого концепта вращается вся книга:

Подготавливайте только наиболее важное для игры.

Простое утверждение, которому довольно трудно следовать. Мы все знаем прописные истины «будь проще» и «меньше – больше», однако невзирая на них, жизни, которые мы проживаем, далеки от простоты. Значительных усилий требует выяснение того, что действительно важно в процессе вашей игры. Каждый раз, когда вы погружаетесь в глубины своего воображения, ваш разум будет крутиться, вертеться, стараться двигаться дальше, заполнить все пробелы, учесть все переменные и детали еще до того, как начнется сама игра.

Успех или провал игры не зависят от того, сколько времени было потрачено на ее подготовку. История существует лишь в кругу группы людей за столом и она будет хороша или плоха в зависимости от того, что эти люди в нее привнесут.

Подготавливайте только наиболее важное для игры.

### Что следует ПЕРЕСТАТЬ делать?

Хорошие креативные работы получаются из того, что удаляется, а не добавляется. Что вы удалите из своей игры и подготовки к ней? Что вы выбросите, дабы сфокусироваться на важных вещах? Приложение В представляет собой результаты опроса 817 ДМов касательно их техник

подготовки к игре. Смотря на список подумайте, какие активности вы считаете наиболее полезными для вашей игры? Какие наименее полезны? Почему вы ими занимаетесь?

### **«Но МНЕ НРАВИТСЯ готовиться к игре!»**

Скорее всего, это будет основная критика идей книги. Нам нравится писать модули. Нам нравится прорабатывать детальные столкновения и расписывать все нюансы сюжета. Нам нравится создавать миры, истории и плести интриги. Мы наслаждаемся этой работой и это делает наши модули лучше, верно?

А может и нет.

То, что ощущается продуктивным, может им не являться. Вы можете потратить немало времени, создавая монстра или зону столкновения только для того, чтобы увидеть, как труды ваших рук распадаются на части, когда игроки садятся за стол. Иногда и все время мира, потраченное на подготовку, не обещает хорошую игру. Например, опираясь на слова Майкла Маллена, создателя блога Id DM, его худшей игровой сессией оказалась та, к которой он подготовился сильнее всего.

Время, которое вы тратите на написание модуля может ощущаться потраченным с пользой, но это может уводить вас от более важных активностей, которых вы подсознательно избегаете.

### **Креативность и Сопротивление.**

Стивен Прессфилд в своей популярной книге «Война за креатив» описал концепт, названный им «Сопротивление». Он описывает его как внутреннюю силу, которая останавливает людей от создания и завершения креативных работ. Сопротивление — это то, что встает на пути творения, правомерно или нет.

Кстати говоря, одна из самых интересных вещей касательно Сопротивления состоит в том, что Сопротивление может быть вполне резонным и рациональным. Как можно написать роман, когда ты борешься с раком? Как можно уйти с работы и научиться рисовать, когда у тебя две ипотеки и четверо детей? Никто не требует от вас нырять в креативные глубины, когда у вас есть веские причины не делать этого.

Но все же это Сопротивление.

Соппротивление, рациональное или нет, — это то что встает на пути креативности, вне зависимости от того, написание ли это романа или подготовка еженедельной игры.

### **Соппротивление и подготовка к игре.**

Вот на этом моменте становятся интересными такие вещи, как создание монстров. Вы можете смотреть на процесс создания монстра и думать, что это креативная работа. У вас есть цель и результат. Вы знаете, что вы сделали. Но разве создание монстра по-настоящему креативно? Что если то, что вы приняли за креатив, является Соппротивлением? Чем бы вы могли заняться вместо этого? Чего вы избегаете?

Какие-то участки, сильно влияющие на вашу историю, могут ставить довольно сложные задачи перед вами. Например, улучшение своей импровизации, но этого мы коснемся позже. Еще есть хороший пример построения модуля вокруг личных сюжетов игроков. А иногда самой креативной авантюрой будет обучение тому, что игра может сама построить себя.

Иногда самое сложное – ничего не делать.

## **Глава 3. Сложно быть ленивым.**

*«Не пытайся всё контролировать. Отпусти вожжи.»*

*- Тайлер Дерден, Бойцовский клуб.*

Мы любим это хобби. Будучи ДМами, мы создаем миры, рассказываем истории, строим подземелья, просчитываем столкновения и вдыхаем жизнь в NPC. Требуется неслабая доля энергии, чтобы отказаться от подготовки и прекратить что-то делать. Жажда создания течет в нас и будет продолжать течь, даже если мы решим полениться и пропустить многие вещи, которые обычно не пропускаем.

### **Отпусти вожжи.**

Большая часть этой жажды проистекает из страха потери контроля над происходящим. Никто из нас не хочет, чтобы наши игры были отсосными, и мы предполагаем, что недостаток подготовки повлечет за



собой ужасную игру. Если мы не подготовились, как вообще игра может получиться хорошей?

Понимание того, что многое может быть неконтролируемым, ощущается контринтуитивным и очень сложно. Ведение игры в D&D не является сходным процессом с написанием книги, и даже лучшие авторы-фантасты знают о том, что чудесные истории исходят не из планирования. Необходимо позволить истории жить и существовать самостоятельно. Ваши истории точно так же создаются не в тот момент, когда вы пишете модуль, выстраиваете сюжет или создаете монстра. Они рождаются за столом, когда шестеро приносят историю в жизнь.

Тем не менее, жажда планировать и готовиться никуда не пропадает. Как вы можете повернуть эту энергию в нужное русло?

### **Направьте энергию на создание.**

Перенаправление вашей энергии к правильным целям поможет вам чувствовать свою пользу перед игрой. Вы можете использовать ту энергию, которую обычно тратите на менее полезные активности, на те части, которые напрямую улучшат ваш модуль. Сфокусируйтесь на двух аспектах. Во-первых, мы можете создать фундамент для приключения, интересного NPC и фантастическую локацию. Во-вторых, вы можете сфокусироваться на разработке инструментов и техник для импровизации и реагирования на развитие сюжета. Позднее в книге мы углубимся в детализацию этих идей.

## **Глава 4. Опасности чрезмерной подготовки.**

*«Ни один план не выдерживает столкновения с  
игроками»*

*- Давена Оакс, The She DM*

Концепция Ленивого ДМа не только позволяет экономить время. Она позволяет потратить это время на подготовку того, что принесет как можно больше удовольствия для вас и ваших игроков. Помимо пустой растраты

времени есть более опасные вещи. Давайте взглянем на потенциальные опасности чрезмерной подготовки.

### **Вы тратите время на проработку маловажных вещей.**

Из 470 ДМов, ведущих игры еженедельно, 38% тратят более получаса на создание монстров (о опросе ДМов можно прочитать в Приложении В). Наиболее популярные версии D&D (в этой дискуссии мы будем придерживаться Pathfinder, D&D 3.5 и D&D 4) содержат в себе сотни и тысячи монстров разных уровней. Нет особой нужды в создании очередного монстра, даже если вам и хочется. Звучит совершенно логично, пока вы не ощутите в себе жажду создать особенного злодея, что займет у вас от 15 минут до часа (в зависимости от редакции), а потом его убьют за пару раундов. Скорее всего, вы так и не раскроете его потенциал.

### **Вы вкладываете слишком много усилий в ваш материал.**

Чем больше времени вы тратите на подготовку модуля, тем сильнее ваше желание того, чтобы игроки ощутили на себе все то, что вы подготовили. Если вы потратили три часа на создание красивого боевого столкновения на сложной и многоуровневой арене, какова вероятность того, что вы позволите игрокам найти творческий путь, чтобы обойти его? Насколько вас разозлит, если какой-нибудь жопоразрывающий маг скастует «полет» и все просто перелетят это место, как стайка чаек?

Каждая минута, потраченная на подготовку игры, эмоционально требует от вас использовать ее на полную катушку. Вы хотите, чтобы игроки увидели ваше творение. Соответственно, чем больше вы создадите, тем меньше вероятность того, что вы позволите игрокам отклониться от курса.

Все сводится к ощущению контроля. Главным страхом большинства ДМов является плохая игра, проистекающая из недостаточной подготовки. Чем больше мы контролируем игру, тем лучше мы себя чувствуем.

Но ваша игра не о контроле хода сюжета; она о том, чтобы дать жить истории. Вспомните все ваши игры и самые памятные моменты из них. Сколько из них были заранее прописаны ДМом и сколько из них оставили свой след в памяти только потому, что никто за столом не знал, что произойдет в следующий момент? Все это не значит, что ваши



заготовленные идеи бесполезны, просто они могут принести больше пользы отдельно, нежели вплетенные в заранее прописанную историю.

### **Вы создаете сюжет раньше, чем нужно.**

ДМы часто полагают, что творят сюжет, прописывая приключения или рисуя карту, но настоящий сюжет рождается за игровым столом. Как много сюжета стоит прописать наперед, чтобы он раскрылся за игрой? Насколько вы подготовлены к извержению спонтанного сюжета? Вы точно не добьетесь этого, прописав шесть страниц прозы, которой все должны следовать.

Сюжеты рождаются за столом, а не до того. Чем больше стараний вы приложите к написанию сюжета наперед, тем больше шанс того, что вы скатитесь в заскриптованную и потенциально скучную историю.

Есть способы избежать этого и все еще получить удовольствие от написания модуля. Однако, это не включает в себя написание сюжета, это включает в себя построение сцены, сплетение бэкграунда и желаний игроков, прописывание личностей NPC и построение мира, в котором группа игроков будет рассказывать историю за столом, а не на экране вашего компьютера за неделю до этого.

## **Глава 5. Пятиминутная подготовка к приключению.**

*«Как мало мне нужно подготовиться, при этом  
получив интересную игру?»*

*- Робин Д. Лоус, автор Robin's Laws of Good Game Mastery и  
соавтор Dungeon Master Guide 2.*

В Sly Flourish's Dungeon Master Tips находится чеклист с двадцатью пунктами, которые нужны для построения модуля. Здесь мы сократим их до трех простых вопросов:

***Где начинается ваше приключение?***

***В какие три зоны оно вас приведет?***

***Какова цель трех NPC?***

Ответы на эти вопросы содержат в себе достаточно для того, чтобы вы контролировали игру, но при этом игра не будет перегружена деталями, которые не позволят ей развиваться в интересном ключе. Чтобы закрепить ответы на эти вопросы, давайте воспользуемся лучшим помощником ДМа: карточкой 8x12.

## **Дизайн карточки 8x12**

У карточки 8x12 как инструмента ДМа есть множество преимуществ. Она дешевая, простая и сдержанная. Она дает вам свободу творчества в построении мира, но заставляет держаться границ карточки. Следующие несколько глав покажут вам, как использовать карточку 8x12 для построения полноценного модуля или задела на целую кампанию. А пока давайте подведем промежуточные итоги.

## **Где начинается приключение?**

В первую очередь, вам нужно понять, где начнется ваша история. Обязательно будет тот самый момент, когда группа игроков усаживается за стол и смотрит на вас в ожидании. Эту часть игры вам никак не удастся симпровизировать. Вам нужно знать, где все начинается. Собственно, подготовка к игре может быть простым предложением навроде:

«Мы начинаем в приемном зале Лорда Грэма, властителя Винтерфелла. Он весьма рассержен тем, что орки продолжают нападать на торговые караваны на Дороге Белого Кремня.»

Вам необязательно зачитывать это предложение игрокам, но оно дает вам достаточно данных для начала и содержит в себе возможные варианты действий. Вращаясь в вашей голове, основная мантра не позволит вам перегнуть палку. Вам может захотеться наполнить комнату деталями или пояснениями глубины ангста Грэма. Не поддавайтесь этим чувствам. Вместо этого отпустите вожжи и поработайте над проработкой Грэма, чтобы вы и ваши игроки знали его и понимали.

## **Какие пути ждут впереди?**

Сузьте вашу историю до нескольких вариантов вместо построения целой кампании, мира или мультисюжетного модуля. Оставьте достаточно для того, чтобы игроки могли делать настоящие выборы, но при этом не чувствовали себя парализованными. Достаточно будет трех вариантов.

Эти варианты могут принести пользу несколькими способами. Они дают игрокам возможность выбирать, при этом не ограничивая их. Если группа ждет от вас указаний – у вас для них есть три варианта. Помимо этого, вы показываете, что потенциально игроки могут выбрать четвертый вариант или комбинацию из нескольких.

Наиболее важным является то, что вы будете чувствовать себя подготовленными, записав три варианта развития событий. Если вы чувствуете себя подготовленным, вам будет более комфортно вести игру.

### **Чем занимаются NPC?**

Третий вопрос углубляет ваш модуль настолько, чтобы мир в нем ощущался живым. Где бывали ваши NPC? Чем они занимались, пока игроки отсутствовали? Как NPC сталкивались друг с другом? Эти вопросы вдыхают жизнь в игру. Они помогают двигаться событиям в различных направлениях, и когда ваши игроки заметят это – они поймут, что они не просто бродят по подземелью с выскакивающими из-за угла монстрами.

### **Что насчет больших кампаний?**

Быть может, вы в начале создания большой кампании. Вам нужно побольше данных, верно? Не очень. В поздних главах мы обсудим, как свести героев вместе не просто на попойке в таверне. Но для кампании в целом, вам не нужно продумывать больше, чем первую сцену и первую игру. Кампаниям не нужно планирование, зачастую они тем веселее, чем меньше усилий приложено к продумыванию. У вас может быть общая идея сюжета, но вам не стоит прописывать ее полностью, иначе вы рискуете поставить игроков на рельсы. Вместо этого, сфокусируйтесь на тех же трех вопросах:

Где начинается ваша игра?

Какие три пути лежат впереди?

Чем занимаются три NPC?

Всего три вещи нужны для того, чтобы двигать сюжет. Несмотря на то, что ваш чеклист может содержать в себе дюжину пунктов. В следующий раз, когда вы соберетесь провести четыре часа, планируя модуль, попробуйте отвести пять минут на эти вопросы. Возможно, этих пяти минут окажется более чем достаточно.

Давайте рассмотрим эти концепты в трех следующих главах, взяв в руки ваши карточки 8x12.

## Глава 6. Начиная приключение.

Первой из трех вещей, на которых стоит сконцентрировать свое внимание, является понимание того, где начнется ваше приключение. Как и в процессе всей подготовки, вам нужно сконцентрироваться на наиболее важном и отказаться от остального. Это означает, что вам нужно сделать начало достаточно маленьким и не переполнять его деталями кроме тех, которые нужны для старта, в то же время дав игрокам достаточно для того, чтобы позволить сюжету развиваться.

### Больше, чем начало в таверне.

Скорее всего, ничего не получится, если вступление будет слишком банальным. Заезженное начало не запустит шестерни сюжета и не даст воображению достаточного толчка для развития. Вам нужно добавить достаточно деталей, чтобы привлечь интерес.

Вот плохой пример:

«Вы начинаете в гильдии приключенцев, ожидая новых заданий.»

Этот задел не дает вам ничего с чем можно работать. Он не раскачивает воображение игроков. Он не дает вам ощущения начала приключения.

---

*«Вы начинаете в гильдии приключенцев Вайтфолла, слушаая панихиду по членам гильдии, павшим в руинах подле гор Синие Близнецы.»*

---

Уже стало вкуснее. Есть с чего начинать. Если это ваше первое приключение, вы можете не знать абсолютно ничего о руинах у подножия Синих Близнецов и о банде, которая там скрывается. Вы можете добавить немного деталей, но у вас уже есть отправная точка и вы знаете, с чего начать.

## **Дожимайте, но не до конца.**

Тем не менее, вам не нужно выписывать историю полностью. В тот момент, когда у вас появился задел и вы захотите написать больше – остановитесь. На этом моменте сюжет уже может жить своей жизнью. Рассказчик внутри вас может возжелать ухватить трепещущую мысль за хвост, но не нужно. Отпустите ее и дайте ей приземлиться, неприрученной, прямо в центр игрового стола. Игроки сами начнут строить предположения и смешивать их в смесь, о которой вы не могли даже и подумать. Именно такие приключения помнят десятилетиями.

## **Приключение и презентация в лифте.**

В книге *Dungeon Master Tips* я описывал идею «презентации в лифте» как заменителя построения мира. Этот концепт краткого, сфокусированного описания длиной в одно предложение отлично работает для модулей. Вы можете описать все ваше приключение в одном предложении?

Если вам нужно больше одного предложения, скорее всего оно слишком длинное. Сохранение простоты оставляет игре достаточно пространства для эволюции в нечто прекрасное, уникальное и приятное.

## **Пример: Йеллоутоп.**

На протяжении всей книги я буду использовать один пример, на основе которого буду демонстрировать концепции, о которых говорю. Давайте начнем:

«В городке Йеллоутоп, где добывают соль, деспотичные наемники оставили на улице тело лидера сопротивления с кинжалом в груди.»

Эта завязка сразу дает нам понять, о чем будет это приключение: о революции.

Начиная подготовку к своему модулю, возьмите вашу карточку 8x12 и напишите на ней, несколькими словами, завязку вашего сюжета. Абсолютно необязательно выписывать ее столь тщательно, как в примере, но в ней должно быть достаточно деталей, чтобы напоминать вам о ней.

Записали? Отлично, теперь давайте определимся с тремя потенциальными путями развития сюжета.

## Глава 7. Три пути.

Написав завязку вашего сюжета в верхней части карточки 8x12, напишите под ним три пути, по которым может пойти приключение. Иногда им нужно быть достаточно линейными, например, они должны описывать три сцены, которые случатся, когда игроки доберутся до ближайшего подземелья. А иногда они могут олицетворять три основных выбора, которые могут сделать игроки, решая куда им направиться.

Профессиональный импровизатор и фрилансер Dungeons and Dragons, Стив Тауншенд, называет эту идею «три вещи». Он пишет свои модули сначала решая, чем закончат игроки. Затем, где они начнут и что может произойти в середине.

Вместо этого вы можете выбрать три локации, которые могут обнаружить игроки, оставив пути открытыми для игроков и сделав локации достаточно интересными, чтобы привлечь их внимание. Сфокусировавшись лишь на трех локациях или сценах, можно получить эдакое приключение в стиле песочницы, где игроки у игроков есть несколько вариантов действий.

Вне зависимости от того, какой метод вы выберете, наличие трех путей, локаций или сцен даст вам достаточно для того, чтобы чувствовать себя комфортно, не перегружая ваш сюжет или игроков. Этого хватит, чтобы дать вам и игрокам свободу действий для игры.

Ваши опции должны быть сфокусированными, но не расплывчатыми. Вот не очень хороший пример, в котором не хватает деталей:

***Игроки путешествуют в соседний городок.***

***Игроки идут в руины по соседству.***

***Игроки обследуют местную Гильдию Воров.***

А вот в этом примере уже достаточно деталей, подсказывающих вам:

***Игроки преследуют злобного жреца Ралтора в соседний проклятый город Нин.***

***Игроки путешествуют в ближайшие руины, где гноллы устроили себе лагерь с пленными.***

***Путем хитрости или грубой силы, игроки проникают внутрь воровского притона в канализации Эштона.***

Грубо говоря, вам нужно, чтобы события или локации были вплетены в общий сюжет, либо как потенциальная цепочка событий, или как центральная точка, в которой сходятся несколько направлений. В этих примерах достаточно деталей, чтобы заставить шестеренки вращаться, при этом они не перегружены. Они дают вам ощущение того, что вы можете легко импровизировать, основываясь на действиях игроков. Вместе с тем они не настолько структурированы, чтобы ограничивать свободу действий игроков и дают им возможность создавать свои варианты развития событий, которые вы можете использовать.

### **Пример: Точки приключений Йеллоутопа.**

Продолжая с завязкой приключения в Йеллоутопе, давайте создадим три локации, которые мы можем использовать. Давайте запишем эти локации на карточке 8x12 и дополним их несколькими ключевыми идеями:

Поместье Грейстоун: Бывший особняк знати, сейчас штаб наемников.

Солевые Копи: Некогда центр городской индустрии, сейчас они закрыты после обнаружения темных сил, таящихся в глубине. Есть проход из Йеллоутопа в Крепость Эшленд.

Крепость Эшленд: Высоко в горах лежит замок в руинах, где обосновались хобгоблины и орочьи наемники. Два требушета угрожают безопасности города.

И вот, наша микро-вселенная начинает сходитьсь, при этом не перегружаясь деталями. У нас есть локации для приключений, у нас есть идеи для сюжета и угроза. У нас достаточно данных, чтобы ощущать будущее приключение, даже если все еще не связано воедино. Что же нам требуется, чтобы привязать эти локации к нашей завязке? NPC.

## **Глава 8. Развитие сюжета персонажами.**

В процессе третьего этапа подготовки модуля вам нужно определить прошлое и род занятий самых важных NPC для вашего сюжета. Пути и реакции NPC будут как кровь в венах сюжета и свяжут воедино завязку,



сцены и локации. Остальной сюжет будут двигать действия NPC. Несмотря на то, что древняя история места может казаться интересной, она довольно-таки статична по сравнению с жизнью NPC. Представьте бассейн с шариками на поверхности воды. Если толкнуть один шарик, он столкнется с другим, и они изменят направление движения, потенциально сталкиваясь с еще большим количеством шаров. Иногда они врезаются друг в друга, иногда лишь чиркают по поверхности. Действия и взаимодействия NPC работают точно так же.

Игроки – самые активные шарики в бассейне, они толкаются, врезаются и постоянно перегруппировываются. Топливом для сюжета служат действия и мотивации игроков. На протяжении всего путешествия они будут взаимодействовать с NPC, создавая новые пути и реакции от сессии к сессии.

Очень захватывающе наблюдать, как решение, которое предпринял игрок, становится началом цепочки событий, происходящих вне поля зрения и возвращающихся под иным углом спустя несколько сессий. Они могут увидеть последствия своих действий и связать их воедино. Становится очень интересно, когда игроки сами складывают этот пазл, как Шерлок Холмс использует дедуктивный метод для раскрытия преступлений.

Давайте будем прагматичными, держа в голове философию развития сюжета персонажами, и поговорим о использовании NPC в вашем ленивом модуле. Хотя ваши игроки и двигают основной сюжет, вам не стоит подготавливать слишком много, делая это за них. Вместо этого, сфокусируйтесь на NPC, которых вы контролируете. Переверните вашу карточку 8x12 с завязкой сюжета и тремя путями.

### **Сфокусируйтесь на трех важных союзных NPC.**

Великие истории творятся великими персонажами. Постарайтесь не раздувать число таких персонажей, держа в голове тот факт, что креативность исходит из ограничений. Сложно запомнить большое количество персонажей, и никто не хочет врываться в середину Песни Льда и Пламени. Придерживайтесь трех основных NPC, это поможет игрокам запомнить их и какие-то детали их личности.

## **Пример: Йеллоутоп.**

Давайте определим трех основных NPC, вернувшись в Йеллоутоп:

Лорд Канзлиф Грейстоун: Лорд Йеллоутопа. Прикормлен наемниками, изгнан из дома и втайне надеется на революцию.

Лаваск: Дипломат, алхимик и «террорист». Бунтарь в изгнании. В настоящий момент подыскивает героев для смещения тирании наемников.

Дэвинс: Бывший бизнесмен и шахтер. Ищет способ низвергнуть наемников. Ужасается убийству лидера сопротивления.

Никто из этих персонажей ничего не делает, потому что история еще не началась. Проследите действия NPC по мере развития сюжета, дополнительно к отслеживанию действий игроков. Давайте для начала сфокусируемся на прошлом и мотивациях NPC, чтобы мы знали, как они будут вести себя с игроками.

Напишите имена этих NPC и их предыстории на карточке 8x12, чтобы помнить о том, кто они. В процессе кампании, задумайтесь над тем, чтобы дать каждому NPC свою карточку, на которой вы сможете отслеживать их действия.

## **Сфокусируйтесь на 1-3 вражеских NPC.**

Хорошим историям нужны хорошие злодеи. В Sly Flourish's Dungeon Master Tips уже обсуждался процесс создания хороших злодеев, но я быстро подытожу его здесь следующими утверждениями:

У хорошего злодея есть причина быть таким, каков он есть.

Хороший злодей не статичен, у него есть план.

Хороший злодей умен.

Хороший злодей считает правильным то, что он делает.

Хороший злодей прав.

Запомнив это, давайте сфокусируемся на идеальном количестве злодеев: от одного до трех. Один – идеальное число для сюжета с одним фокусом. Трех злодеев достаточно для интересных поворотов сюжета, что выльется в долгую историю. Больше трех, и ваш сюжет не будет ощущаться цельным. Вашим игрокам будет все равно, потому что их внимание будет размыто.

## **Пример: Злодеи Йеллоутопа.**

Давайте посмотрим на злодеев Йеллоутопа:

Теорн Белый Шрам: Благородный наемник с усами толщиной в карандаш. Брутальный и властный. Проживает в поместье Грейстоун с отрядом телохранителей.

Капитан Черная Рука: Лидер гоблиноидов-наемников Эшленда. Ждет шанса разрядить требушеты по городу.

Отец Мурлэнд: Выглядит как толстый монах, путешествующий с наемниками и является жрецом темного бога. Обожает детей, особенно в качестве жертвоприношений. Приманивает их добротой.

И снова, пока история не началась, злодеям необязательно действовать. Вам достаточно знать, чем они займутся, когда история начнется. Вновь переверните вашу карточку 8x12 и запишите на ней трех злодеев. Если они продержатся пару игровых сессий – они заслужат свою личную карточку, на которой можно будет отслеживать их действия.

## **Импровизация второстепенных NPC.**

То, что вы фокусируетесь на 4-6 основных NPC (союзниках и злодеях) не означает, что остального мира не существует. Второстепенные NPC так же важны, чтобы вызывать ощущение живого мира. У этих ребят не должно быть биографии длиной в четыре тысячи слов (как и у основных NPC, кстати). Скорее всего, им не нужно ничего кроме имени и рода занятий. Остальное само сложится.

У второстепенных NPC есть две основные задачи: они наделают жизнью мир и служат эдаким бассейном, откуда могут родиться первостепенные NPC. Поскольку вы заранее не знаете, кто будет второстепенным, а кто первостепенным – вы должны быть готовы к тому, чтобы одних превратить в других. В более поздних главах книги мы коснемся способов создания хороших второстепенных NPC без подготовки.

## **Ротация NPC.**

По мере действия игры, когда шары будут сталкиваться и менять направление движения, очень возможно, что первостепенный NPC выпадет из поля зрения игроков. Они получили свои пять минут славы, теперь очередь за следующими. В этот момент вы можете превратить

второстепенного NPC в первостепенного. Хорошие новости в том, что вам, скорее всего, не нужно будет беспокоиться о том, кого выбрать – чаще всего игроки будут делать это сами. Возможно, им понравится французский акцент бармена. Возможно, они выберут главой своего бизнеса бригадира бандитов с хорошо подвешенным языком. Что бы ни случилось, оставайтесь гибкими в вопросах перевода NPC из одного статуса в другой.

Аналогичное можно сказать и о злодеях. Быть может, игроки убили главного злодея в славной битве или столкнули его в котел с расплавленным камнем. И тогда его более хитроумная заместительница займет его место, для которого была рождена, и станет новым и более опасным злодеем. Ее уже не удастся подловить в опасной близости от котла с расплавленным камнем.

Хорошие NPC выстраивают сеть потенциальных сюжетов, но лучшие идеи будут исходить от игроков и их персонажей. Давайте посмотрим, как вы можете связать все это в фантастическую историю.

## **Глава 9. Связываем игроков с сюжетом.**

До сей поры мы фокусировались на построении всего, что вам требуется для простого приключения или нескольких игровых сессий, проходящих в одной местности. Однако, кампании большего размера требуют немного больше подготовки. Что важнее, им необходимо строиться вокруг игроков. Игроки будут меньше заботиться о коротких играх, но в больших кампаниях сюжет должен вращаться вокруг них.

Крис Перкинс в своей статье «What's My Motivation» описывает вплетение персонажей в сюжет игры тремя тезисами:

Основывайся на том, что игрок дает тебе.

Будь готов увести сюжет в новом направлении.

Предлагай идеи, содержащие потенциал для будущих приключений.

Путь ленивого ДМ значительно помогает разобраться с двумя тезисами из трех. Во-первых, имея лишь подготовленный набросок, становится гораздо легче отталкиваться от игроков. В итоге, весь сюжет может

фокусироваться на их персонажах. Второй тезис тоже становится значительно проще. Если у вас нет готовой кампании в вашей завязке, вам будет несложно модифицировать ее так, чтобы подогнать ее под мотивации персонажа. Гораздо проще корректировать курс, когда самого курса не существует.

Ветеран игр D&D и фрилансер Wizards of the Coast, Теос Абадия тратит по часу, размышляя над тем, как игроки могут вписаться в сюжет. Многие мастера согласны с ним. Сюжет, построенный на прошлом и мотивациях персонажей, сильно увеличит позитивный опыт, получаемый игроками. Они будут чувствовать себя вовлеченными в гораздо большей степени, когда сюжет будет напрямую привязан к персонажам. В Приложении С содержатся интервью с матерыми ДМами, многие из которых указывают на то, что прямая связь персонажей с сюжетом является очень важным моментом в подготовке их игр.

Во время планировки кампании, заведите карточку 8x12 для каждого персонажа, где будет содержаться несколько слов о их прошлом, мотивациях и потенциальных подвязках с происходящим сюжетом. Сверяйтесь с этими карточками перед каждой сессией, чтобы понять, куда движется сюжет. Быть может, вам и не нужно сидеть над ними по часу, как Теос, но любое количество времени, проведенное за этим процессом, сделает ваших игроков гораздо ближе к разворачивающейся перед ними истории. Что более важно, просмотр этих карточек перед игрой поможет вам спонтанно подвязать персонажей к сюжету в нужный момент.

Робин Лоус в Robin's Laws of Good Game Mastering и Dungeon Master's Guide 2 классифицирует игроков, разделяя их на категории. Помимо этого, Робин описывает «эмоциональные моменты», которые эти категории могут получить в процессе игры. Создавая карточки 8x12 для персонажей, постарайтесь добавить на них для каждого игрока свой «эмоциональный момент», который по вашему мнению он получает, играя в D&D. Например:

«Любит флиртовать со знатью и власть имущими»

«Любит убивать много миньонов»

«Хочет сразиться с самым лютым засранцем в комнате»

«Любит сокровища с историей»

«Любит исследовать руины древних цивилизаций»

«Наслаждается созданием политических драм»

«Рад следовать за группой»

Если ваши игроки не столь прямолинейны в своих желаниях, вы можете выделить их из взаимодействий или отношений игроков. Позже мы обсудим способ создания отношений между персонажами, которые придадут им больше глубины и сведут воедино, в то же время выстраивая мир игры и генерируя интересные зацепки для историй.

## **Глава 10. Не упускать конец из виду.**

С историями, сфокусированными на персонажах и имеющих открытую концовку есть одна проблема – они часто распадаются в финале. Даже великие писатели, такие как Стивен Кинг и Джордж Мартин сталкиваются с провисающими концовками. У них прекрасные сюжеты, которые провоцируют, непредсказуемы и чаще всего полностью распутываются к своему завершению. Например, концовка «Противостояния». Это одна из лучших книг в стиле фэнтези, но она заканчивается тем, что появляется рука Господня и взрывает ядерную боеголовку в центре Лас Вегаса. Нахрена Ральфу и Ларри везти все нажитое из Колорадо в Вегас только затем, чтобы Бог все подорвал? [Упс, спойлер!]

Ваш сюжет, основанный на персонажах, подвергается таким же рискам.

Для этой проблемы есть логичная причина. Когда сюжет складывается из действий проработанных персонажей, четкой концовки нет. Персонажи двигают сюжет, ускоряясь в тех направлениях, о которых вы и не задумывались. А потом внезапно вы обнаруживаете себя в нехватке времени, денег или страниц и вам нужно каким-то образом это закончить.

### **Не замахивайтесь на концовку, которую не вывезете.**

Вспомните недавний ремейк Крейсера Галактика и его слоган «У них есть план». У них не было плана. Сценаристы сериала не знали, куда их заведет. У Секретных Материалов та же проблема. Во всех эпизодах, где задействовалась мистика, от безумных пришельцев-с-чернилами-в-глазах до

курильщика и синдиката, не было четкого окончания истории с самого начала, и к концу сериала мы все это знали.

Худшее, что вы можете сделать для сюжета, основанного на персонажах – замахнуться на концовку, которую не вывезете. Не притворяйтесь, что у вас есть интригующий сюжет, когда это не так. Не заставляйте игроков гоняться за таким количеством зацепок, что к финалу вам нужно будет увязывать все это в монструозный узел.

### **Суть сюжета одной строчкой.**

Вместо этого, сфокусируйте свою кампанию вокруг той самой «презентации в лифте», о которой мы говорили ранее. Возьмите одно событие или исход, который поможет игрокам двигаться вперед. Не усложняйте его сверх меры. Если вы подаете приключение под соусом того, что нужно остановить архи-лича Ксинтара от уничтожения Долины Нентир, то держитесь этого и удостоверьтесь, что двигаетесь в нужном направлении.

Простой сюжет, описанный одной строкой оставит достаточно пространства для маневра по мере того, как персонажи сталкиваются с ситуациями. При этом основная цель всегда будет на виду.

### **Спросите игроков, чего бы они хотели.**

К счастью для вас, вам не нужна фокус-группа чтобы понять, преуспее ли ваш модуль. Все что вам нужно сделать - это спросить игроков, происходят ли события так, как им хотелось бы. После нескольких игровых сессий спросите их, что они хотели бы сделать. Они могут ответить что-то вроде «сразиться с драконом», или «найти древние артефакты в руинах», или «убить Асмодея». Запишите это и вплетите в сюжет. В нужное время вы можете подсунуть это игрокам. Делайте это достаточно часто, и у вас останется время на то, чтобы нежно подтолкнуть сюжет в нужном направлении.

Задавая подобные вопросы, вам нужно быть готовым изменить курс кампании, основываясь на ответах. Нет смысла задавать их на предпоследней игровой сессии.

### **Преимущества мини-кампании.**

Еще одним способом убедиться в том, что ваша кампания не является слишком замудренной, это делать ее короткой. Чем меньше игровых сессий



вы проведете, тем сложнее сюжету будет отклониться от намеченного курса или набрать излишних усложнений. Вклад игроков в сюжет также будет невелик. Вместо плетения трехлетнего приключения вы всего лишь создаете трехмесячную мини-кампанию, что-то вроде мини-сериала или короткого рассказа. Сконцентрированная серия приключений позволит вам выстроить особый сеттинг вокруг одной идеи. Знание о том, что концовка прямо за углом, будет в вашей памяти по мере развития сюжета.

Для вас и ваших игроков всегда важно иметь на небосводе эту путеводную звезду, но, как и в остальных путях ленивого ДМа, сфокусируйтесь на путешествии, а не на пункте назначения.

## **Глава 11. Построение мира на взаимоотношениях.**

Из недавних систем, в которых преобладает сюжет, Фиаско основывается на групповом создании сюжетов. В Фиаско игроки при помощи серии бросков кубиков выстраивают прошлое, отношение и сюжеты, позволяя истории нарастать с каждым раундом.

Вы можете использовать обрезанную версию этой техники, чтобы помочь игрокам связать своих персонажей вместе таким образом, что это окажется гораздо лучше заезженного «вы встретились в таверне».

### **Как работают отношения в стиле Фиаско.**

Во время первой игровой сессии вашей кампании или мини-кампании используйте список, в котором будет от двенадцати до двадцати типов взаимоотношений, чтобы связать между собой каждую пару игроков. Выберите игрока, с которого начнете, ему нужно бросить соответствующий кубик. Выпавший результат показывает взаимоотношения между игроком, бросившим кубик и игроком слева от него. Затем бросок переходит к игроку слева, который бросает на взаимоотношения между ним и игроком слева от него. Броски продолжаются, пока каждый игрок не будет иметь взаимоотношения с игроками слева и справа от него. Если у кого-то

повторится результат, им следует сделать реролл. Вам нужны уникальные отношения в каждой паре игроков.

Этот концепт трудно понять по одному описанию. Чтобы увидеть пример Фиаско в действии, посмотрите «Wil Wheaton run a Fiasco setup on Tabletop»

### **Сплетая ткань сюжета.**

Эта сеть взаимоотношений задает фундамент всей истории. Дайте игрокам время освоиться с этими взаимоотношениями. Найти смысл в тех, которые кажутся противоречивыми. Дайте им время построить свои истории на этих взаимоотношениях. Наконец, запишите эти взаимоотношения и подумайте, как они могут сыграть в песочнице, созданной вами для приключения.

### **Выстраивая кампанию в первой сессии.**

Одним из способов построения мира для вашей кампании является использование первой игровой сессии для генерации этого мира. Начните с набросков идей о мире игры и месте, где начнут персонажи игроков. Пока игроки бросают на взаимоотношения, создают персонажей, подайте им идеи о потенциальных возможностях, таких как исследование подземелий, политические интриги, морские бои, война и прочих всеобъемлющих темах. Когда они проработают своих персонажей, вы можете использовать эти зацепки, чтобы соединить мир воедино.

### **Пример: Взаимоотношения в Йеллоутопе**

В городе-примере Йеллоутопе персонажи могут бросить на следующие взаимоотношения:

1. Бывшие шахтеры в соляной шахте
2. Бывшие наемники
3. Племянницы или племянники Дэвинса
4. Подмастерья Лаваска
5. Стража Лорда Канзлифа Грейстоуна
6. Исследователи руин соляных шахт
7. Переселенные к северу деревенские жители
8. Приверженцы Всематери Чанти
9. Охотники на орков

10. Тайные агенты соседнего королевства

11. Потомки рода Грейстоунов

12. Выжившие после засады хобгоблинов

От группы к группе различные взаимоотношения повлекут за собой различные истории. Это очень удобно для ваншотов, которые каждый раз будут получаться разными. В Приложении Авы найдете больше взаимоотношений игровых персонажей.

## **Глава 12. Построение при помощи шаблонов.**

Жизнь ленивого ДМа становится гораздо проще по мере опустошения вашего мешка с инструментами. Построение миров или создание глубоких и продуманных персонажей с нуля занимает немалое время. К счастью, великие авторы уже создали столько всего, что нам нужно лишь выбрать. Вместо создания с нуля миров, персонажей, монстров, сюжетов или боевых столкновений, используйте уже существующие как шаблоны. При помощи небольших доработок вы легко превратите эти шаблоны во что-то, выглядящее совершенно новым, при этом не потеряв глубины оригинала.

Проще говоря, шаблон — это персонаж, сюжет, сеттинг или какое-то место, которое вы можете использовать как компонент вашего модуля. Это простой и быстрый путь добавления насыщенных элементов в игру без больших затрат времени. Давайте взглянем на примеры.

### **Шаблоны завязки сюжета**

Как обсуждалось ранее, нам не нужен сюжет, проработанный от начала до конца. Нам достаточно лишь завязки и идеи, из которых потенциально могут вырасти сюжеты. Мы можем брать идеи для сюжетов буквально отовсюду, включая фильмы, сериалы, книги и даже другие игры. Вот несколько примеров:

Создание с небес низвергается на землю, оставляя след разрушения на своем пути. (Diablo III)

Армия злодеев пытается завладеть мощным древним артефактом. (В поисках утраченного ковчега)

Две группы сражаются за власть на руинах цивилизации. (Противостояние)

Нужно защитить маленькую изолированную деревеньку от банды мародерствующих рейдеров. (Семь самураев)

Небольшой приграничный город обладает несметными богатствами и становится объектом внимания мощных сил. (Дэдвуд)

Убить Граз'та. (Убить Билла)

Раздумывая над завязками сюжета, избегайте тех, которые основаны на росте NPC. Основные персонажи, игроки, пока еще не существуют в этих сюжетах. Как бы не было интересно построение сюжета вокруг NPC, никаким игрокам не нравится играть роль второй скрипки.

Поскольку завязки нужны лишь для начального этапа планирования приключения или мини-кампании, их нужно меньше, чем может показаться. На одной завязке можно продержаться несколько месяцев или даже лет, в зависимости от того, как долго вы планируете играть кампанию.

## **Шаблоны персонажей.**

Шаблоны персонажей дают вам проработанных NPC без необходимости писать романы о их прошлом. Создайте список ваших любимых персонажей и используйте их как физические и ментальные модели для NPC в вашей игре. Небольшие изменения, смена жанра или пола позволят им казаться абсолютно уникальными в вашей игре. Вот несколько примеров шаблонов для NPC или злодеев:

Уолтер Вайт из «Во все тяжкие»

Эл Сверенджен из «Дэдвуд»

Уэсли Виндем-Прайс из «Ангел»

Уэйн Ансер из «Сыны Анархии»

Сэм Мерлотт из «Настоящая кровь»

Полковник Сог Тай из «Крейсер Галактика»

Антон Чигур из «Старикам здесь не место»

## **Пример: Майк Эрмантраут – Седеющий Ветеран**

Давайте взглянем на Майка Эрмантраута из «Во все тяжкие». У нас есть семидесятилетний парень, который является действующим главой охраны у крупного дистрибьютора наркотиков. Он смертоносен и начеку, даже если двигается медленно и постоянно выглядит наполовину спящим. Мы можем взять этого персонажа и легко перековать в седого ветерана войны, с которым игроки могут столкнуться, и сделать его советником короля или офицером городской стражи, который провел много дней, защищая агонизирующий город. Его внешность, голос, прошлое, манеры поведения дают нам все что нужно для того, чтобы ввести его в игру, при этом практически не тратя времени на подготовку.

Существуют тысячи потенциальных шаблонов, которые вы можете использовать в своей игре. Заранее составленный список из двадцати таких шаблонов весьма поможет вам, буде возникнет надобность в быстром создании NPC.

## **Шаблоны сеттинга**

Как мы ранее обсуждали, гораздо проще использовать один из официальных сеттингов D&D, нежели создавать полностью свой. Так игрокам гораздо проще понять свое место в мире. Как бы вам ни нравилось создавать свой уникальный мир, вам нужно осознавать, что это несет не только колоссальное количество дополнительной работы для вас, но и для игроков, которым нужно выучить историю, социологию, политику, экологию и географию вашего нового мира.

Поберегите свое время и выберите опубликованный мир для шаблона вашей кампании. Тем более, что ничто не останавливает вас от добавления в него своих уникальных черт. Что если Атас из Темного солнца на самом деле постапокалиптический Эберрон пятьдесят тысяч лет спустя? Главное, дайте игрокам понять, что Атас, который они могут знать – обязательно тот же Атас из вашего модуля.

Иногда использование опубликованного сеттинга может потребовать большей работы, нежели при создании своего мира. Используя такой сеттинг, сфокусируйтесь на определенном регионе и беспокойтесь только о деталях этого региона. У вас есть полная свобода в игнорировании канона,

переименовании городов, передвижении истории и встраивания всего этого в ваш мир.

## **Шаблоны локаций**

Шаблоны локаций помогают вам наполнить деталями места, которые будут исследовать игроки. Чем детальнее ваш шаблон, тем более реалистичным он будет выглядеть на столе. Отлично работают подходящие локации из реального мира. Лондонский Тауэр отлично подойдет для подземелья. Двухэтажный бар прекрасно работает в роли таверны.

Дизайнер D&D, Родни Томпсон описывает три основных параметра локаций: фантастические, знакомые и функциональные. Два из трех, знакомость и функциональность, достигается шаблонами. Третий, фантастический элемент, должен быть чем-то, что вы добавите, показывая игрокам, что они находятся в фэнтези. Например, используйте говорящие портреты идвигающиеся лестницы из Гарри Поттера. Вы можете добавить в камин огромное неиссякающее фиолетовое пламя, или светящийся топор отошедшего от дел приключенца в его баре. Эти небольшие фэнтезийные элементы немного изменяют ощущения, получаемые от локации, созданной при помощи шаблона. В итоге, совместив шаблон и фэнтезийный элемент, вы получаете локацию, которая ощущается реальной и привлекает внимание игроков.

## **Воровство и смесь.**

Шаблоны могут находиться где угодно. Смотрите внимательнее, и вы все чаще будете подмечать их вокруг себя. Спустя какое-то время вам будет удобно брать два-три элемента и смешивать их в нечто новое в своей игре. У вас будет достаточно умений и глубины для создания чего-то, что ощущается реальным и уникальным именно для вашей игры. Эти модели сохраняют вам сотни часов, ранее проведенных в попытках перекроить нечто уже созданное. Тем самым они становятся идеальным инструментом для ленивого ДМа. В Приложении А содержится много примеров шаблонов, которые вы можете использовать. Количество комбинаций, которые получатся от их смешивания, не поддается исчислению. Вы можете смешивать даже целые миры.

## Глава 13. Сталкивая миры.

Популярный режиссер Квентин Тарантино обожает смешивать в своих работах различные жанры, получая на выходе нечто большее, нежели просто сумма компонентов. Так, например, «Убить Билла» берет все лучшее от грайндхаусных лент 1970-х, фильмов о кунг-фу, спагетти вестернов и даже японского аниме, превращаясь в нечто невероятное.

Такие смеси не должны работать, он даже не пытается скрыть в своих лентах смешивание стилей. В «Бесславных Ублюдках» его не устроила история и он переписал ее так, как ему захотелось.

В игровом сообществе огромное внимание уделяется каноничности при игре в мирах на вроде Забытых Королевств и Эберрона. Мастеров, отходящих от канона, могут обвинить в ереси те, кто чтят канон. Однако сами создатели этих миров часто нарушают свои собственные правила.

### Сталкивая свои миры

Настоящим вам дается полное право использовать в игре материалы, включая опубликованные сеттинги, любым образом, который кажется наилучшим вам и вашим игрокам. Если вам нужно было разрешение (а вам не было нужно), считайте его полученным. Столкните миры и создайте нечто новое. Используйте Темное Солнце как сеттинг для компании в Гамме Мира в смеси с Темной Башней Стивена Кинга. Засуньте Уотердип в середину Долины Нентир или Подгород в подземелья Грейхоука. Создайте кампанию, в которой рыцари круглого стола охотятся за божественными артефактами, разбросанными по усеянной обломками древних космических кораблей поверхности Марса.

Границ не существует и вам не нужно ни за что извиняться. Воруйте отовсюду и используйте, чтобы создать нечто новое и прекрасное.

### Решая, что хорошо смешается

Нахождение баланса смешивания сюжетов и сеттингов является хитрой творческой задачей. Это одна из вещей, которых ДМ может избежать, создавая очередного монстра, который им не очень-то и нужен.

Вот снова кусочек Сопротивления Прессфилда. Если это ощущается тяжелым, скорее всего это тяжело. Сопротивление будет пытаться увести вас



в сторону от сложной задачи, чтобы заняться чем-то более простым, удобным и скорее всего скучным. Если вы поймаете себя на избегании концепта смешивания миров, заострите свое внимание на этом и спросите себя, чего вы избегаете.

## **Новый мир на карточке 8x12**

Давайте все упростим. Вернемся к изначальному пятиминутному созданию приключения и захватим немного Стивена Кинга. Для создания хорошего мира вам не нужен огромный постер с десятилетиями истории на стене. Чтобы начать создание своего мира, вам нужна одна строка и несколько точек интереса на карточке 8x12. Как и ранее, начните с «презентации в лифте». Если она так хороша, что заставляет вас хихикать – вы на верном пути. Если она ощущается сухой и скучной – порвите ее.

Напишите предложение, которое описывает вашу смесь миров. Возьмите десяток карточек 8x12 и напишите на них десять смесей, из которых может получиться хороший модуль. Даже если вы никогда ими не воспользуетесь и выбросите их, это покажет вам, что вы можете это сделать. Наверняка, хотя бы одна из них будет хороша. Не старайтесь написать пятьдесят страниц истории, держитесь основного концепта и создайте несколько точек, чтобы подвязать это к D&D.

## **Пример: Десять смесей миров**

Вот список десяти смешанных миров для примера. Куда ваш разум заводит вас?

В пустынном мире эпохи каменного века охотники находят доисторический космический корабль, заполненный удивительными технологиями.

Политики в ратуше с вампирами.

Странники каменного века и доисторические космические корабли пришельцев.

Полицейский под прикрытием работает в городе темных эльфов.

Тайное убийство на планете, которую скоро поглотит сверхновая.

Иллитиды – императоры средневековой Японии.

Крестный отец встречает Светлячка.

Конан-варвар в киберпанке.

Убогий городишко с Дикого Запада наткнулся на самую ценную субстанцию во вселенной.

Охота на вампиров во время Первой Мировой.

### **Сеттинг для мини-кампании.**

Из этих смешанных миров получатся отличные мини-кампании. Ваши идеи могут не потянуть игры на протяжении четырех лет, но они отлично проработают на протяжении от восьми до двенадцати игровых сессий. Мини-кампании вполне достаточно, чтобы сполна ощутить мир, фокусируясь на одной четкой цели и заставляя ваших игроков хотеть еще.

## **Глава 14. Шесть черт вашего мира.**

*«Создание своего сеттинга – отличный способ создать себе кучу работы, которую ваши игроки проигнорируют и\или уничтожат».*

*- Скотт Рем, the Angry Dungeon Master*

Существуют способы создания мира без написания романа уровня «Война и Мир». Ваше время можно потратить гораздо полезнее, да и игроки скорее всего не впитают такую подробную детализацию. Давайте назовем технику, использовавшуюся в недавних сеттингах *Dungeon and Dragons*, идеей «восемь характеристик о . . .»

Вместо написания многотомников о географии, истории, культуре и демографии, остановитесь на четком числе черт о мире, которые запомнят игроки. Используйте их, чтобы определить границы персонажей и их роль в мире. Используйте их как ориентиры при развитии кампании.

то время как свежие издания *Wizards of the Coast* предпочитают восемь черт, вы можете работать с количеством от четырех до десяти. От шести до восьми – идеальный диапазон.

### **Пример: Четыре черты Йеллоутопа**

Используя наш пример приключения в Йеллоутопе, давайте проработаем четыре черты:

Соляные шахты: В самой своей сути, Йеллоутоп - деревня с соляными шахтами и была таковой в течение многих поколений. Основатели надеялись

найти золото, серебро или даже мифрил, но нашли лишь соль, которая помогает им и кормит их.

Тирания наемников: За прошедшие пару лет наемники, изначально защищавшие Йеллоутоп, прибрали власть к рукам. Правитель деревни ходит на поклон к командиру наемников, а простые жители платят им лояльностью и налогами, которые продолжают расти, ставя даже самых зажиточных жителей на грань нищеты и голодания. Наиболее активно протестующие против тирании начали пропадать без следа, да и ни у кого не хватит духу провести расследование. Теперь кровавая бойня на улицах Йеллоутопа – лишь вопрос времени.

Орочьи племена: За окраиной города и ферм Йеллоутопа в тундре охотятся последние оголодавшие орочьи банды. Они оставили город в покое с приходом наемников к власти. Наемники даже захватили в рабство нескольких орков, поставив их работать в шахтах.

Проклятые Пещеры Древней Силы: Три года назад шахтеры обнаружили палаты глубоко под горой Йеллоутопа. Некоторые из тех, что ушли исследовать их, вернулись безумцами. Многие не вернулись вовсе. С тех пор власти Йеллоутопа запретили исследовать эти места и забаррикадировали их. Тем не менее, наемники призвали мудрецов и историков, надеясь узнать больше о истории этого места.

Эти четыре точки помогут связать вместе потенциальные сюжетные нити маленького городка и прилегающих территорий. Они предлагают достаточно топлива для потенциальных локаций, расследований и взаимодействий, при этом делая это без чрезмерной проработки, оставляя игрокам свободу действий для исследования.

## **Общий курс для черт**

Разрабатывая черты вашего мира, сверьтесь со списком:

Черты должны отличать этот модуль или кампанию от прочих кампаний D&D.

Черты должны описывать общие знания, известные NPC и игрокам.

Черты должны описывать локации приключений, взаимодействие персонажей и трение между фракциями.

Черты должны устанавливать границы песочницы, внутри которых игроки будут создавать свои сюжеты.

Будучи эффективно использованными, эти черты помогут вам получить представление, о чем будет ваша кампания, при этом не делая ее настолько негибкой, что у игроков будет мало выбора в действиях. Как и другие инструменты ленивого ДМа, они должны помочь вам чувствовать себя достаточно подготовленными, при этом не забирая больше времени, чем нужно.

## **Глава 15. Инструментарий ленивого ДМа.**

Сбор и подготовка верных инструментов может занять много времени, но конечный результат сэкономит вам сотни часов в длительной перспективе. Заполучив подходящие инструменты и держа их под рукой, вы позволите игре с пятиминутной подготовкой ощущаться как хорошо спланированной. Однако, большое количество инструментов может оказаться столь же плохим, как и недостаточное, посему выбирайте их мудро.

### **Опасность концентрации на инструментах**

Излишняя концентрация на инструментах легко может отвлечь вас от творческих аспектов создания игры. Тратьте на инструментарий не больше времени, чем требуется. Как только вы подберете правильный, сразу же возвращайтесь к такой творческой работе, как интеграция желаний игроков в ваш модуль или создание крутых NPC.

Держа в голове это предупреждение, давайте взглянем на инструменты, которые предлагают наилучший баланс времени и денег.

### **Карточка 8x12**

Мы уже обсуждали карточку 8x12, но она стоит очередного упоминания. Креативность через ограничения является ключевым концептом ленивого ДМа. Время и деньги — это отличные ограничения, которые можно преодолеть, но есть и другие лимиты, которые нужно установить, чтобы убедиться, что мы концентрируемся на элементах,

наиболее важных для получения удовольствия от игры. Карточка 8x12 является отличным инструментом для установки этого ограничения.

Как упоминалось ранее, на карточке 8x12 достаточно места, чтобы записать завязку приключения, три потенциальных пути и, на обратной стороне, действия основных NPC модуля.

Помимо этого, карточка 8x12 продолжает показывать свою пользу. Еще одна карточка может содержать имена, прошлое и мотивацию игровых персонажей. Если вы генерируете лут или имена NPC, их также можно записать на карточку и держать их все в небольшой папке вашей кампании, чтобы легко находить их по мере надобности.

Вы можете написать на ней квест и NPC, давшего этот квест и отдать ее игрокам. Это дает им динамический дневник, на котором можно отслеживать прогресс кампании.

Карточки 8x12 также заставят вас не слишком привязываться к тому, что вы пишете. Если вы напишете пять страниц текста про NPC, вы непременно захотите их использовать. Но случайное имя на карточке с тремя тезисами? Вы можете просто выбросить ее и не беспокоиться о потраченном времени.

Наемный автор WotC и ДМ, Мэтт Джеймс, рекомендует использовать цветные карточки 8x12 для организации. Например, он использует красные для боевых столкновений, желтые для записей о политических интригах, голубые для длительных (или для тех, что длительностью в кампанию) сюжетов и зеленые для сторонних заметок.

### **Флип-мат с маркером**

Из всех картографических инструментов, флип-мат с маркером является лучшим способом потратить деньги. За ~1500Р вы получите вспомогательный инструмент многократного использования, который открывает безграничные перспективы для приключений. Складной дизайн делает его удобным для переноски. Это отличный инструмент, стоящий в разы больше потраченных на него денег.

### **Игровые поля**

Иногда нарисованная от руки карта не привлекает внимание так, как напечатанная заранее. Paizo и Wizards of the Coast публикуют прекрасные

игровые поля по разумной цене. Конечно, нужно определенное количество полей, чтобы они подходили любой ситуации, поэтому планируйте бюджет. Вам подойдут многократно используемые игровые поля для боевых столкновений. Наборы включают в себя карты больших подземелий, городских площадей, лесных троп, дорог, храмов, таверн, постоялых дворов и конюшен. Чем шире ваша коллекция, тем больше пользы она принесет. Их наличие под рукой означает, что игроки свободны выбирать, куда им идти, и по прибытии у вас уже будет красивая карта местности.

Дэйв «The Game» Чалкер, фрилансер D&D и редактор Critical Hits, советует использовать игровые поля для генерации идей для боевых столкновений и модулей, гарантируя их использование в полной мере в нужное время.

Создавая портфолио полей, задумайтесь о создании визуального оглавления игровых полей (к сожалению, автор отключил его отображение на сайте), чтобы следить за тем, какие поля у вас в наличии. Для этого достаточно отсканировать все ваши игровые поля на телефон, чтобы вы могли легко посмотреть, какие из них у вас есть.

Игровые поля имеют несколько преимуществ перед остальными террейнами. Они достаточно детализированы, их легко подготовить и упаковать. Вы вложите в них мало времени, а значит вы не будете стараться использовать их в игре, если они потеряют смысл. Благодаря своей цене, эстетике и удобству, игровые поля являются отличным подспорьем ленивого ДМа.

## **Монстрытени**

Красивые монстрытени дадут вам все, что нужно для создания битв. Чаще всего они содержат профессионально созданных монстров, которых вы можете переделать, чтобы они вписались в ваш модуль. Монстрытени под рукой означает меньше планирования в перспективе. Во время подготовки определите монстров, с которыми могут столкнуться игроки, но не пытайтесь все спланировать. Вместо этого позвольте игрокам идти туда, куда им вздумается, и набрасывайте на них монстров тогда, когда они окажутся там, где могут с ними столкнуться.

Дэйв Чалкер и Джефф Грейнер, ведущие Tome Show, советуют использовать монстрытени как источник завязок сюжета и вдохновения.

Происхождение и экология монстров сами по себе могут стать завязкой модуля или мини-кампании.

## **Таблицы**

В каждой редакции D&D есть немало математики. Это множество механик, которые нужно иметь под рукой, если мы хотим импровизировать сцены, сценарии, боевые столкновения и события. Таблица с самыми полезными механиками сослужит вам отличную службу в импровизации событий. Для четвертой редакции D&D я рекомендую свою собственную 4e DM Cheat Sheet, в которой содержатся практически все механики, необходимые для ведения игры на любом уровне. Ширма Мастера в прочих редакциях содержит большинство правил, которые вам понадобятся для ведения импровизированных модулей. Просмотрите их и держите под рукой во время игры, чтобы использовать правильную механику при импровизации.

## **Случайные имена**

Случайные имена – ключевой инструмент ленивого ДМа. Существует множество хороших генераторов случайных имен, Yafnag (Yet Another Fantasy Name Genetaror) отлично справляется. Подготавливая мини-кампанию, запустите генератор и запишите двадцать случайных имен на очередную карточку 8x12.

Выбирая имена из списка, старайтесь выбирать те, которые начинаются с разных букв. Вам не нужен список случайных имен, в котором есть Андет, Алахам, Аверен и Алекса. Игроки быстро спутают их. Вам и вашим игрокам будет гораздо проще запомнить имена, начинающиеся с разных букв. Также, старайтесь выбирать имена, которые легко запоминать и произносить. Генераторы случайных имен иногда создают имена, которые сложны для запоминания и произношения, поэтому выбирайте только подходящие.

Если вам нужно немного больше помощи в создании NPC, книга *Masks: 1,000 Memorable NPCs for Any Roleplaying Game* содержит в себе тысячу NPC. Печать нескольких страниц оттуда даст вам достаточно NPC, чтобы наполнить вашу мини-кампанию.



В Приложении А содержится готовый для использования список 20 случайных имен.

### **Подходящий инструмент для работы.**

Как и остальная часть подготовки, выбранный вами инструментарий должен помогать вам в ведении игры. Он должен экономить ваше время, а не тратить. А также давать вам и вашим игрокам свободу в том, чтобы вести игру туда, куда им угодно.

## **Глава 16. Перетяжка.**

Из всего инструментария и техник ленивого ДМа мало что имеет такую силу, как перетяжка.

Перетяжка является действием по замене внешности, истории и описания набора ролевых механик, таких как монстры, боевые столкновения, ловушки, террейн или погодные эффекты. В простейшей своей форме вы можете взять все механики скелета и заменить его внешность на ожившее пугало.

### **Пример: Полуорк, полуэльф ассассин вместо танцующего с клинками эладрина**

Шейд – полуэльф, полуорк наемник, в настоящий момент работающая на местного орочьего вождя в роли шпиона и ассассина. Она красива, как и все эльфы, однако обладает силой и свирепостью (в том числе в работе зубами) орка. В четвертой редакции D&D нет такого существа, но вам не нужно впадать в уныние, когда игроки столкнутся с ней в бою. Просто откройте монстрятню и поищите нечто подобное. Поскольку партия достигла седьмого уровня, Шейд должна быть достаточно сильна. Короче говоря, нам подойдет танцующий с клинками эладрин 9 уровня.

Танцующий с клинками эладрин, конечно, далеко не то же самое, что и полуорк ассассин, но вы можете внести большинство изменений в описание. Например, вместо того, чтобы описать ее способность танцующего клинка как интригующую пляску смерти, опишите ее как мощный набор нацеленных ударов. Вы можете слегка изменить механику, заменяя

невидимость ее атак на сбивание цели с ног. Для этих изменений вам не нужно ничего подготавливать. Вы можете все сделать во время игры.

Такая перетяжка требует небольшого понимания базиса дизайна монстра. Вам не следует заменять способность на слишком слабую или сильную, но здесь не требуется большого опыта. Проведя достаточно игр, вы научитесь не вкладывать слишком много силы в атаки монстров.

Несмотря на то, что перетяжка может сохранить вам тонны времени, необязательно останавливаться на ней. Перетяжка работает даже тогда, когда вы хотите перенести механики одной вещи в другую.

### **На что обратить внимание при перетяжке**

Подыскивая подходящий субъект для перетяжки, вам нужно начать с низов – с математики. Найдите существо или элемент примерно того же уровня с подходящими значениями очков здоровья и защиты.

Затем поищите атаки, которые подойдут монстру, которого вы хотите получить. Им необязательно быть близкими тематически, но они должны подходить с точки зрения механики. Например, огненное дыхание дракона может превратиться в облако магических ледяных кинжалов лича.

После этого вам нужно слегка подкрутить механику, чтобы игроки ничего не заметили. Опытные игроки могут почувствовать нечто знакомое от другого монстра, поэтому не пытайтесь применить перетяжку к хорошо знакомым механикам, которые смогут узнать игроки. Например, бехолдеров и драконов легко можно узнать по их действиям в битве. Но их все еще можно перетянуть, если правильно подойти к этому.

Если вы применяете перетяжку монстра в существо известного происхождения, такое как эльф, хафлинг, орк или подобную расу, вам нужно убедиться, что вы примените правильные способности в зависимости от расы. Игроки должны быть вознаграждены за понимание яростной природы орка или скрытной природы хафлинга.

### **Перетяжка зон боевых столкновений**

При таком количестве опубликованных модулей у вас есть доступ к профессионально просчитанным боевым столкновениям, которые можно украсть и использовать. Вы легко можете переделать части этих столкновений, к примеру, заменив кислотные озера на лавовые или заменив

орков на людей. Боевое столкновение на корабле может переместиться на астральный ялик. Все это легко трансформируется из одной ситуации в другую.

### **Избегайте аляповатости**

Вам может понравиться играть с такими вещами, но это искушение, которого стоит избежать. Вы можете ощутить себя пойманным на переписывании статов или замене эффектов. Если вы тратите много времени на такое, спросите себя, не это ли время вы могли потратить на другие творческие активности, которых вы подсознательно избегаете. Конечно, для этого может найтись веская причина, но всегда полезно спросить себя, насколько ценен может быть именно этот раз.

### **Мысля глобально**

Перетяжка работает с деревнями, подземельями, городами и даже мирами. Все что вам нужно сделать, это найти, куда внести изменения, и весь мир поменяется. Просто найдите пару правильных элементов, чтобы внести в свой субъект, и вы сэкономите себе сотни часов.

## **Глава 17. Ленивое создание сражений.**

Из 452 опрошенных мастеров, ведущих по редакциям 3, 3.5, 4 или Pathfinder еженедельно или чаще – 39% каждую неделю тратят более получаса на подготовку боевых столкновений. Создание сбалансированных и интересных столкновений может занимать много времени и является одним из самых сложных для импровизации компонентов за игровым столом. Создатель “Tome Show” Джефф Грейнер, а также писательница и создатель “Sarah Darkmagic” Трэйси Хёрли, утверждают, что подготовка боевых столкновений является ключевой в написании их модулей по четвертой редакции D&D.

Уж коли это столь требовательная смесь механик и сюжета, как вы можете ее упростить? Давайте посмотрим.

## **Составляющие дизайна боевых столкновений.**

Если разложить этот процесс на базовые компоненты, вы получите следующий список:

Сценарий

Место битвы

Сражающиеся

Эффекты окружения

Будучи ленивым ДМом, для создания полноценного боевого столкновения в нужном месте сюжета, вам нужно залезть в свой сундук со сказками. Давайте взглянем на каждую из составляющих и подберем для нее подходящий инструмент.

### **Сценарий**

Разработчик Wizards of the Coast и публикующийся автор Dungeons and Dragons Крис Симс во время своего подкаста обсуждал создание боевых столкновений, исходя в первую и главную очередь из сюжета игры. Вместо того, чтобы набрасывать в столкновение пачку механик, его нужно вывести из сюжета. Это означает, что компоненты могут вообще не сойтись во время игры или сойтись иными способами.

Например, несмотря на то, что у вас есть банда хобгоблинов в горной крепости и пачка наемников в Йеллоутопе, вы не знаете наперед, где ваша партия может с ними столкнуться. Таким образом вы отделяете монстров от окружающей среды и соединяете их в нужном месте в нужное время.

Тем не менее, сценарий может содержать в себе варианты раннего окончания сражения. Вам следует продумать ранние завершения битвы получше, нежели просто остановка сражения или побег всех врагов, как указывает Дэйв Чалкер в статье “combat out”.

Не всегда вам нужно планировать это заранее. Теос Абадиа, к примеру, планировал ранние выходы из поединка, но сейчас он просто позволяет ситуации развиваться до нужного состояния во время игры. По мере того, как вы освоитесь с различными потенциальными выходами из сражения, вы будете находить возможности для включения их в свои боевые столкновения во время игры.

В Приложении А содержится список из двадцати разных способов раннего окончания сражения.

## **Место битвы**

Хороший набор созданных заранее мест битвы может значительно облегчить задачу. Крис Перкинс в своей статье “Schley Stack” описывает и предлагает примеры карт, которые он держит под рукой, чтобы очень быстро создавать локации для боевых столкновений. Набор игровых полей, как тот, что описан Перкинсом, поможет вам быстро и легко создавать локации по мере надобности. Набор распечатанных игровых полей, упоминавшийся ранее, также поможет наличием детальных локаций для боевых столкновений, готовых для включения в игру.

## **Монстры**

Надежные монстрыятни предоставят вам все механики, которые вам понадобятся для введения монстров в игру. Планируя свои три потенциальные зоны боевых столкновений, вам нужно понимать, какие монстры могут там рыскать. Вам не нужно продумывать каждую комнату, но вам стоит прикинуть, что в пещере, которую игроки скоро могут посетить, обитает около 25 кобольдов.

## **Пример: Монстры Йеллоутопа**

В модуле про Йеллоутоп, крепость в горах населяет две дюжины кобольдов, а по улицам города рыщет около двадцати наемников в то время, как группа нежити обитает в заброшенных шахтах под городом. Мы можем использовать стандартные версии монстров из подходящей монстрыятни и поставить их в надлежащее место. Не привязывая их к определенной локации, мы даем им свободу перемещения в зависимости от ситуации.

## **Эффекты окружения**

Эффекты окружения могут добавить пикантности, казалось бы, знакомому сражению, хотя они и необязательны. Большинство руководств мастера содержит в себе список потенциальных эффектов окружения. Держите под рукой такой список и заучите те, которые хорошо подходят для любимых сражений. Раздумывая над потенциальными локациями для приключений, не помешает уделить пару минут мыслям о том, с какими

эффектами окружения могут столкнуться игроки. Тем не менее, иногда наилучшая идея для эффекта окружения может прийти в пылу сражения. Пока вы не раскроете секрет, игроки и не узнают, что вы выдумали это на ходу.

В Приложении А содержится список двадцати элементов окружения, которые вы можете использовать, чтобы создать такие эффекты.

### **Риск чрезмерной подготовки**

Сэкономив время на других вещах, вы можете заняться любимым процессом создания боевых столкновений, и это хороший способ потратить время. Игроки с теплом вспомнят хорошо сбалансированную и захватывающую битву. Однако, как и с остальными элементами подготовки к игре, вы можете осознать, что подталкиваете игроков к нему. Если игроки найдут креативный путь обхода сражения, вы можете силой заставить их сразиться, просто для того, чтобы использовать то, что вы создали. Никому не хочется тратить свое время на боевое столкновение, которое не увидят игроки.

Чем меньше вы готовите сражения, тем меньше вы склонны к их всенепременному исполнению.

Старайтесь не усложнять, используйте то, что работает хорошо и создайте набор карт, монстров и эффектов, чтобы продолжать двигать игру в том направлении, куда ее ведут игроки.

## **Глава 18. Ленивые сокровища и опыт.**

Из 766 мастеров D&D 3.5, 4 и Pathfinder, 84% тратят менее получаса на подготовку лута. 33% вообще не тратят время. Если вы осознаете, что тратите время на подготовку лута и опыта для персонажей, задумайтесь о том, как этого избегает 33% ДМов. В этой главе рассмотрено несколько способов создания лута и опыта без затрат времени. Эти идеи помогут вам сфокусироваться на тех аспектах игры, которые помогут ей ожить. Давайте начнем с опыта.

## **Поднимайте уровень персонажей тогда, когда это вписывается в сюжет**

Наипростейшим вариантом просчитывания и выдачи опыта является простое игнорирование этих систем с повышением уровня персонажей тогда, когда этого требует сюжет. Повышайте уровень игровых персонажей каждые две-три сессии, когда игроки выполняют сложную задачу или закончат большой квест. Как опытный ДМ, вы можете определить, когда есть смысл повысить уровень персонажа. В отличие от большинства компьютерных RPG, вам не нужна система подсчета опыта. Вы можете сами разобраться.

### **Награды опыта, основанные на усилиях**

Если вышеописанный вариант кажется вам пресным, как слабый чай, попробуйте упростить себе жизнь, выдавая опыт за приложенные усилия. Вместо вычисления потенциального опыта за всех монстров и деления его между персонажами, определите, сколько опыта отдельный персонаж может получить на данном уровне за выполнение легкой, средней и тяжелой задачи. Используйте эти числа для награды персонажей, когда они сталкиваются с испытаниями. Если они с легкостью выполняют квест – дайте им немного опыта. Если они чувствуют, что битва заставляет их попотеть, начислите им больше опыта. Таким образом игроки получают опыт напрямую за испытания, с которыми они сталкиваются, вместо получения заранее выверенного количества.

Для определения наград легкого, среднего и сложного уровня обычно достаточно посмотреть на награду опыта за монстра примерно того же уровня. К примеру, если гнолл пятого уровня стоит 200 опыта, это является подходящим количеством, которое стоит дать персонажу пятого уровня за среднее испытание. 200 опыта также является правильным количеством опыта за легкое испытание на шестом уровне или сложное на четвертом.

Такой тип награды опытом не столь прост, как начисление уровней по велению сюжета, но он и не требует столько труда, как вычисление опыта за всех монстров, ловушки и угрозы, с последующим делением на игроков.

## **Сокровища: Установка базовой величины**

Разные редакции Dungeons and Dragons по-разному управляются с бонусами магических предметов. В зависимости от редакции D&D, вам следует установить базовое количество магических предметов, чтобы держать атаку и защиту персонажей на достаточном уровне для подходящих монстров. К примеру, в четвертой редакции, бонусы от магической брони, ожерелий и оружий вплетены в математику игры.

В четвертой редакции D&D самым простым способом убедиться в том, что партия не просаживается по мощи, является использование встроенных бонусов. Dungeon Master's Guide 2 четвертой редакции описывает использование встроенных бонусов. В других редакциях требования к магическим предметам немного отличаются, но персонажи третьей редакции и Pathfinder могут ощутить отставание, не получив магических предметов.

Если вы хотите удостовериться в том, что игроки подходят под базовую величину для волшебной мощи, позвольте им приобрести любые обычные магические предметы, которые предоставляют базовые бонусы и не имеют особых свойств. Это позволит игрокам убедиться, что они не будут отставать от своих сотоварищей, просто тратя деньги.

## **Случайные сокровища**

Установив базовую величину, вы можете отдать награды на волю рандома. Почти во всех редакциях D&D есть таблицы случайного лута, либо в руководстве мастера, либо в онлайн-таблицах. Если вы играете в четвертую редакцию D&D, вы можете использовать Sly Flourish's Random Loot Tables.

Таблицы случайного лута добавляют перца в игру, давая игрокам неизвестные предметы, которые они могли бы никогда не выбрать самостоятельно. Чтобы убедиться, что игроки смогут использовать сокровища из списка, не определяйте их заранее. Позвольте игрокам решить, какой это тип предмета или решите сами в зависимости от броска кубика. Например, если ваш бросок на случайно сокровище выдал «оружие защиты», позвольте игрокам решить, будет это топор, кинжал или длинный



меч, основываясь на том, какой персонаж хочет этого. Это помогает вам не перегружать игроков снаряжением, которые они не могут использовать.

### **Вишлист игроков**

Еще одним способом создания лута является опрос игроков, для создания их вишлистов. Возможно, вам потребуется попросить каждого из игроков составить список из десяти предметов и использовать его как таблицу случайного лута, по которой они могут совершить бросок. Теперь, каждый раз при награждении партии, вы можете решить или бросить кубик для определения того, какой персонаж получит предмет из своего вишлиста.

### **Лут как награда за квест**

В какой-то момент вы захотите наградить партию лакомым кусочком за выполнение квеста или части сюжета. Это позволяет обставить момент получения лута как отрывок сюжета, возможно, сделав это ключом к следующему приключению. Если лут, будучи добавленным в сюжет, привлечет внимание игроков – не беспокойтесь о времени, потраченном на добавлении этого лута в сюжет.

### **Ищите путь наименьшего сопротивления**

Как бы вы не решили выдавать лут и опыт в награду, выберите путь, который требует наименьшего количества времени и доставляет игрокам как можно больше веселья. Если вы осознаете, что тратите много времени на просчет опыта или подбор сокровищ в награду, спросите себя, не лучше ли потратить это время на проработку NPC, подвязывание игроков к сюжету или создание потенциальных зон для приключений.

## **Глава 19. Использование опубликованных материалов.**

Важно помнить о том, что у нас есть полное право и ответственность на использование опубликованных материалов таким образом, каким нам заблагорассудится. Мы не должны использовать этот материал так, как он описан. Нам стоит использовать компоненты из этих книг так, как нам вздумается, чтобы сделать наши игры веселыми. Эти книги могут быть

фантастическим источником вдохновения и моделей для миров, которые мы хотим видеть на столе. Они экономят нам сотни часов создания деталей, которые лучше оставить профессионалам.

## **Проблема с опубликованными модулями**

Многие мастера любят или ненавидят опубликованные модули. Как источники вдохновения, они дают нам огромное количество материала. Однако, если вы не будете осторожны, они могут превратить вашу игру в нечто пресное и незапоминающееся.

Автор “Never Unprepared: The Complete Game Master’s Guide to Session Prep” и писатель блога “Gnome Stew”, Фил Веччионе написал статью под названием “I Don’t Like Published Adventures”, которая хорошо указывает на недостатки опубликованных модулей. В общих чертах, статья указывает на следующие проблемы:

Они слишком общие. Они не строятся вокруг игроков или их персонажей.

Они не позволяют строить сюжет на лету. Вместо этого они пишут его заранее.

Они стоят денег.

Нужно слишком много времени, чтобы превратить их в нечто новое.

Это достойные причины для того, чтобы с опаской относиться к опубликованным модулям. Однако, они предоставляют преимущества ленивому ДМу:

Их завязки созданы для Dungeons and Dragons. Иногда вам нужен небольшой толчок, чтобы начать двигаться в нужном направлении, и такие модули могут дать такой толчок.

Они содержат в себе великолепные карты, локации, боевые столкновения, ловушки и ситуации, которые вы можете забрать в свою игру.

Свежие модули Dungeons and Dragons содержат в себе игровые поля – мощный инструмент ленивого ДМа, как обсуждалось ранее.

Мы легко можем переделать опубликованные модули под свои сюжеты, как описывает в статье Фил Веччионе. Нам просто нужно знать, что оставить, а что выбросить.

Тем не менее, основной недостаток таких модулей остается прежним. Они не экономят ваше время. В большинстве случаев, они тратят больше времени, чем если бы вы создали модуль с нуля.

Если вы планируете водить по опубликованным модулям, последуйте мудрым словам Теоса Абадии и потратьте время на их понимание и подготовку для вашей партии. Ведение опубликованных моделуей так, как они написаны, требует обязательств, которых ленивому ДМу лучше избегать.

### **Сделайте их своими**

Ключевым способом извлечения пользы из опубликованных материалов является переделка их под себя. Используйте эти книги для вдохновения и использования хорошо сделанных механик, чтобы игра шла достаточно гладко. Многие публикующиеся авторы согласны с тем, что мастер, использующий эти работы, должен переделывать и переименовывать их в материал, который подходит для него. И все же, будет сложно не попасть в ловушку чрезмерной подготовки. Как описывал Фил Веччионе, чаще ведение по опубликованному модулю занимает больше времени, нежели ваш, домашний модуль.

## **Глава 20. Делегирование.**

Делегирование – чудесный инструмент ленивого ДМа. Делегирование не только экономит ваши время и силы, но еще и увеличивает степень вовлечения и самоотдачи игроков.

Ниже вы найдете несколько элементов, которые с легкостью можно делегировать игрокам.

### **Делегирование инициативы**

Будучи ДМом, вы контролируете множество аспектов игры, таких как прогрессия сюжета, управление монстрами, подготовка боевых столкновений. Вам не нужна дополнительная ноша в виде отслеживания инициативы. Назначьте одного из игроков ответственным за инициативу. Он или она будет объявлять броски на инициативу, следить за порядком ходов и уведомлять каждого о их ходах.

Делегирование инициативы становится более легким для группы в целом, если сделать очередность инициативы открытой и видимой для всех. Доска для маркеров на стене или карточка 8x12 прекрасно справятся с задачей. Когда порядок инициативы виден для всех игроков – они могут принимать участие в этом процессе, даже если для него назначен отдельный игрок.

### **Отслеживание повреждений монстров**

Обзаведитесь доской для маркеров, которую можно держать в руках и отдайте одному из игроков, чтобы вести учет повреждений, нанесенных монстрам. Не нужно беспокоиться о том, что вы выдадите слишком много, потому как любой из игроков может отслеживать это, если ему не все равно. Делегирование учета повреждений монстров экономит ДМу много времени и помогает смазать ощущение того, что ДМ представляет монстров за столом, вместо этого считая их элементами сюжета.

### **Раскрытие защиты монстра**

Это не совсем делегирование, но, если раскрыть игрокам защиту и сложности проверок монстра – это значительно ускорит игру. Вместо постоянных вопросов о том, преуспели они или нет, игрокам достаточно будет взглянуть на доску чтобы определить, преуспели они или нет. Помимо этого, у такого подхода есть еще одно преимущество – оно доказывает, что вы не меняете правила за ширмой. Эта техника, конечно, лишает игру части загадки, но преимущества в скорости боя и вовлеченности в процесс могут перевешивать этот недостаток.

Доска для маркеров на стене является отличным инструментом, который помогает вам держать такие вещи на виду, включая параметры защиты, порядок инициативы и часто забываемые имена монстров и злодеев.

### **Делегирование модерации правил**

*«Никогда не держитесь писаного текста, но и не позволяйте диванному адвокату цитировать вам из книги правил.»*

*- Гэри Гигакс*

*Dungeon Master's Guide 1 редакции, 1979*

Мы все знакомы с типажом диванного адвоката, того человека за столом, который преисполняется гордости от того, что знает правила вдоль и поперек, еще и получая удовольствие, поправляя других. Вместо попыток подавления – возьмите его или ее на свою сторону. Дайте ему полномочия в отслеживании правил и разрешении споров. Конечно, как ДМ, вы можете наложить вето, но вам следует принимать его доводы, если они справедливы.

Конечно, это требует от человека честности и объективного взгляда на правила, чтобы он не пытался продавить их в сторону выгоды своей группе. Тем не менее, чем больше вы делегируете в удовольствие от игры для группы, тем более объективным будет этот игрок. Когда он или она осознает свой авторитет и ответственность, скорее всего он будет использовать их во благо.

### **Делегирование сторителлинга**

Если ваши игроки нацелены на историю, рассмотрите возможность делегирования частей сюжета. Вы удивитесь, насколько вдохновляющим может быть процесс построения сюжета, будучи в группе умных и креативных людей. Убедитесь, что они знают о том, что вы им доверите, иначе вы получите стаю оленей в свете фар.

Вы можете начинать с малого, как например имена и истории или магические предметы в наличии. Вы можете доверить им описывать внутреннюю отделку гостиниц и таверн. Убедитесь, что вы открываете дверь не только для того, чтобы захлопнуть перед ними, если они отойдут в сторону строчек, прописанных у вас в голове. Если вы следуете идеям это книги, вы знаете, что *никаких строчек нет*, а написанные карандашом легко стираются.

Из всех составляющих делегирования, делегирование сюжета является самым сложным и требует наибольшей степени доверия между вами, каждым из игроков и внутри партии. Обсудите с игроками эту идею, прежде чем выплеснуть ее на них. В *Dungeon Master's Guide 2* в четвертой редакции *Dungeons and Dragons* есть целая глава по этой теме, которую стоит прочесть.

### **Делегирование наименее внимательным**

Человек, которому вы делегируете что-либо так же важен, как предмет делегирования. В идеале вам следует делегировать тому, кто лучше всего справится с этим. Тем не менее, иногда делегирование можно использовать, чтобы привлечь внимание игроков к игре. Если у вас есть игроки, отвлекающиеся на свои телефоны, айпады или компьютеры – попросите их отслеживать инициативу или повреждения, нанесенные монстру. Если вы

поймете, что он не справляется со своей работой, что пагубно влияет на получаемое удовольствие – возможно, ему лучше остаться отвлеченным.

### **Это наша игра, а не твоя**

Ключевое преимущество этих форм делегирования не в том, что оно облегчает вам жизнь, хотя это и плюс. Оно показывает игрокам, что ответственность за получаемое удовольствие лежит на всех, а не только на вас. Оно сближает вас с игроками и создает нити, которые рушат стену между ДМом и игроками. Во время игры все должны отлично проводить время, в том числе и вы.

## **Глава 21. Улучшая импровизацию.**

Подходящие инструменты и техники для импровизации помогают ленивому мастеру вести игру лучше, чем что-либо еще. Чем лучше у вас с импровизацией, тем меньше нужно подготовки. Чтобы прокачать импровизацию, нужно много практики и смелости, но конечный результат сэкономит ваше время и сделает игру куда более захватывающей. Импровизация является ключевым элементом, который поможет вам построить игру, которая живет и дышит, а не ту, которая раскрашена по номерам.

### **Удовольствие за столом: планка ниже, чем вы думаете.**

В своей статье «Урок посредственности» Крис Перкинс описывает то, как игра, по его мнению, прошедшая ужасно, оказалась весьма неплохой для игроков:

*«Несмотря на мое весьма посредственное исполнение, игрокам очень понравилось. По окончании сессии игроки поблагодарили меня за захватывающую игру, на что я ответил немым удивлением.»*

В большинстве случаев запросы игроков невысоки. Они хотят собраться вместе, немного посмеяться, поесть всякой дряни и сбежать на несколько часов из реального мира. Они не требуют глубин Стенли Кубрика

с хореографическим экшеном Роберта Родригеза. Они просто хотят расслабиться.

### **Вам тоже нужно расслабиться.**

Если вы заплатили за эту книгу, скорее всего вы придерживаетесь высоких стандартов, будучи ДМом. Скорее всего, эти стандарты для вас выше, чем для игроков. Нет ничего плохого в том, чтобы хотеть большего от игры, но не позволяйте этому желанию сломить вас. Когда дело дойдет до игры, расслабьтесь и позвольте игре идти туда, куда она идет. Помните о том, что помимо вашего эпичного сюжета и выверенных сражений, люди просто хотят повеселиться. Если это означает, что что-то нужно выбросить – выбрасывайте. Три тысячи человек не смотрят, как вы ведете игру на PAX, в отличие от Криса Перкинса, так что не беспокойтесь.

### **Подготовка к импровизации**

Между ощущением подготовленности и расслабленности существует некий баланс. Чем меньше вы подготовлены, тем сильнее вы будете нервничать. Подготовка к импровизации поворачивает вас в нужную сторону. Заполните свой инструментарий вещами, помогающими импровизации, а не теми, которые заставляют игру идти по одному, заранее продуманному пути. Вы можете найти множество таких инструментов в Приложении А.

### **Доверие**

Стив Тауншенд часто обсуждает важность доверия внутри партии. В подкасте и дальнейшей статье об импровизации Тауншенд говорит о важности взгляда на игроков не как на зрителей, а как на партнеров по сцене. Вы должны доверять им и выстроить их доверие в вашу сторону. Чем более вы открыты, чем больше доверия витает в воздухе, тем больше веселья вы все получите. И тем безопаснее будет исследование переплетенных воображений.

### **Действуйте, как если бы**

Во время ведения игры нельзя расслабиться полностью. Мы вкладываем много сил в модули и хотим, чтобы они прошли хорошо. Используйте популярный трюк великих лидеров и восстанавливающихся

алкоголиков – действуйте, как если бы. Ребятки за столом ждут, что вы поведете их. Вы не занимаете высоту во Вьетнаме, но они все еще следят за вами и вашим поведением. Чем больше вы расслабитесь, тем сильнее расслабятся они. Не извиняйтесь. Не разменивайтесь на мелочи. Плывайте по течению. Слушайте, смейтесь и говорите да.

### **Да, и ...**

Хорошие импровизаторы знают, как и когда взаимодействовать с «да, и...» Это сильная поддержка и краеугольный камень импровизации. Каждый человек за столом хочет сделать свой вклад и имеет возможность повернуть игру в определенном направлении. Ваша работа состоит в том, чтобы включить их идеи и построить на них что-то, отдавая игрокам что-либо взамен. По мере того, как игроки выдают идеи, найдите способы включить эти идеи в сюжет, добавив компонент, о котором они не задумались, или способ привязать эту идею к основной теме сюжета. Это критично для группового сторителлинга и ломает стены между ДМом и игроками. Если игрок будет использовать эти идеи для того, чтобы увести игру от коллективного удовольствия остальных – найдите способы повернуть их обратно, основываясь на той же идее.

### **Вкладываясь в персонажа**

Еще один совет предлагает вам поместить себя в разум персонажа, в большинстве случаев, NPC или злодея. О чем они думают? Что они делают? Чем больше вы смотрите на происходящее с их точки зрения, тем легче вам отреагировать на действия игроков. Выстраивая эти идеи, сделайте несколько заметок на карточках 8x12, которые вы подготовили для NPC.

### **Подходите с юмором**

Мы любим наши игры, а иногда и серьезные сюжеты. Игроки могут использовать юмор для того, чтобы сбросить напряжение. Не запрещайте им полностью, отталкивайтесь от этого. Позвольте им получить пару минут комедии. Это не означает, что вашим играм нельзя быть серьезными и допускать драму. Взгляните на смесь юмора и напряженности в World of Warcraft. С одной стороны, у вас есть трагедия Короля Лича, угроза Смертокрыла, а с другой стороны - квесты Харрисона Джонса. Комедия и драма могут сосуществовать в вашем модуле.



Юмор поможет вам получать удовольствие от упоротых вещей, происходящих во время вашей импровизации. Если вы ляпнули глупость – удвойте ее и повеселитесь. Используйте это, чтобы насмеяться над NPC и злодеями, если они скажут что-нибудь тупое.

Создатель *Forgotten Realms* Эд Гринвуд в своей статье «*Ham Acting Across the Table*» описывает ценность глупых голосов как катализатора воспоминаний, которыми будут делиться после игры. Мы все можем посмеяться над плохим цитированием Монти Пайтона, но в итоге, именно это сделает игру уникальной и заставит вспоминать о ней спустя годы. Юмор – мощный инструмент.

### **Берите пример с мастеров**

Чтобы увидеть, как эксперт применяет эти техники, посмотрите «*Chris Perkins run D&D games for the Penny Arcade crew in the Acquisition, Inc. games*». В этих видео, Крис импровизировал во множестве сцен и ситуаций, часто менял голоса и продолжал говорить «да, и....», заставляя сюжет разворачиваться вокруг игроков.

### **Практика**

Ни одну из техник импровизации не постичь за один день. Вам нужно работать над ними. Единственный способ улучшить их – постоянно импровизировать, снова и снова. Это означает ведение игр, множества, и уделение внимания моментам, когда вы можете ослабить хватку и смотреть, как события расцветают новыми красками. Загоняйте себя в ситуации, где необходима импровизация. Вызовитесь вести игру за десять минут до ее начала. Постоянно улучшайте ваш инструментарий, добавляя новое и убирая ненужное. Фокусируйтесь на том, что помогает чувствовать себя подготовленным, не заставляя игру идти по одному, определенному заранее направлению.

## **Глава 22/23. Погрузитесь в фантазию и берите то, что работает.**

*«Чтение – это творческий центр жизни писателя.»*

*- Стивен Кинг, “On Writing”*

Нелегкой задачей является подготовка к импровизации. Помимо написания страниц текста, подбора инструментария или покупки пачки игровых полей вам нужно научиться реагировать на игру по мере того, как она разворачивается перед игроками. Погружение в фантазию перестраивает ваш разум и наполняет его идеями, описаниями персонажей, сценами и локациями.

Кинг сильно фокусируется на чтении, и он имеет полное право на это, но существует множество всратых книжонок и такое же множество восхитительных сериалов и фильмов, откуда можно брать идеи. Чем больше вы погружаетесь в отличную фантастику, тем больше сюжетов, завязок и идей сможет выдать ваше мышление. Чем больше вы читаете и слушаете диалоги, тем выше вероятность того, что они всплывут за игровым столом. Чем больше персонажей вы изучите, тем больше вы сможете выдать по мере надобности.

Многие ДМы советуют список книг и авторов из Приложения N в оригинальном Dungeon Master’s Guide. Конечно, с тех пор было написано много отличных фэнтезийных романов. Создайте свое Приложение N, которое повлияет на ваши модули.

Не стоит ошибочно полагать, что фэнтези – единственный подходящий для этого жанр. Отличные персонажи обитают в разных жанрах. Они легко переплетаются. Будь это Сипович из NYPD Blue, Каламити Джейн из Дэдвуда или Сол Ти из Крейсера Галактика, алкоголик-чемпион сделает прекрасного персонажа в любом жанре.

Если вы не большой фанат печатного слова, для поглощения материала отлично подойдут аудиокниги, заполняя собой седьмой круг ада: повседневную рутину.

## Не все – выдумка

Крис Перкинс в своей статье «I got your back» описывает свою любовь к невыдуманному и показывает, как она влияет на NPC в его играх. Ваши персонажи и завязки необязательно должны быть придуманными. Люди реального мира, места и ситуации могут являться фантастическим вдохновением для вашей игры. Хорошие идеи приходят отовсюду.

## Берите то, что работает

У всех нас есть собственные идеи о том, как лучше всего вести игру. Пришлось несколько раз переписать эту книгу, чтобы рекомендации в ней не звучали слишком ультимативно. Вашей конечной целью является игра, приносящая удовольствие вам и вашим игрокам. Примите все, что приблизит вас к этой цели и выбросьте все остальное.

Путь ленивого ДМа не является «правильным» путем, это просто набор идей, которые в потенциале помогут вам прокачать эффективность. Конечная цель этой книги в получении большего результата в подготовке и увеличить уровень получаемого удовольствия от вашей игры.

Если вы попробуете какие-то техники из этой книги, и они не сработают – избавьтесь от них. Если вы найдете способы модифицировать их, сделайте это. У каждого из нас свой стиль, когда дело касается подготовки и ведения игр в D&D. Каждый из нас хочет растить и развивать этот стиль, чтобы сделать каждую последующую игру веселее предыдущей.

Какой бы путь вы не избрали, какие бы инструменты не использовали, всегда держите в поле зрения конечную цель – ведение отличной игры для ваших игроков и вас самих.

А теперь – выметайтесь отсюда, расслабьтесь и напишите классный модуль.

# Приложение А. Набор инструментов Ленивого ДМ.

Ниже вы найдете набор списков, которые помогут вам в ленивом создании игры. Используйте их напрямую, или в качестве примеров для создания своих списков. Распечатайте их и запишите в свой набор ДМа, чтобы они помогали импровизации в нужный момент. Добавляйте свои собственные списки.

## 20 завязок для приключения

1. Дворфийские исследователи находят хранилище безумного волшебника.
2. Нежить нападает на старый монастырь, где хранится зловещий артефакт.
3. Изолированной деревне требуются герои, чтобы защитить ее от мостроузных существ.
4. Хобгоблины рабовладельцы объединяются с демоническим драконом, терроризируя местные фермы.
5. Властительная семья богачей желает отомстить за убитого преступниками сына.
6. Ороczy захватчики порабащают dwarфов и заставляют их откапывать древние руины темных эльфов.
7. Желторотый ученик высвобождает демона, который начинает строить свою злодейскую армию.
8. Продажный воевода с нанятой пачкой бандитов разоряет бедную деревню.
9. Сверхъестественная чума из забытых эльфийских руин превращает жителей деревни в гулей.
10. Летающая крепость из параллельного мира падает в ближайший заповедный лес.
11. Гильдия воров угрожает выпустить галлюциноген в городской запас воды.
12. Запретные знания, всплывшие в старой книге, призывают могущественный юстициариев, которые собираются уничтожить город.

13. В соседней горе оказывается труп древнего бога, населенный демонами.

14. Смерть сына властителя холмовых гигантов приводят гоблиноидную армию к атаке на ближайший укрепленный город.

15. Король находит в замке потайную дверь, ведущую в огромный многоэтажный лабиринт.

16. Шаман кобольдов обнаруживает мощный артефакт, которые призывает под его управление нечеловеческую армию.

17. Группа наемников начинает войну между двумя торговыми городами.

18. Злой священник преисполняется ужасной силы и отправляет харизматичных культистов во все уголки страны.

19. Отец павшего героя подставляет местных приключенцев, одновременно объединяясь с дикими племенами для наращивания ужаса.

20. Недавняя экспансия в лес раздражает ящероловцов из ближайшего болота и из бога-короля черного дракона.

## **20 квестов, вдохновленных фильмами**

1. Поймать мощное чудовище, доселе не виданное в этих местах (Челюсти)

2. Найти древний артефакт прежде, чем это сделают злодеи (В поисках потерянного ковчега)

3. Найти пропавшее сокровище, чтобы договориться о спасении заложников (Роман с камнем)

4. Поймать конструкторов, которые считают себя людьми (Бегущий по лезвию)

5. Защитить юную девочку, в чьем разуме содержится судьба королевства (Светлячок)

6. Поиски мести над культом, уничтожившим целую деревню (Конан-варвар)

7. Высадка в тыл врага с целью уничтожения моста (Мост через реку Квай)

8. Охота на генерала бандитов, которому поклоняется, словно божеству, армия гоблиноидов (Апокалипсис сегодня)

9. Отомстить бандитам, которые приставали к девке из таверны (Непрощенный)
10. Найти посреди войны последнего выжившего из пяти братьев (Спасти Рядового Райана)
11. Отомстить племени орков, которые убили отца девочки (Железная хватка)
12. Защитить деревню от банды монструозных разбойников (Семь самураев \ Великолепная семерка)
13. Спасти деревню от двух враждующих бандитских племен (Телохранитель)
14. Найти пропавшее сокровище прежде, чем другие два отряда сделают это (Хороший, плохой, злой)
15. Поймать или убить мощного демона, заключенного в крепости (Крепость)
16. Уничтожить древний артефакт, содержащий в себе душу принца демонов (Князь тьмы)
17. Выследить и уничтожить меняющего форму монстра, освобожденного из древнего сосуда (Нечто)
18. Убить банду убийц, бросивших вас подыхать (Убить Билла)
19. Похитить или спасти нерожденного наследника (Путь оружия)
20. Похитить артефакт из самого властительного банка в городе (Схватка)

## **20 локаций для приключений**

1. Сеть естественных пещер под древних пустотелым деревом
2. Забытый подвал под гостиницей
3. Забытые подземелья под замком
4. Руины храма темного бога
5. Руины внутри трупа огромного дракона
6. Подземелье с ловушками безумного волшебника
7. Закрученный лабиринт в проклятом лесу
8. Руины крепости, павшей в битве
9. Истекающие гноем канализации под городом
10. Крепость, выдолбленная в теле каменной горы
11. Проклятые катакомбы внутри кургана в форме гигантского черепа

12. Утеранный склеп безумного короля
13. Храм злобных культистов, спрятанный в палатах церкви
14. Сеть тайных проходов в огромном поместье
15. Темные ходы клубящихся кошмаров по ту сторону портала в черном зеркале

16. Останки города, погребенного под вулканическим камнем
17. Тайное хранилище под маяком
18. Спрятанные проходы под древней библиотекой
19. Башня волшебника на левитирующем куске земли
20. Природные пещеры позади огромного водопада

## **20 фэнтезийных имен**

1. Эксбюри Уайтмейн
2. Брианна Айронфист
3. Джанис Виллоусвифт
4. Орот Виндстоун
5. Питерс Вайтклоак
6. Рэндис Роквелл
7. Тристан Грейстоун
8. Овена Блэкстоун
9. Анерхост Блюклоак
10. Палман Фристар
11. Криссет Элвинд
12. Флорена Греймун
13. Дуберос Ротшильд
14. Чорн Ивенстар
15. Энвил Мунбейн
16. Жанна Лифблейд
17. Когас Айронкаттер
18. Лиона Сивинтер
19. Патси Донбабл
20. Трэвел Винтерсбейн

## **20 шаблонов NRC**

1. Беллок из «В поисках утеранного ковчега»

2. Хан Соло из «Звездные войны»
3. Ю Шу Лиен из «Крадущийся Тигр, затаившийся дракон»
4. Долорес Клэйборн из «Долорес Клэйборн»
5. Том Хаген из «Крестный Отец»
6. Шериф Али из «Лоуренс Аравийский»
7. Дик Хэллоран из «Сияние»
8. Сержант Дигнам из «Отступники»
9. Сержант Апоне из «Чужие»
10. Малыш Билл Даггет из «Непрощенный»
11. Джин Ландергаард из «Фарго»
12. Чаки Салливан из «Умница Уилл Хантинг»
13. Роберт «Бобби Элвис» Мансон из «Сыны Анархии»
14. Полковник Тай из «Звездный крейсер Галактика»
15. Каламити Джейн из «Дэдвуд»
16. Майк Эрмантраут из «Во все тяжкие»
17. Руперт Гиль из «Баффи»
18. Титус Пулло из «Рим»
19. Лорн из «Ангел»
20. Сэр Фрэнсис Уолшингхэм из «Элизабет»

## **20 эффектов террейна**

1. Нечестивый круг силы, который высасывает жизненную энергию
2. Нарисованный кровью символ черепа, который наполняет существо боевой яростью
3. Призывающий миньонов круг
4. Мистический обелиск, излучающий магическую энергию
5. Пылающий котел, плюющийся фаерболлами
6. Статуя гаргульи, стреляющая отравленными дротиками
7. Статуя воина с ловушкой в виде машущего топора
8. Статуя дракона, которая дышит огнем
9. Дыры, откуда стреляют враги
10. Невидимые взрывающиеся руны на полу
11. Череп на палке, который шепчет темные слова
12. Кристал, испускающий луч обжигающего света
13. Яма-ловушка, заполненная ядовитыми кольями



14. Зона антигравитации
15. Зеркало улавливания
16. Портреты с вопящими женщинами, которые сводят с ума существ
17. Хрупкие вазы с ядовитым газом
18. Змеиные статуи, плюющиеся кислотой
19. Стальные стержни, испускающие молнии
20. Колонна из черных щупалец, которые хватают и притягивают людей ближе

## **20 взаимоотношений между персонажами**

1. Выжившие из одного отряда приключенцев
2. Приемьши
3. Учитель и ученик
4. Начальник и подчиненный
5. Бывшие заключенные
6. Охотники за головами
7. Бывшее ополчение
8. Бывшие солдаты, проигравшие на войне
9. Бывшие члены гильдии воров
10. Лорд и крепостной
11. Подопечный и защитник
12. Бывшие мошенники
13. Наемники
14. Некогда враги, работающие вместе
15. Бизнес партнеры
16. Бывшие студенты любимого учителя
17. Бывшие рабы
18. Бывшие пираты
19. Партнеры на дуэли
20. Неудавшиеся защитники пропавшего артефакта

## **20 эффектов окружающей среды**

1. Растущие облака ядовитого газа
2. Шепот безумных мертвецов наносит повреждения психике
3. Кислота, капающая с потолка, жжет сражающихся

4. Плотный туман ухудшает видимость
5. Трясущаяся земля сшибает с ног
6. Галлюциногенный газ заставляет нападать на своих же
7. Горячий пар обжигает все сильнее с каждым раундом
8. Молнии наносят урон или лишают сознания
9. Порталы изрыгают орды миньонов
10. Духи мщения наполняют существ жаждой крови
11. Изменяющееся течение времени увеличивает точность, но уменьшает защиту
12. Несвятое присутствие ограничивает лечение
13. Электрические дуги бьют по существам, которые стоят близко друг к другу
14. Волшебные магниты ограничивают использование магии
15. Ледяные полы заставляют людей кататься в стиле Марио
16. Замораживающий туман повреждает и замедляет тех, кто в него попал
17. Стены сближаются
18. Облака летучих мышей сбивают каст
19. Наводнение угрожает затопить все
20. Вокруг разлито огнеопасное масло

## **20 выходов из поединка**

1. Конструкты отключились
2. Призванные существа развеялись
3. Здоровяки жертвуют жизнью ради нанесения урона
4. Злодеи сдаются и начинают давать квесты
5. Монстры сбегают
6. Аберрации взрываются
7. Передышка на переговоры
8. Загадка разгадана
9. Мощное оружие выпущено на волю
10. Последователи приносят себя в жертву, пока лидер сбегает
11. Пещера обрушивается
12. Злодеи телепортируются со взрывом
13. NPC спасен

14. Предмет похищен
15. Игроки бегут от превосходящей силы
16. Боги вмешались
17. Миньоны предали злодея
18. Стражники разняли схватку
19. Появляется настоящий злодей
20. Битва оказывается уловкой

## **20 вещей, которые никогда не должны быть найдены**

1. Древняя книга из времен, когда не существовало смертных
2. Запечатанный медный сосуд, в котором хранится последнее дыхание мертвого бога
3. Корона королевы личей
4. Инкрустированный драгоценными камнями череп, который всегда говорит темную правду
5. Кинжал, пронзивший сердце ребенка наследника павшей империи
6. Древняя скрижаль, описывающая смерть нынешнего правителя
7. Стальной гроб, содержащий в себе прах вампира
8. Урна с прахом королевы прелюбодейки и ее любовника – темного жреца
9. Бессмертное дитя
10. Свитки с темной магией, которые нельзя уничтожить
11. Древний колодец, ведущий в темный мир
12. Закрученный рог, пробуждающий пожирателя миров
13. Сфера, содержащая в себе души мертвых
14. Инкрустированная драгоценностями коробочка с тайнами, ложью и завистью
15. Бесценный камень, приносивший смерть всем своим владельцам
16. Эфирная тюрьма в форме адамантового монолита
17. Древнее первобытное кладбище
18. Интересная механическая коробочка, содержащая в себе неизвестное семя
19. Сундук с сокровищами, в котором лежит бьющееся сердце
20. Череп человека, которому на миллион лет больше, чем существуют смертные

## Приложение В.

В период с 22 апреля по 17 июня 2012 года я опросил множество ДМов касательно их техник по подготовке игр. Опрос включил в себя 817 ДМов, проводящих игры в различных редакциях D&D. Я разбил опрос на несколько вопросов с множественным выбором, покрывающие все издания Dungeons and Dragons. Вот некоторые из них:

***Как часто вы ведете игры?***

***Сколько времени вы тратите на подготовку к каждой игре?***

***Какую версию Dungeons and Dragons вы предпочитаете?***

***Какова примерная длина ваших игровых сессий?***

***Сколько по времени занимает каждое боевое столкновение в вашей игре?***

***Сколько времени вы тратите на подготовку этих пунктов?***

***Создание мира***

***Дизайн боевых столкновений***

***Дизайн монстров***

***Проработка NPC***

***Дизайн небоевых столкновений***

***Подготовка боевых карт***

***Подготовка реквизита и материалов***

***Опыт и сокровища***

Каждый из этих вопросов содержал заранее готовые результаты ответа. Полные результаты опроса вы можете скачать в Excel.

### Недостатки опроса.

Такие опросы почти всегда несут в себе существенные неточности. В результатах смешиваются разные игровые системы, возможность множественного выбора не позволяет построить точный график. Однако, эти результаты позволяют нам взглянуть, на что многие ДМ тратят время при подготовке к игре.

### Версии D&D.

Из 817 опрошенных, 51 (6%) предпочитали оригинальную D&D, первое или второе издание AD&D. Из оставшихся 766 опрошенных, 420 (51%)

предпочитали четвертое издание; 278 (34%) предпочли Pathfinder; и 68 (8%) выбрали третье или 3.5 издание.

### Как часто опрошенные ведут игры?

Из общего количества, 10% ведут игры реже, чем раз в месяц; 14% - ежемесячно; 18% - каждые две недели; 35% - еженедельно; а 23% чаще, чем раз в неделю. Смотря на общее время подготовки, я отфильтровал результаты, оставив лишь тех, кто ведет игры еженедельно или чаще, что дало мне 470 из 817 опрошенных. Это усреднило время между игровыми сессиями.

### Общее время подготовки.

Из 470 опрошенных, которые ведут игры еженедельно и чаще, 11% тратят менее часа на подготовку к каждой игре; 39% тратят 1-3 часа; 29% тратят 3-6 часов, 15% тратят 6-10 часов; и 7% тратят более 10 часов на подготовку.

	нет	< 30 мин.	30 мин. – 1 час	1-2 часа	> 2 часов
Дизайн боевых столкновений	19%	42%	24%	11%	4%
Дизайн небоевых столкновений	16%	50%	20%	12%	2%
Подготовка боевых карт	37%	41%	14%	5%	3%
Дизайн монстров	27%	35%	19%	14%	5%
Проработка NPC	14%	52%	20%	12%	2%
Создание мира	17%	26%	12%	14%	31%
Опыт и <del>лут</del>	40%	47%	9%	4%	0%
Реквизит и материалы	31%	46%	13%	7%	1%