

Как играть в открытом мире Angry GM

ПРИМЕЧАНИЕ ПАЛАНТА: ЭТО ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ НА НАШУ КАМПАНИЮ В КОРМИРЕ. МНЕ СТАТЬЯ ПОНРАВИЛАСЬ – НАДЕЮСЬ ОНА ВАМ ПОМОЖЕТ.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Знайте Свои Потребности, Знайте Свои Желания, Знайте Свои Мотивации	2
2. Будьте Любопытны, Будьте Внимательны, Делайте заметки или Делайте заметки	3
Получение информации о положении дел в окрестностях.....	4
3. Найдите Потребность – Или Желание – И Заполните Ее	4
4. Ищите, и Вы Найдете.....	5
Сбор Информации	6
5. Выбирайте Тщательно, Но Не Слишком Тщательно.....	6

Эта кампания о группе героев, вступающих в свои права в мире приключений. В отличие от традиционных кампаний D&D, не будет единого всеобъемлющего сюжета или цели кампании. Только персонажи и приключения, которые у них есть на пути к величию. Как игрок, вы создадите персонажа и решите, что им движет. Как участник, вы будете решать, куда идти, что искать, что исследовать и какие цели преследовать. Но не волнуйся. Мир – это не просто пустая карта, которую вы должны заполнить. Он наполнен интересными подземельями, в которых можно копаться, и руинами, которые нужно исследовать, конечно, но в нем также есть всевозможные персонажи, с которыми нужно встретиться, конфликты, которые нужно разрешить, квесты, которым нужно противостоять, угрозы, которым нужно противостоять, союзники, которых нужно получить, и тайны, которые нужно разгадать. Вам никогда не придется отправляться в дикую местность в надежде найти что-то интересное. Но вы можете, если это то, что вы хотите сделать.

Возложение ответственности за управление игрой на ваши колени может быть трудным. Это может сбить с толку или ошеломить. Возможно, вы не знаете, как и с чего начать. Просто имейте в виду эти пять вещей во время игры, и вы поймете все остальное по ходу игры.

Знайте Свои Потребности, Знайте Свои Желания, Знайте Свои
Мотивации

Будьте Любопытны, Будьте Внимательны, Делайте заметки или
Делайте заметки

Найдите Потребность – Или Желание – И Заполните Ее

Ищите, и Вы Найдете

Выбирайте Тщательно, Но Не Слишком Тщательно

1. ЗНАЙТЕ СВОИ ПОТРЕБНОСТИ, ЗНАЙТЕ СВОИ ЖЕЛАНИЯ, ЗНАЙТЕ СВОИ МОТИВАЦИИ

В каждом направлении есть приключения, так как же узнать, в каком направлении лучше? Пусть потребности, желания и мотивации вашего персонажа будут вашим руководством.

Потребности вашего персонажа наиболее важны. И самая важная потребность — это выживание. Вам всегда будет нужна безопасность, кров, еда и, по крайней мере, вода. В городе вы можете купить эти вещи или арендовать их, но это означает, что вам нужны деньги. В дикой местности вы должны взять эти вещи с собой или найти их там, куда вы идете. Итак, вам понадобятся припасы, навыки выживания или магия. Если у вас их нет, вы можете их купить. Или нанять их. Но для этого вам тоже понадобятся деньги.

У вас могут быть и другие потребности в выживании, в зависимости от того, что происходит с вами во время игры. Например, вам может потребоваться лечение серьезных травм, болезней или ядов. Возможно, вам придется защитить себя от определенных опасностей или условий во время определенных приключений. Или вам может потребоваться снять проклятие или изгнать демона.

Как искатель приключений, у вас также есть потребности, выходящие за рамки простого выживания. Например, вам нужны инструменты и оборудование, чтобы вы могли делать все, что вы делаете. Оружие, броня, компоненты заклинаний, отмычки и так далее. И вам нужно поддерживать свое оборудование в хорошем состоянии. Оборудование может быть повреждено. Оно может изнашиваться. Оно может потеряться или быть украдено.

По мере того, как вы становитесь сильнее, вы будете сталкиваться с большими проблемами. И довольно скоро вы обнаружите, что ваше снаряжение просто недостаточно хорошо для выполнения поставленной задачи. Вот почему вам нужно будет периодически обновлять свое снаряжение. Или замените его лучшим снаряжением.

Говоря о том, чтобы стать сильнее, вы будете набираться опыта во время своих приключений. Но вам нужно будет потратить время на тренировки, чтобы отточить свои навыки. Чтобы практиковать то, чему вы научились. По крайней мере, вам понадобится доступ к некоторым учебным ресурсам между приключениями. Место для тренировок, может быть, спарринг-партнер или манекен, библиотека, храм и священник, чтобы ухаживать за ним. Если вы сможете тренироваться с другими — даже если они не более могущественны, чем вы, — вы получите больше пользы, чем в одиночку. И если вы хотите начать развивать новый талант или способность — получить новый навык, выучить совершенно новое заклинание, получить подвиг, принять подкласс или построить класс или начать путь к мультиклассу — вам понадобится тренер, который поможет вам. И некоторые тренеры даже смогут научить вас вещам, выходящим за рамки вашего обычного класса и уровня развития.

Вы не сможете постоянно удовлетворять все потребности. Иногда вам придется расставлять приоритеты. Или пойти с неудовлетворенной потребностью на некоторое время. Например, в дикой местности вам, вероятно, придется обеспечить свою собственную безопасность. Но в конце концов у вас будет доступ к заклинаниям для защиты вашего лагеря. Или вы сможете купить охранных животных или нанять охранников. Ваше снаряжение может некоторое время обходиться без технического обслуживания. Но подождите слишком долго, и он может потерпеть неудачу в решающий момент. Вам не нужно постоянно обновлять свое оборудование, но если вы слишком долго обходитесь без него, вы можете обнаружить, что больше не справляетесь с опасностями, с которыми сталкиваетесь.

Помимо потребностей, у вашего персонажа есть по крайней мере одна мотивация. Вероятно, несколько. Ваши мотивы гарантируют, что ваши приключения связаны не только с выживанием, что в них есть что-то для вашего персонажа. Может быть, ваш персонаж замешан в этом ради богатства. Или слава. Или власть. Может быть, ваш персонаж хочет помогать людям. Чтобы поступить правильно. Возможно, ваш персонаж хочет исследовать мир. Всякий раз, когда вы не боретесь за выживание, ваши мотивы подскажут вам, что вы должны делать.

Наконец, помните, что **всегда хорошо быть готовым к будущему**. А это означает **создание запаса ресурсов**. Гораздо легче справиться с проблемой, если у вас уже есть доступ к нужному вам инструменту, будь то настоящий инструмент, обученный профессионал, магический предмет или друг с некоторым политическим влиянием. Помните, что ресурсом может быть все, что угодно.

Всегда знайте, что вам нужно, чего вы хотите и что может пригодиться позже. Это поможет вам сделать правильный выбор.

2. БУДЬТЕ ЛЮБОПЫТНЫ, БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ, ДЕЛАЙТЕ ЗАМЕТКИ ИЛИ ДЕЛАЙТЕ ЗАМЕТКИ

Помните, что вы идете не по дороге, а по полю. И эта область полна возможностей. Возможности для удовлетворения ваших потребностей. Возможности реализовать свои мотивации. Возможности для приобретения ресурсов. И возможности открыть для себя новые возможности.

Возможности принимают различные формы. Очевидно, вы столкнетесь с большим количеством размещенных уведомлений и людей, нуждающихся в помощи. Это очевидные призывы к приключениям. Но каждый персонаж, которого вы встречаете, также является потенциальной возможностью. Торговец может продать вам припасы. Травник может исцелить твои раны. Мудрец может предоставить ценную информацию. Сорванец может доставлять сообщения или шпионить за вашими противниками. Капитан стражи может помочь вам выпутаться из неприятностей. Менестрель может петь вам дифирамбы и помогать вашей репутации. Дворянин может обеспечить влияние и политическое влияние. Слух, услышанный шепотом на рынке или купленный с кружкой эля в трактире, может привести к древнему сокровищу или дать вам рычаги влияния на соперника. Некоторые возможности так же легко обнаружить, как объявление о приеме на работу, так же громко, как крик городского глашатая, так же очевидно, как вывеска, висящая над дверью травника. **Другие так же незаметны, как странный поворот фразы в безобидном разговоре или случайное упоминание имени вскользь.**

Обратите внимание на мир. Обратите внимание на **все**, что может помочь вам удовлетворить ваши потребности или удовлетворить ваши мотивации. Обратите внимание также на все, что возбуждает ваше любопытство. И если что-то привлекло ваше внимание, не стесняйтесь проверить это. Посетите странные места. Покопайтесь в окрестностях города. Сядьте в общественном месте, смотрите и слушайте. И заводите разговоры с персонажами в мире. Особенно те, кто может помочь вам удовлетворить ваши потребности или желания или предоставить доступ к полезному ресурсу. Большинство персонажей будут свободно разговаривать с незнакомцем, но некоторым может потребоваться немного усилий. Возможно, вам придется наладить контакт с кем-то, прежде чем он откроется. Возможно, вам придется завоевать их доверие. Это само по себе может быть приключением.

Не все представляет собой возможность. **Мир также содержит угрозы.** Некоторые угрозы могут ранить или даже убить вашего персонажа, но большинство угроз менее явны. Менее прямолинейно. В цивилизованных частях мира большинство угроз не нападут на вас напрямую. Но они могут лишить вас ваших потребностей, лишить вас ресурсов или потенциальных ресурсов и помешать вам реализовать свои мотивации. Как и возможности, угрозы могут быть очевидными или скрытыми. Даже тайными. Однако, в отличие от возможностей, лечение может быть дорогостоящим или опасным, чтобы его игнорировать. В этих случаях вам придется либо противостоять угрозе, либо смириться с ценой ее устранения.

А еще есть тайны. Тайны-- это вещи, которые возбуждают ваше любопытство. Они могут представлять возможности, они могут представлять скрытые угрозы, они могут нести риски или опасности, или они могут быть просто забавными открытиями. Единственный способ убедиться в этом--исследовать их. Не всегда есть выгода от преследования тайны, но, когда она есть, она обычно довольно уникальна.

Поскольку мир полон возможностей, угроз и тайн, стоит время от времени бродить по нему, просто чтобы посмотреть, что вас окружает. Например, когда вы впервые посещаете новое место или после того, как закончите крупное дело. Потратьте некоторое время, чтобы оценить возможности, которые позволят вам удовлетворить ваши потребности, удовлетворить ваши мотивации или создать свой пул ресурсов. Обратите внимание и на потенциальные угрозы. И любые тайны, которые привлекают ваше внимание. Просто не позволяйте блужданию и замечанию быть всем, что вы делаете. В конце концов, поход по витринам ничего вам не даст. Это просто отличный способ найти то, что вы хотите купить.

Вы можете легко узнать, что вас окружает, изучив **Положение дел в окрестностях** (см. Ниже).

Однако, как только вы что-то преследуете, **не используйте туннельное зрение**. Во время своих приключений вы, вероятно, обнаружите другие возможности, тайны и угрозы, которые стоит исследовать. Иногда стоит отложить ваше текущее преследование, чтобы проверить их. В противном случае их стоит отложить для дальнейшего расследования.

Получение информации о положении дел в окрестностях

В качестве трудоемкого действия вы можете побродить по окрестностям и получить представление о том, что вас окружает. ГМ опишет область и отметит интересные особенности, которые могут представлять возможности, угрозы и тайны. Вас могут попросить провести проверку навыков или способностей, чтобы обнаружить неочевидные функции.

В деревне, крепости или анклавe вы можете исследовать всю местность и ее окрестности за один раз. Вы можете исследовать как сам город, так и его окрестности. Или вы можете исследовать один район, район, округ или комплекс в городе. В цивилизованных странах вы также можете услышать о местных слухах или событиях мимоходом (но см. Сбор информации ниже).

В дикой местности размер области, которую вы можете исследовать, зависит от рельефа, видимости и других факторов. Вы можете повысить свои шансы на успех, используя высокие точки обзора, подзорные трубы, фамильяров, заклинания, магические предметы и другие инструменты, и ресурсы. Поскольку исследование включает в себя пересечение небольшой области, вы не можете покрыть какое-либо расстояние во время исследования.

3. НАЙДИТЕ ПОТРЕБНОСТЬ – ИЛИ ЖЕЛАНИЕ – И ЗАПОЛНИТЕ ЕЕ

Как только у вас будет хороший список потенциальных возможностей, угроз и тайн, вы – как участник – должны решить, что делать дальше. Есть ли у кого-нибудь из вас неудовлетворенные потребности? Есть ли цели, которые вы можете выполнить? Полезные ресурсы для доступа? Угрозы, которым нужно противостоять? Тайны, которые нужно расследовать? Из таких вещей, как эти, сделаны приключения. Или, по крайней мере, такими вещами наполнены приключения.

Начните с определения приоритетов ваших насущных потребностей. Еда, вода, жилье, безопасность и здоровье. В поселениях встреча с ними обычно заключается в том, чтобы снять комнату, закрепить палитру в храме или замке лорда или найти фермера, который готов позволить вам спать в их сарае. Если вам нужно лечение, вам, возможно, придется обратиться к целителю, травнику, хеджвичу, священнику или хирургу. В дикой местности, если вы собираетесь провести в одном месте несколько дней – скажем, пока вы грабите подземелье, – **стоит разбить базовый лагерь**, чтобы у вас было место, куда вы можете отступать каждый день и где вы можете хранить свои припасы и добычу. Вещи не могут быть испорчены, сломаны, украдены или испорчены в подземелье, если вы не принесете их с собой. И они не отягощают вас. Сначала вам, возможно, **придется спрятать их в своем лагере – скажем, в закопанном сундуке**, – но вы можете использовать заклинания и ловушки, чтобы обезопасить свой лагерь, а позже купить сторожевых животных или нанять охранников. В общем, хороший лагерь с большей вероятностью будет потревожен одиноким диким животным, ищущим пищу, чем умным, мощным монстром, который

просто случайно наткнется на него. Конечно, это зависит от местности и мер предосторожности, которые вы принимаете.

Затем подумайте о своих ближайших будущих потребностях. Можете ли вы приобретать, модернизировать и ремонтировать оборудование? Купить припасы? Инструменты класса? Кто может купить любое экзотическое сокровище, которое вы обнаружите? Есть ли у вас доступ к средствам, необходимым для использования ваших навыков? Чтобы подготовиться к следующему уровню? В дикой местности вам придется подождать, пока вы не вернетесь в город. **В городе обратите внимание на такие ресурсы вскоре после прибытия и исследуйте их.** Вы не хотите обнаружить, что местный священник не даст вам доступ к святыне, пока вы не завоюете их доверие, когда у вас уже достаточно опыта, чтобы получить уровень.

Как только ваши основные потребности будут отсортированы, вы сможете решить свои потребности и начать накапливать ресурсы. Именно здесь полезно иметь список возможностей, угроз и тайн, которые вы выявили. Как участник, рассмотрите свои варианты и выберите то, что кажется лучшей возможностью, самой опасной угрозой или самой интригующей тайной. В этот момент игра, вероятно, начнет больше походить на обычную кампанию D&D. Вы просто преследуете выбранную вами цель. Но не слишком увлекайтесь поисковым мышлением. Иногда вам придется провести некоторое расследование, прежде чем вы сможете определить цель. Иногда вам придется выяснить, как лучше всего преследовать цель. Иногда вам захочется изменить цели, основываясь на том, что вы обнаружите. Иногда вам захочется отказаться от цели на полпути. Иногда вы обнаружите, что цель вам не по силам, и вам придется отказаться от нее. Сейчас или навсегда. Все в порядке. Вы не всегда добьетесь успеха, но у вас никогда не будет недостатка в возможностях.

Не думайте, что вы должны делать что-то определенным образом. Не думайте, что вы должны достичь цели только потому, что кто-то ее предлагает. Если преступник предлагает вам работу, против которой вы возражаете, вам не нужно соглашаться на эту работу. Но вам также не нужно отказываться от работы. Вы можете сдать преступника, чтобы получить награду, или вы можете поступить правильно, защитив жертв преступника. И только потому, что вас попросили убить всех гоблинов-налетчиков в горах, это не значит, что горожане не будут одинаково счастливы, если вы просто прогоните гоблинов или даже заключите с ними мир.

Это нормально, когда партия разделяется и преследует свои собственные потребности и желания. Иногда это самый эффективный способ сделать что-то. Но рискованно рисковать. Когда дело доходит до серьезных занятий, особенно тех, которые связаны с путешествиями за пределы цивилизации, **партии придется работать вместе.** И это означает, что **вам** придется выбирать свои цели в качестве партии. Поскольку у каждого из вас будут свои собственные потребности, мотивации и перспективы, вы не всегда согласитесь с тем, какая возможность лучше. А это значит, что **вам придется пойти на компромисс.** Иногда это означает, что **вы откладываете свои собственные потребности** и желания в сторону, чтобы помочь своим союзникам преследовать свои собственные. И иногда это означает, что они сделают то же самое для вас. Вот как обстоит дело с группами. Помните, что полы мировых подземелий усеяны костями одиноких волков. И у ваших союзников есть навыки, которые вам нужны. Вот почему вы команда. Но это имеет свою цену. Вы должны быть готовы помочь своей команде, даже если время от времени у вас нет прибыли. И, надеюсь, через некоторое время вы увидите в своих товарищах по команде союзников. Товарищи по оружию. Даже друзья.

4. ИЩИТЕ, И ВЫ НАЙДЕТЕ

Иногда вы обнаружите, что у вас нет всего, что вам нужно, чтобы воспользоваться возможностью. Что вам не хватает инструмента, навыка или другого ресурса. И иногда вы обнаружите, что в вашем списке возможностей, угроз и тайн просто нет ничего, что могло бы удовлетворить ваши потребности и желания. Иногда вам просто не захочется ничего делать. И именно тогда вам нужно принять более активное участие в ваших исследованиях.

Вы можете искать все, что только можете себе представить. Информация, навыки, ресурсы — все это доступно. Где-то. Вам просто нужно их найти. Ключ к тому, чтобы найти то, что вам нужно, — это конкретика. Чем более вы конкретны, тем больше вероятность, что вы найдете то, что хотите. Расскажите своему ГМ, в частности, что вы ищете. И, если вы можете, сообщите своему ГМ, в частности, где и как вы ищете.

Во-первых, будьте конкретны в том, что вы ищете.

Если вы ищете целебные зелья, не говорите ГМу, что хотите найти магазин магических предметов.

Если вы ищете шанс помочь кому-то в беде или способ защитить свой лагерь, пока вы находитесь в темнице, скажите об этом.

Во-вторых, уточните, как и где вы хотите начать поиск. Подумайте о том, что вас окружает. **Какие места** вы видели? С какими **персонажами** вы встречались? Есть ли такие, которые с большей вероятностью дадут зацепку? Вот с чего вы должны начать свой поиск. Хотите сделать доброе дело? Наверное, **лучше всего посетить местный храм**. Вот куда люди идут, чтобы помолиться о помощи. Вы хотите что-то купить? Начните с рынка. Вы хотите купить редкие компоненты заклинаний? Сначала поговорите с местными пользователями магии.

Как только вы это выясните, расскажите своему ГМ, что вы ищете, где и как. Просто скажите: “Я хочу найти работу. Я хочу помогать нуждающимся людям. Я начну с Храма Милосердия.” И если вы не знаете, что вам нужно или с чего начать, вы всегда можете спросить своего ГМ. Скажите: “У меня есть этот навык крафта, но я не знаю, какие инструменты мне нужны для его использования.” Или скажите: “Я хотел бы найти волшебное оружие, но не знаю, с чего начать поиски.” **ГМ даст вам ответ. Или, по крайней мере, дать вам место для начала.** Или, по крайней мере, сказать вам, что сейчас это невозможно сделать.

Иногда у вас не будет хорошей отправной точки. Иногда вы не будете точно знать, что вам нужно. Вот тогда и пришло время собирать информацию.

Сбор Информации

В качестве трудоемкого действия вы можете запросить информацию у местных жителей в деревне, крепости, анклав, городе, районе или комплексе или в определенном месте, таком как гостиница, рынок, ратуша или академия. Чем более конкретно вы относитесь к информации, которую ищете, тем больше вероятность того, что вы найдете то, что ищете. Или выясните, что он недоступен. Небольшие местоположения легче найти, но информация, которую вы ищете, может быть доступна не во всех типах местоположений. Вас могут попросить провести проверку навыков или способностей, чтобы определить, успешны ли ваши усилия, и вас могут попросить заплатить взятки, гонорары искателям, купить напитки или иным образом пожертвовать некоторыми деньгами, прежде чем вы сможете бросить или улучшить свои шансы. Если вы добьетесь успеха, ГМ либо предоставит вам информацию, которую вы ищете, либо предоставит вам зацепку, которую вы можете использовать для получения этой информации.

Вместо того, чтобы искать конкретную информацию, вы также можете подслушивать, сплетничать и болтать с местными жителями. ГМ предоставит вам несколько слухов и событий, которые могут представлять возможности, угрозы и тайны, которые нужно преследовать. Это похоже на Определение положения дел в окрестностях, но показывает информационные зацепки, а не местоположения (см. Определение положения дел в окрестностях).

5. ВЫБИРАЙТЕ ТЩАТЕЛЬНО, НО НЕ СЛИШКОМ ТЩАТЕЛЬНО

Играя в эту игру, вы можете время от времени чувствовать себя подавленным. В любой момент вы, вероятно, будете знать о нескольких возможностях, угрозах и тайнах, и вы будете находить все больше и больше. Вы можете задаться вопросом, как вы когда-нибудь узнаете, когда найдете их все. **И вы можете задаться вопросом, как вы когда-нибудь справитесь со всеми ними.**

Ты этого не сделаешь. Ты не можешь. Вы никогда не будете осознавать каждую возможность. И вы никогда не сможете преследовать каждого из них до последнего. Это невозможно. У тебя не будет времени. У вас не будет ресурсов. И все, что вы делаете, изменит список вещей, которые вы можете сделать. Поэтому важно тщательно подумать о том, что вы делаете. Но не слишком осторожно.

Вы никогда не найдете всех возможностей, так что не пытайтесь. И не убеждайте себя, что есть прекрасная возможность найти. Потому что его нет. **Нет идеального выбора.** Каждый выбор, который вы делаете, имеет свои издержки, риски и последствия. Во что бы то ни стало избегайте тех случаев, когда риски и затраты кажутся слишком высокими, а вознаграждение-слишком низким, но вы не можете избежать никаких рисков или последствий. Вы не можете избежать принятия чьей-либо стороны. **И что бы вы ни делали, вы всегда будете в чем-то проигрывать.**

Каждый выбор имеет последствия, потому что игра о **последствиях**. Речь идет о выборе, который вы делаете, и о том, что происходит в результате. Речь идет о том, что происходит с героями, когда они приходят к власти. Речь идет о героях, становящихся теми, кем они становятся, и о том, что происходит на этом пути.

Это не игра, которую вы можете завершить, и это не головоломка в оптимизации. Так что не относитесь к этому как к таковому. Относитесь к нему как к игровой площадке. Относитесь к нему как к миру, полному приключений. И помните, что приключение-это не конец, а то, что происходит в пути.

Поделитесь этим: