

Возвращение Ленивого ДМ. Вступление.

# ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕНИВОГО ДМ-А



**Верстка:** Киборги и Чародеи

Возвращение Ленивого ДМ. Вступление. ....	7
О книге .....	7
Для кого эта книга? .....	7
Для какой игровой системы эта книга? .....	7
Как читать эту книгу? .....	8
Наше совместное путешествие.....	8
Глава 1. Путь ленивого ДМ. ....	10
Глава 2: Чеклист Ленивого ДМ. ....	12
Просмотреть персонажей.....	12
Задать мощное начало .....	12
Набросать потенциальные эпизоды.....	12
Определить секреты и зацепки .....	13
Разработать локации .....	13
Набросать важных NPC.....	13
Подобрать монстров.....	13
Выбрать магические предметы в награду .....	14
Набросок ради комфорта.....	14
Чеклист Ленивого ДМ для опубликованных приключений. ....	14
Ленивый ДМ и онлайн-игра.....	14
Текущий пример: «Бич Воликсуса» .....	15
Глава 3: Просмотреть персонажей .....	16
Следить за персонажами .....	16
Вы помните их имена? .....	16
Чеклист для просмотра персонажей .....	17
Глава 4: Задать мощное начало .....	18
Что происходит? .....	18
В чем суть? .....	19
Где действие?.....	19
Начните с битвы.....	19
Десять примеров мощного старта .....	20
Мощные начала в середине приключения.....	21
Мощное начало для «Бича Воликсуса» .....	21
Чеклист для создания мощного начала .....	21
Глава 5: Набросать потенциальные эпизоды.....	22
Первоочередная важность спокойного разума .....	22
Будьте готовы выбросить .....	22

Примеры эпизодов для «Бича Воликсуса» .....	23
Глава 6: Определите секреты и зацепки .....	24
Анатомия секретов и зацепок.....	24
Абстрагируйтесь от людей, мест и вещей .....	24
Записывайте десяток секретов на сессию .....	25
Секреты не всегда становятся явными .....	25
Секреты становятся реальными только когда раскрываются .....	25
Нераскрытые квесты .....	25
Десять секретов-примеров .....	26
Чеклист для создания секретов и зацепок.....	26
Глава 7: Разработайте фантастические локации .....	27
Что такое фантастическая локация? .....	27
Аспекты локаций .....	27
Что делает локацию фантастической? .....	28
Сколько локаций?.....	29
Создание фантастических локаций .....	30
Чеклист для создания фантастических локаций .....	30
Глава 8: Очертите важных NPC .....	32
Сконцентрируйтесь на первостепенных NPC.....	32
Делайте краткие наброски NPC .....	32
Выберите архетип персонажа из популярного творчества .....	32
Меняйте пол.....	33
Избегайте стереотипов.....	33
Пропустите этот шаг .....	34
NPC для «Бича Воликсуса» .....	34
Чеклист для создания потенциальных NPC .....	34
Глава 9: Подберите подходящих монстров.....	35
Почитайте монстров.....	35
Не воспринимайте уровень вызова как жесткие рамки .....	35
Готовьтесь импровизировать сражения .....	36
Подготовьте сражения с боссами .....	36
Чеклист для подбора монстров .....	38
Глава 10: Подберите магические предметы в награду.....	39
Краткий вишлист.....	39
Случайный выбор предметов.....	39
Привязка магических предметов к сюжету .....	39
Магические предметы для «Бича Воликсуса» .....	40

Возвращение Ленивого ДМ. Вступление.	
Чеклист для подбора магических предметов. ....	40
Глава 11: Наши подготовленные записи .....	42
Потенциальные эпизоды .....	42
Секреты и зацепки .....	42
Фантастические локации .....	42
Монстры .....	43
Артефакты .....	43
Глава 12: Уменьшение чеклиста .....	45
Почему эти три пункта? .....	45
Что теряется? .....	45
Уменьшение через призму опыта .....	46
Чеклист для уменьшения чеклиста .....	46
Глава 13: Прочие ценные активности при подготовке .....	47
Реквизит .....	47
Карты .....	47
Арты .....	47
Музыка .....	48
Чеклист для прочих ценных активностей во время подготовки .....	48
Глава 14: Набор инструментов Ленивого ДМ.....	49
Блокнот мастера .....	49
Лист кампании.....	49
Список случайных имен.....	49
Карточки 8x12.....	50
Карточки инициативы.....	50
Ширмы мастера и «чит-листы» .....	50
Флип-мат с маркерами.....	51
Опубликованные книги и модули.....	51
Миниатюры, карты и террейны .....	51
Избавьтесь от того, что не несет в себе пользу .....	51
Чеклист набора инструментов Ленивого ДМ.....	52
Глава 15: Перетяжка .....	53
Перетяжка монстров .....	53
Перетяжка подземелий .....	54
Перетяжка миров.....	54
Смеси.....	54
Лицензия на вдохновение .....	55
Чеклист для перетяжки .....	55

Возвращение Ленивого ДМ. Вступление.	
Глава 16: Ленивое построение кампании.....	56
Спиральная разработка кампании .....	56
Создание завязки кампании.....	56
Определите шесть истин вашего мира .....	57
Определение фронтов.....	57
Пример фронтов для «Бича Воликсуса» .....	58
Чеклист для ленивой подготовки кампании .....	59
Глава 17: Нулевая сессия.....	60
Опишите мир .....	60
Персонажи вместе .....	60
Привязка персонажей к фракции.....	61
Ведите персонажей к совместному приключению .....	61
Чеклист для нулевой сессии .....	62
Глава 18: Лучшие черты хорошего мастера .....	63
Расслабьтесь .....	63
Слушайте .....	63
Доверяйте своим инструментам .....	64
Оттачивайте свои умения.....	64
Глава 19: Подведение итогов предыдущей сессии .....	65
Дайте игрокам власть .....	65
Дополнить упущенную информацию .....	65
Чеклист для опроса игроков по подведению итогов предыдущей сессии .....	65
Глава 20: Три хитрости коллективного сторителлинга .....	67
«Опиши свой смертельный удар».....	67
«Какова интересная физическая характеристика монстра?» .....	67
«Как можно описать таверну?» .....	68
Малые шажки в коллективном создании мира и импровизации .....	68
Глава 21: Импровизация NPC .....	70
Выберите имя.....	70
Войдите в роль NPC .....	70
Примените существующие характеристики .....	71
Используйте для импровизации идеи, пришедшие во время подготовки NPC.....	71
Углубить тему.....	71
Чеклист для ведения NPC.....	71
Глава 22: Импровизация сцен и ситуаций .....	72

Возвращение Ленивого ДМ. Вступление.	
Вообразите живой мир .....	72
Позвольте миру реагировать на персонажей.....	72
Пример: Крепость Грейспайр.....	72
Чеклист для создания сцен и ситуаций .....	73
Глава 23: Использование разных стилей проведения сражений.....	74
Умозрительные сражения .....	74
Ведение сражения с тактической сеткой .....	75
Гибридный подход: Абстрактная карта .....	75
Использование правильных инструментов .....	76
Глава 24: Поддерживая темп.....	77
«Твои действия?».....	77
Проясните варианты .....	77
Понимание подъемов и спадов .....	78
Чеклист для поддержания темпа .....	79
Глава 25: Подготовка мастерского разума.....	80
Насыщение при помощи книг, фильмов, игр и сериалов .....	80
Книги.....	80
Фильмы.....	80
Сериалы .....	80
Видеоигры .....	81
Комиксы .....	81
Чтение книг правил и модулей.....	81
Прогуляйтесь .....	82
Советы для подготовки разума .....	82

## Возвращение Ленивого ДМ. Вступление.

Что ж, пришла пора начать переводить третью из четырех запланированных книг. "Возвращение Ленивого ДМ" является переосмыслением идей "Ленивого ДМ" с добавлением новых. Вроде как воды меньше, дельного больше, актуальная редакция. Погнали, что ли.

### О КНИГЕ

---

«Возвращение Ленивого ДМ» создана для того, чтобы помочь мастерам всех уровней, как ветеранам, так и новичкам, извлечь наибольшую пользу из времени, которое мы тратим на подготовку игры. Идеи этой книги основываются на сотнях видео, статей, книг и интервью, с добавлением опыта тысяч мастеров. Она начинается с восьмиэтапного процесса подготовки к игре, а затем отталкивается от этих шагов, разворачиваясь в дискуссию о том, как мы готовимся к играм, как проводим их и что мы о них думаем.

### Для кого эта книга?

---

Больше всего толка от этой книги будет для мастеров с опытом в ведении игр. «Возвращение Ленивого ДМ» создана не для обучения новичков ведению настольных ролевых игр (к счастью, многие руководства и рулбуки подсобят в процессе набивания первых шишек). Но чтобы читать эту книгу, вам не нужно быть закаленным ветераном. Если у вас есть хоть какой-то опыт ведения игр, «Возвращение Ленивого ДМ» поможет вам научиться тому, **как получить больше от ваших игр, при этом готовясь меньше.**

### Для какой игровой системы эта книга?

---

Эта книга работает практически с любой RPG, в частности с фэнтези RPG, основывающейся на d20. Хотя во время написания книги я думал о пятой редакции «Dungeons & Dragons», в ней не содержится никакой игровой механики. Концепты, обсуждаемые в нижеследующих главах, будут работать практически в любой фэнтези RPG, в частности в «Dungeons & Dragons».

Зачем писать новую книгу?

С первого появления «Ленивого ДМ» прошло уже пять лет и за это время многое изменилось. «Wizards of the Coast» опубликовали пятую редакцию «Dungeons & Dragons» в 2014. Стримы с настольными ролевыми играми успели стать новой формой развлечения. Популярность «Dungeons & Dragons» растет по всем параметрам.

В это восхитительное хобби приходит много новых людей. Многие возвращаются. Игра изменилась. Мы изменились.

И даже несмотря на все эти изменения, идеи, заложенные в «Ленивом ДМ», все еще востребованы. Люди все еще говорят о том, насколько эта книга является ценным ресурсом для получения лучших игр, при меньших тратах времени на подготовку. Идеи этой книги в наше время работают для мастеров с тем же успехом, с каким это было пять лет назад.

Так зачем писать новую книгу?

Потому что мы многому научились с тех пор.

## Возвращение Ленивого ДМ. Вступление.

И несмотря на сохранившуюся ценность «Ленивого ДМ», всегда появляются новые идеи. Мы можем отполировать оригинальные концепты при помощи опыта тысяч мастеров, чтобы они стали еще полезнее.

Хотя эта книга отталкивается от идей оригинальной книги, «Возвращение Ленивого ДМ» полностью самодостаточна. **Вам не нужно читать «Ленивого ДМ» перед прочтением этой книги.** Если ранее вы читали «Ленивого ДМ», здесь вы найдете схожие идеи, но путь Ленивого ДМ, представленный в этой книге, является полной переработкой пути Ленивого ДМ, представленного ранее. Ничто не было скопировано напрямую. Каждая идея была переписана, чтобы оставаться в контексте того, что нам известно сегодня.

Эта книга является полной инкапсуляцией пути Ленивого ДМ. Если вы хотите следовать этому пути – вам нужно прочесть только эту книгу.

---

## КАК ЧИТАТЬ ЭТУ КНИГУ?

---

«Возвращение Ленивого ДМ» создано так, чтобы максимизировать пользу, полученную от нее, с учетом потраченного на прочтение времени. Каждая глава сознательно дана поверхностно, чтобы как можно быстрее донести смысл тем, поднимаемых в книге. И хотя прочтение книги от корки до корки гарантирует наибольший профит, это не является единственным способом ее прочтения.

Названия глав могут быть эдаким чеклистом инструментов, техник и принципов Ленивого ДМ. Вы можете пробежаться по оглавлению, чтобы понять, что вы уже знаете, а что следует вспомнить. Перечитывание оглавления каждые несколько месяцев поможет закрепить коренные идеи Ленивого ДМ.

Во второй главе говорится о **чеклисте Ленивого ДМ**, который проведет вас по основным пунктам подготовки Ленивого ДМ. **Если вы еще ничего не читали, прочтите главу 2** для понимания этих пунктов.

В конце каждой главы содержится чеклист, покрывающий основные темы главы. **Пробегитесь по этому чеклисту**, чтобы понять содержание каждой главы и каждый раз, когда вам захочется вспомнить содержание главы, не перечитывая ее при этом. Если какая-то тема окажется неясной, вы всегда можете углубиться в текст, чтобы понять, о чем там говорится.

Окончание книги содержит список референсов и материалов для дальнейшего изучения, включающий в себя книги, рулбуки, статьи и видео. Если вам хочется нырнуть поглубже в процесс становления хорошим мастером, этот список будет наилучшей отправной точкой.

**Читайте эту книгу так, как вам удобно.** Если вы предпочитаете читать от корки до корки, это отлично. Если вам больше нравится пробежаться по оглавлению и выбирать интересующие вас темы – скорее всего так вы научитесь большему. Если вам кажется, что эти идеи сходятся с вашими, вы можете перечитывать книгу регулярно, чтобы вплести ее идеи в свой ментальный ящик с инструментами.

Как и все идеи в «Возвращении Ленивого ДМ», книга сама по себе предназначена для того, чтобы использовать ее таким способом, который, по вашему мнению, предоставляет вам наибольшее преимущество.

---

## НАШЕ СОВМЕСТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ.

---



Возвращение Ленивого ДМ. Вступление.

Путь Ленивого ДМ не является доктриной. Это не набор жестко установленных правил. Этот стиль ведения игр не предназначен для того, чтобы быть единственным.

Вместо этого мы все находимся в совместном путешествии, следуя путям тысяч мастеров, которые прошли этими путями за сорок лет до нас. Мы все находимся в поиске способов того, как сделать наши игры лучше. Этот не тот момент, когда кто-то хватает вас за ухо и тащит по единственному одобренному пути. У каждого из нас есть возможность изучить то, что мы видим, обсудить это и разработать индивидуальный способ, который подходит для нас и наших игр.

Становление хорошим мастером не является результатом слепого следования советам в книге. Оно проистекает из **постоянного и непрерывного улучшения наших собственных наработок**. Оно исходит из нашего непрекращающегося исследования этого безграничного увлечения, из нахождения того, что хорошо работает для каждого из них и из определения того, что стоит убрать.

И хотя эта книга предлагает полный чеклист для легкой подготовки к игре с упором на импровизацию, **каждая идея в книге работоспособна сама по себе**. Вам не нужно следовать каждому шагу, описанному здесь. Вместо этого подберите концепты, которые подходят вашему процессу подготовки. **Возьмите те части книги, которые работают для вас, и уберите все остальное.**

Давайте начнем наше совместное путешествие.

## Глава 1. Путь ленивого ДМ.

Подготовьте то, что даст игре преимущество.

Эти слова отображают суть философии Ленивого ДМ. Наша цель состоит в том, чтобы понять, какие части подготовки приносят больше всего веселья в процесс игры. Наша цель в том, чтобы понять, что дает преимущество игре и отделить это от того, что дает слишком слабый выхлоп с учетом той энергии, что мы тратим.

Путь Ленивого ДМ, впервые заложенный в книге «Ленивый ДМ», начинается с простой идеи:

Мы можем тратить меньше времени на подготовку, и при этом все еще проводить отличные игры.

В предыдущей книге я вывел гипотезу, согласно которой мы, будучи мастерами, тратим много времени, подготавливая то, что мало предлагает игрокам. Соответственно, мы можем сэкономить немало времени, подготавливая лишь то, что несет наибольшую ценность.

Однако, изучив эту идею глубже, я нашел еще одну гипотезу, потенциально более глубокую:

Чем меньше готовимся – тем лучше игра.

Так, теперь это выглядит неработоспособно. Как вообще можно предположить, что чем меньше времени уходит на подготовку, тем веселее будет игра? Но тем не менее, многие мастера, включая тех, кого мы считаем экспертами, подтверждают правдивость этих слов. Чем меньше мы готовимся, тем лучше будет игра.

Конечно, у всего есть свои пределы. Мы не можем применить к этому утверждению математическую модель и получить что-то вроде «Ничего не готовь и игра будет бесконечно веселой». Некоторые мастера утверждают, что они не готовят ничего перед игрой, но таких меньшинство. В опросе мастеров «Dungeons & Dragons», проведенном в 2016г. на сайте [slyflourish.com](http://slyflourish.com), приняло участие 6600 мастеров, водящих по пятой редакции, и только 2% из них сказали, что не тратят времени на подготовку к игре. Это означает, что 98% из нас согласны с тем, что какая-то подготовка все же необходима.

Конечно же, есть черта, за которой недостаток подготовки только вредит игре. И хотя зачастую мы можем подготовить перед игрой меньше материала, чем нам кажется, **нам нужно подготовить что-то**. И поскольку все мастера разные, меняются и материалы, которые нам нужно готовить перед игровой сессией. Многие из нас инстинктивно сосредотачиваются на конкретных шагах, которые нужно пройти, чтобы потратить на подготовку меньше времени и все еще провести отличную игру.

Каждый из нас разрабатывает для себя свой собственный список активностей, анализируя каждый шаг, предпринимаемый при подготовке, и каждую технику, используемую во время игры. А потом мы задаем себе вопрос, «Полезно ли это? Весело ли это? Привносит ли это достаточно удовольствия в игру?» Каждый шаг и компонент достоин помещения под хладный свет реальности, чтобы мы могли его препарировать.

Давайте взглянем на мантру Ленивого ДМ:

Готовь то, что принесет в игру преимущество.

Легко заметить, что в этом простом утверждении содержится место для противопоставления. Думая о том, что дает преимущество нашим играм, мы

## Глава 1. Путь ленивого ДМ.

также задумываемся о том, что лишает их этого преимущества и мы спрашиваем себя, что из этого *можно выбросить*. Если мы расширим нашу мантру так, чтобы описать противопоставление, то получится:

Готовь то, что привнесет в игру преимущество, а все лишнее выбрось.

Вторая часть процесса может оказаться сложной. Мы, будучи мастерами, настолько привязаны к тому, как мы делаем что-либо, что нам зачастую сложно отпустить это. Хотя нам и не требуется сливать все, что мы делаем, в канализацию. Вместо этого мы можем экспериментировать мелкими шажками.

Мы можем **пробовать**.

Нам не нужно выбрасывать миниатюр на пять тысяч долларов только для того, чтобы разок-другой попробовать провести битву в «чертогах разума». Нам не нужно избавляться от двух сотен килограммов террейна, чтобы на пару сессий ощутить гибкость чистой карты. Нам не нужно выкидывать папку на кольцах, содержащую в себе сотни страниц с описанием мира, чтобы попробовать спиральное развитие сюжета.

Пробуя новую идею или пропуская один из шагов подготовки, мы не говорим, что теперь будем делать так всегда. Нам просто хочется попробовать пару раз и сравнить ощущения.

Для некоторых мастеров время является настолько ценным ресурсом, что даже не ставится вопроса о том, что стоит убрать из подготовки. У них просто нет времени на долгую подготовку, вплоть до того, что недостаток времени заставляет мастеров прекратить вести игры. Надеюсь, что эта книга поможет, потому что подготовка может занимать значительно меньше времени, чем вы можете подумать.

Использование чеклиста подготовки из этой книги требует от пятнадцати до тридцати минут для четырехчасовой игры.

Итак, если вы просто ищете способы улучшения своей подготовки к игре или находитесь в поисках некоей системы, которая сэкономит ваше время, эта книга может подкинуть вам пару идей. Давайте вгрызаться.

## Глава 2: Чеклист Ленивого ДМ.

Как выглядит путь Ленивого ДМ? Какие шаги нужно предпринять, чтобы тратить как можно меньше времени на подготовку к игровой сессии и при этом все еще вести отличные игры? Чеклист Ленивого ДМ для обычной игры выглядит так:

- Просмотреть персонажей
- Задать мощное начало
- Набросать потенциальные эпизоды
- Определить секреты и зацепки
- Разработать локации
- Набросать важных NPC
- Подобрать монстров
- Выбрать магические предметы в награду

И все. Некоторое количество переменных заставит эти пункты менять свои размеры. Такие как длительность игровой сессии, ее местонахождение внутри кампании и ведение опубликованного модуля. Если мы уверены, мы даже можем пропустить несколько пунктов. Если мы начинаем абсолютно новую кампанию, нам может потребоваться несколько дополнительных пунктов (что будет рассмотрено позже). Но этот чеклист держит нас сфокусированными на том, что происходит на столе даже в случае новых кампаний.

Ниже вы найдете быстрый обзор каждого из пунктов. В последующих главах эти пункты будут разобраны более детально, а также будут предложены примеры использования чеклиста.

---

---

### ПРОСМОТРЕТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

---

---

Полезно потратить несколько минут, просматривая игровых персонажей, прежде чем заняться чем-то еще. Как их зовут? Чего они хотят? Каково их прошлое? Чем во время игры наслаждаются игроки?

На этом шаге можно не делать никаких записей, но сам процесс просматривания персонажей помогает им закрепиться в вашей памяти, тем самым придавая вам уверенности в том, что все остальное будет построено вокруг них.

---

---

### ЗАДАТЬ МОЩНОЕ НАЧАЛО

---

---

Начало игры является самым важным этапом подготовки, который нам предстоит. Создание начальной сцены играет огромную роль в том, как пройдет вся остальная игра. Когда вы создаете начало игровой сессии, вы определяете, что происходит вокруг, на чем сессия будет сфокусирована и как можно влиться в действие. Если сомневаетесь – начните со сражения.

---

---

### НАБРОСАТЬ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ЭПИЗОДЫ

---

---

Имея на руках мощный старт, мы можем сделать наброски нескольких эпизодов, которые могут произойти. По большей части этот шаг существует для того, чтобы дать вам возможность почувствовать, что вы держите все под контролем еще до начала игры. Однако, будучи мастерами, мы все должны быть готовы к тому, что придется отбросить наработки, если игра пойдет в противоположном направлении, как это часто бывает. Обычно достаточно создать описания, состоящие из нескольких слов, и ожидать одного или двух

эпизодов за игру. В ином случае, вы можете полностью пропустить этот шаг, если он кажется вам ненужным.

---

## ОПРЕДЕЛИТЬ СЕКРЕТЫ И ЗАЦЕПКИ

---

Следующий шаг является вторым по важности после мощного начала и самым могущественным инструментом из доступных Ленивому ДМ. Секреты и зацепки представляют собой короткие предложения, описывающие улику, кусочек сюжета или деталь мира, который персонажи раскрывают во время игры. Вы не знаете наверняка, как персонажи раскроют эти улики. Таким образом, **вам нужно держать секреты и зацепки отдельно от их местонахождения**, чтобы вы могли подкидывать их игрокам по мере надобности. Это позволяет игре течь свободно, в то же время позволяя вам раскрывать важные детали сюжета в любом месте, где персонажи могут их найти. Во время этого этапа вы можете записать с десятков секретов и зацепок.

---

## РАЗРАБОТАТЬ ЛОКАЦИИ

---

Нелегко симпровизировать запоминающиеся локации. Зная это, стоит потратить время на создание фантастических мест, которые игроки могут найти и исследовать во время игры. Каждую локацию можно воспринимать как набор мест, комнату или фон, созданный для отдельного эпизода в вашем приключении.

Опишите каждую локацию простым и понятным названием, таким как «Солнечный Шпиль». Затем запишите три фантастических аспекта, относящихся к ней, например: «Слепящий луч света, сияющий с небес», «Ров, заполненный расплавленным камнем» или «Огромные эльфийские символы, вырезанные в древнем камне». В конечном счете, из серии локаций, представляющих из себя комнаты или большие зоны и соединенных между собой, можно составлять целые подземелья. Конкретная локация может не попасться во время игры, но вы будете готовы для ее исследования игроками в последующих игровых сессиях.

---

## НАБРОСАТЬ ВАЖНЫХ NPC

---

Готовясь к игре, мы сделаем наброски критически важных для сюжета NPC, концентрируясь на имени и связи с приключением, затем обернем получившихся болванчиков в архетип персонажей из популярного творчества. Множество других NPC, практически всех, можно симпровизировать прямо в процессе игры.

---

## ПОДОБРАТЬ МОНСТРОВ

---

С какими монстрами столкнутся персонажи? Какие монстры будут иметь смысл в конкретном месте и при конкретной ситуации? Здесь мы толкуем термин «монстр» довольно свободно, включая в это понятие как вражеских NPC, так и поистине монструозных врагов. Какой бы вам не понадобился тип монстра, прочтение монстрятни подаст вам идеи о том, как правильно применять монстров в конкретных ситуациях.

Помимо этого, понимание шаткого взаимоотношения между уровнем вызова монстра и уровнем персонажа поможет вам мысленно смоделировать ход битвы. В большинстве случаев для импровизированных столкновений во

время игры вам достаточно списка монстров, а вот над сражениями с боссами придется поработать.

---

### ВЫБРАТЬ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ В НАГРАДУ

---

Игроки любят магические предметы, поэтому стоит потратить какое-то время на подбор таких, которые им понравятся. Также этот шаг позволяет напрямую повлиять на игроков, буквально подбрасывая им в руки интересную часть сюжета. Вы можете использовать смесь техник для награждения магическими предметами, от случайного выбора до подбора конкретных предметов, основываясь на персонажах и желаниях игроков. Магические предметы являются отличным способом подбрасывания секретов и зацепок.

---

### НАБРОСОК РАДИ КОМФОРТА

---

Ваше использование чеклиста может изменяться от игры к игре, но его просматривание перед каждой подготовкой позволит вам почувствовать себя комфортно и сфокусировать энергию на наиболее ценных активностях. Чем проще вам импровизировать во время игры, тем больше шагов из этого чеклиста можно пропустить. Самое важное состоит в том, что нельзя позволять своей уверенности уводить вас от действительно важных вещей, которыми будут наслаждаться игроки.

---

### ЧЕКЛИСТ ЛЕНИВОГО ДМ ДЛЯ ОПУБЛИКОВАННЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.

---

Наш чеклист Ленивого ДМ работает, вне зависимости от того, ведем ли мы по опубликованному приключению или по приключению собственного изготовления. Но опубликованные приключения имеют огромную ценность для Ленивого ДМ, ведете ли вы их по написанному или используете для вдохновения, получая опубликованные и протестированные материалы, которые можно добавить в свое собственное приключение.

Важно полностью **прочитать опубликованное приключение**, чтобы извлечь из него наибольшую ценность и вдохновение. А затем стоит **создать свое собственное**, изменяя его под свою группу игроков. Авторы приключений искренне ждут и надеются, что мастера будут вести их приключения наилучшим возможным образом.

Играя по опубликованному приключению и просматривая чеклист Ленивого ДМ, вы можете обнаружить, что некоторые шаги уже сделаны за вас. Вам не нужно вкладывать свои силы в такие шаги, как создание локаций или NPC, подбор монстров и выбор магических предметов. Но, поскольку вы все еще хотите кастомизировать приключение, стоит пройти по чеклисту еще раз, чтобы разобраться во всем и сконцентрироваться на тех материалах, которые предоставляет приключение.

---

### ЛЕНИВЫЙ ДМ И ОНЛАЙН-ИГРА

---

Сообщество настольных ролевых игр сильно разрослось за последние годы. В опросе мастеров, проведенном в 2016г. на сайте [slyflourish.com](http://slyflourish.com), около 20% мастеров указали, что в основном ведут по «D&D» онлайн. И хотя «Возвращение Ленивого ДМ» не основывается на игре в режиме онлайн, шаги и

процессы, обсуждаемые в книге, работают настолько же хорошо, как если бы вы взаимодействовали с игроками, сидя за одним столом. Ведение онлайн игр может потребовать дополнительных этапов или тактик, в основном касательно использования инструментов виртуального стола. Однако, виртуальный стол сильно может сильно облегчить жизнь мастера. Как бы вы не играли, чеклист Ленивого ДМ все еще работает.

### **ТЕКУЩИЙ ПРИМЕР: «БИЧ ВОЛИКСУСА»**

---

---

На протяжении всей книги мы будем обсуждать приключение-пример под названием «Бич Воликсуса». Вы увидите, как извлекать пользу из каждого этапа чеклиста Ленивого ДМ и применять его к приключению, получая на выходе готовый для игры набросок приключения.

## Глава 3: Просмотреть персонажей

«Нет ничего важнее, чем истории игровых персонажей.»

– Крис Перкинс, дизайнер сюжета и редактор «Dungeons & Dragons»

Насколько бы мастера не были увлечены глубиной сюжета игры, игрокам все равно ближе к сердцу их собственные персонажи. Сюжет кампании интересует игроков ровно настолько, насколько в него впишутся их персонажи. По большей части игроки просто хотят видеть, как их персонажи делают что-нибудь крутое. Они хотят с легкостью договариваться с наместниками. Им нужно найти единственную зацепку, которая приведет к храму ассасинов Белого Лотоса, сокрытому в джунглях. Им хочется, как нож через масло, прорубаться сквозь армию багбиров. Игроки хотят, чтобы их персонажи делали всякое, и мастеру необходимо помнить это, подготавливая игру.

Когда вы просматриваете персонажей в первом шаге вашей подготовки, вы настраиваете себя на построение остальных элементов вокруг этих персонажей. Все остальные шаги в чеклисте Ленивого ДМ будет легко связать с одним и более персонажами, если перед началом вы мысленно сплетете воедино прошлое и желания персонажей.

В процессе просматривания персонажей вам может прийти в голову идея о том, чтобы начать игру с того, что NPC из прошлого кого-то из персонажей вышел с ними на связь, имея на руках информацию, в которой они заинтересованы. Вы можете придумать фантастические локации, опирающиеся на прошлое персонажа, например, древнюю, потрескавшуюся статую богини, которой поклоняется паладин. Враги, которых вы подберете, могут быть монстрами, с которыми персонажи хорошо сражаются, к примеру, армия зомби, которую с легкостью обратит клерик.

Секреты и зацепки также могут быть связаны с прошлым и желаниями персонажей. Такие секреты могут выглядеть как «Матушка Рыльда не мертва, как он думал» или «Давешний компаньон Сифа не погиб при обвале, а заключен в янтаре, что находится во внутреннем святилище королевы-богини».

Подбор сокровищ, конечно же, всегда напрямую привязан к персонажам. Возможно, на этот раз рейнджер нашел лук, созданный друидами из живого дерева во время забытой эпохи Валорна. Или, быть может, монах по имени Трубелла наконец получает возможность сойтись в поединке с темным монахом Шейдвинтером, обладателем Посоха Четырех Ветров.

---

### СЛЕДИТЬ ЗА ПЕРСОНАЖАМИ

---

Чтобы просматривать персонажей перед игрой, полезно вести записи о них на бумаге. Некоторые мастера используют список персонажей в том же самом блокноте, в котором они делают все остальные записи, добавляя несколько слов к каждому персонажу касательно их прошлого и мотивации. Другие могут создавать стопки из карточек 8x12, на каждой из которых указывается имя, прошлое, мотивации и желаемые виды магических предметов.

Какой бы из способов вы не выбрали, запишите имена, прошлое, мотивации и желания персонажей. Обращайтесь к этим записям каждый раз перед тем, как начать подготовку к игровой сессии.

---

### ВЫ ПОМНИТЕ ИХ ИМЕНА?

---



### Глава 3: Просмотреть персонажей

Вот простая проверка, которую каждый мастер может пройти, чтобы понять, действительно ли он держит персонажей в уме. Можете ли вы вспомнить их имена? Зачастую имени достаточно для того, чтобы вспомнить все остальное о персонаже. Если вы не помните имена своих персонажей, постарайтесь запомнить их, и вы обнаружите, что вам гораздо проще запомнить их прошлое и мотивации.

#### **ЧЕКЛИСТ ДЛЯ ПРОСМОТРА ПЕРСОНАЖЕЙ**

---

---

- Записать имена, прошлое и мотивации всех персонажей
- Просматривать эти записи, чтобы настроить разум перед началом подготовки
- Использовать имеющуюся информацию для того, чтобы связать персонажей с сюжетом
- Проверить себя, чтобы узнать, помните ли вы имена персонажей

## Глава 4: Задать мощное начало

Как по мне, самое сложное – это пройти через этот момент, превратиться из кучки людей за столом в игроков «D&D».

– Мэттью Колвилл, писатель, дизайнер и видеоблоггер.

Держа в уме игровых персонажей, мы можем обратить свое внимание на самый важный вопрос, встающий при подготовке очередной игровой сессии. Как она начнется?

Это единственная точка в игре, над которой мастер имеет практически полную власть. Никто еще ничего не сделал. Никакой персонаж не вскрыл горло сюжетно важному NPC. Никто не ограбил посыльного от барона, который хочет нанять игроков на поиски своего сына-идиота в забытых подвалах под замком.

Для понимания того, где начнется ваша игра, вам будет достаточно записать одно предложение. При этом конкретность лучше, нежели общее описание. «Барон договаривается с персонажами о поисках его сынули-идиота» звучит недостаточно детально. Вместо этого, попробуйте что-то вроде: «Во время осеннего фестиваля свиных бегов к персонажам подходит Луис Ван Дорф, напыщенный посыльный барона, приказывающий им пройти на аудиенцию с Бароном Винтроном, после чего его сбивает с ног лютокабан Кровобивень.»

Окей, может это и перебор, но вы уяснили суть. Этим предложением, описывающим начало игры, вам нужно написать картину для игроков, которая будет жизнеспособна и продвинет действие игры. Возможно, ваша первоначальная идея недостаточно проработана. Пожалуй, вам стоит пораздумать над ней, для чего вы можете использовать несколько вопросов, чтобы начать двигаться в нужном направлении:

- Что происходит?
- В чем суть?
- Где действие?

### Что происходит?

---

Мир вашей игры живет и дышит. Что-то происходит вне поля зрения персонажей, по-крайней мере вы хотите, чтобы игроки поверили в это. Вы можете усилить это ощущение, обрамляя начало игры неким событием, но ему необязательно быть основанным на персонажах или их действиях. Возможно, на корабль с персонажами на нем налетает буря. Или они натываются на группу лунопоклонников во время лунного затмения. Или, быть может, они забрели в город в день свадьбы принца с дочерью местного барона.

Не каждой сессии нужно начинаться с большого события, но оно поможет вдохнуть жизнь в статичный мир, окружающий местного квестодателя в таверне.

Вот десяток примеров запоминающихся событий, с которых может начаться игровая сессия:

- Местные горожане отмечают ежегодные свиные бега.
- День свадьбы между двумя членами высокопоставленных враждующих семей.
- Местный ростовщик был ограблен.
- Город неожиданно наводняет армия наемников.
- Небо затягивает очевидно неприродная буря, состоящая из клубящихся фиолетовых облаков.

- Все готовятся к ежегодной «кормежке рух»
- В День Даров местные власти раздают напитки фермерам.
- Магистратура города ввела сухой закон.
- Король мертв.
- Дожди идут уже месяц и нет конца и края непогоде.

## **В ЧЕМ СУТЬ?**

---

Начало игры должно быть толчком, который заставит персонажей двигаться куда-то. В начале игровой сессии у вас должна быть четкая цель. Зачастую персонажей заставляет двигаться основная сюжетная линия.

Персонажи могут наткнуться на кровавый символ гильдии ассасинов, которым помечены волосатые ладони обратной-убийц. Они могут заметить бугаев, кошмарящих местного аптекаря и требующих, чтобы он отдал им все свои запасы серы. Шесть комплектов оживших доспехов могут выйти на городскую площадь и требовать сражения с давно почившим королем, в случае отказа угрожая вырезать все живое на сотни миль отсюда при помощи армии таких же, как они. Каждая сцена содержит зацепку, которая может затянуть персонажей на этот этап приключения. А затем уже игроки решат, как их персонажи отреагируют на это.

## **ГДЕ ДЕЙСТВИЕ?**

---

Существует термин, которым называется определенный стиль написания историй под названием «*in medias res*», что на латыни означает «в середине дела.»

Эта техника немедленно вводит зрителя в сюжет, пропуская интродукцию и подводя максимально близко к действию. Вспомните открывающие сцены бондианы – погони на автомобилях, на лыжах, на ногах, много стрельбы и взрывов. Есть причина, по которой многие экшн фильмы используют такой подход – он работает. Эти фильмы вводят вас в действие настолько быстро, насколько это возможно.

В открывающей сцене вашей игровой сессии может происходить то же самое. Вместо повествования, описаний и растекания мысли по древу, пока ваши игроки пытаются чем-то себя занять, вы можете начать максимально близко к действию.

Вор пытается украсть кошелек у одного из игроков. Затмение накрывает все тьмой, и обычные горожане достают ножи, пытаясь убить друг друга. Что-то взрывается.

Всегда есть соблазн начать игровую сессию с описания сеттинга, локации и обсуждения большого события. Всем мастерам нравится писать большую картину. Но пропуская все это, вы врываетесь в сердце приключения. Так как вы можете начать ближе к действию?

## **НАЧНИТЕ С БИТВЫ**

---

Вне зависимости от того, какая фэнтези RPG является вашей любимой, ее ключевыми компонентами всегда будут исследование, социальное взаимодействие и сражения. В этом списке сражение олицетворяет действие. Сражения настолько свирепы, что игре нужно сфокусировать ход времени на

шестисекундных раундах. Таким образом, если вы хотите привлечь внимание игроков, нет способа проще, чем бросить персонажей в гущу сражения.

У начала игровой сессии со сражения есть множество преимуществ. Оно заставляет игроков сразу же бросать кости. Приковывает внимание к столу. Заставляет нас, мастеров, отказаться от двадцатиминутного нарратива. И, что лучше всего, в сражении уже существуют зацепки для сюжета.

Кто эти странные кроволикие крысолюды и почему они осмелели настолько, чтобы атаковать при свете дня? Почему горожане убивают друг друга во время солнечного затмения? Откуда, блин, появились виверны и почему они атакуют только одного богача? Зацепки к сюжету устанавливаются, пока персонажи ищут ответы на эти вопросы во время и после сражения.

Конечно, с этой техникой легко переборщить. Это простой трюк, который не будет работать каждый раз. Вы всегда можете придумать другие способы введения персонажей в действие, помимо сражения. Важно лишь то, что что-то должно происходить в начале вашей игровой сессии.

Тем не менее, двадцать пять фильмов бондианы использовали один и тот же шаблон вступления с 1962г. Для вас тоже может сработать.

Когда сомневаетесь, начинайте со сражения.

### **ДЕСЯТЬ ПРИМЕРОВ МОЩНОГО СТАРТА**

---

Теперь, имея на руках относительно простую формулу для построения вступительной сцены, вы можете записать начало игровой сессии одним предложением или кратким параграфом, выстраивая насыщенное вступление. Так как выглядят эти мощные завязки? Давайте посмотрим на десяток примеров.

- Во время свадебной церемонии принца с дочерью амбициозного барона, с гор прилетает виверна в ошейнике, покрытом вязью знаков, и атакует отца невесты.

- Во время ежегодного фестиваля цветов обрушивается пол старого амбара Дадли, превращенного в танцевальный зал, открывая древние хранилища, заполненные злобными скелетами, носящими броню Эпохи Трех Солнц.

- Во время свинных бегов неожиданно появляется лютокабан, рыча на жителей деревни и рассекающий их бивнями, покрытыми сталью.

- Банда кроволиких крысоловов начинает атаку в первый день осенней ярмарки. Их лидер держит при себе записку с набросками игровых персонажей и зашифрованным сообщением, гласящим: «Их жизни или ваши...»

- Во время солнечного затмения, как только луна заслоняет солнце, дюжина деревенских жителей достает ножи и начинает атаковать своих, ничего не подозревающих, соседей.

- Десять наборов ожившей брони, созданной в стиле, которого никто не видел уже тысячелетия, врывается в дом местного лорда и требует сатисфакции от давно почившей королевы.

- Гоблины на лютоволках нападают на сотни беженцев из соседнего города Глейдсваллоу.

- В день открытия рыболовного сезона в приозерном городе Виндшир городские башни разрушает ледяной гигант Годрум Айсрифт. Он требует сотню бочек рыбы ежемесячно, или он разрушит все поселение.

- В день смерти ее мужа Королева Ванрис объявляет себя красным драконом Ванрисом Вайтфайром, после чего провозглашает свое тысячелетнее правление. Ее армия хобгоблинов марширует через открытые врата столицы и занимает посты охраны.

- В самый холодный день в году бармен в таверне Блэкхорн признается, что долгие годы был пешкой ужасного создания, таящегося в подвалах таверны. Прежде чем кто-то может что-либо сказать, его глаза заполняются кровью, и он падает замертво. Затем встают четверо покровителей таверны и срывают с себя маски, являя миру свои искаженные формы, после чего начинают бойню.

Вы можете заметить, что каждый из этих примеров построен при помощи одинаковой формулы. Везде происходит некое событие, имеется в наличии зацепка, ведущая к большому сюжету, и втягивает в действие каждого персонажа, чаще всего через сражение.

---

## **МОЩНЫЕ НАЧАЛА В СЕРЕДИНЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ**

---

Вышеуказанные примеры показывают, как можно начать сюжет приключения. Но большую часть времени вы будете начинать игровую сессию в середине приключения. Конечно, может появиться четкий разрыв между сессиями, но чаще всего придется начинать игру посреди сюжета. И может показаться, что вам не нужно беспокоиться о том, где начнется игра, поскольку вы знаете, где она окончилась в прошлый раз.

Необходимость мощного старта все еще сохраняется. Даже когда вы находитесь в середине истории, вам стоит потратить немного времени, раздумывая над тем, как помощнее можно начать следующую игровую сессию. Вы можете добавить новое событие: изменение погоды или неожиданное начало тревоги. Даже находясь в середине приключения, мощное начало позволяет настроиться на ход игры.

---

## **МОЩНОЕ НАЧАЛО ДЛЯ «БИЧА ВОЛИКСУСА»**

---

Мы можем использовать следующее мощное начало для отправной точки нашего приключения-примера «Бич Воликсуса»:

Во время последнего торгового дня перед приходом зимы в деревню Вайтспэрроу базар атакует закованный в железную броню отряд хобгоблинов, чьи лица скрыты под капюшонами. Они охотятся за оружием, броней и старой книгой, которая находится у продавца сувениров по имени Пола Дастифингерс.

Такая завязка позволит задвигаться шестеренкам сюжета, начинается с хорошего сражения и содержит в себе множество интересных зацепок для персонажей.

---

## **ЧЕКЛИСТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ МОЩНОГО НАЧАЛА**

---

- Что происходит? Какое событие обрамляет начало этого этапа приключения?
  - В чем суть? Что поведет персонажей дальше по ходу сюжета?
  - Где действие? Начните как можно ближе к нему.
  - Если сомневаетесь – начните со сражения.

## Глава 5: Набросать потенциальные эпизоды

Настоящая задача записей для игровой сессии – предоставить вам комфорт при ее проведении.

– Фил Веччионе, «Never Unprepared»

Написав мощное начало, мы можем приступить к созданию потенциальных сцен, которые могут произойти во время приключения. Иногда у нас есть один очевидный путь. А иногда перед персонажами может стоять выбор. В любом случае, краткий список потенциальных эпизодов поможет нам ощущать контроль над ситуацией.

Правда состоит в том, что ни один мастер в полной мере не обладает знанием того, куда уйдет приключение. Но мы можем догадываться. Поскольку эти эпизоды могут не понадобиться вовсе, нам стоит делать их описание поверхностным, чтобы не тратить лишнее время на то, что придется выбросить. Наброску не нужно быть чем-то большим, чем предложение из нескольких слов, при этом этих предложений может быть одно-два на каждый час игры. Этому списку достаточно напоминать нам, что происходит в сцене, когда она вступает в игру. Все остальное излишне.

Иногда мы создаем список эпизодов, следующих один за другим, подразумевая, что персонажи будут проходить их по очереди. В других случаях сцены из списка могут происходить в любом порядке. Или набросок может олицетворять различные ветви сюжета, каждая из которых может увести персонажей по разным путям. Любая из этих моделей поможет нам получить контроль над происходящим за игровым столом.

---

### ПЕРВООЧЕРЕДНАЯ ВАЖНОСТЬ СПОКОЙНОГО РАЗУМА

---

Как и многие техники Ленивого ДМ, наброски потенциальных эпизодов служат сразу нескольким целям. В первую, и наиболее важную очередь, они помогают вам думать о том, что может произойти во время игровой сессии. Что еще более важно, они позволяют быть уверенным в том, что вы держите руку на пульсе игры. Вы готовы к игре, а зачастую этого уже достаточно.

---

### БУДЬТЕ ГОТОВЫ ВЫБРОСИТЬ

---

Будьте готовы выбросить то, что у вас есть, если за столом происходит что-то получше.

– Крис Перкинс

Сила Ленивого ДМ состоит в чувстве готовности, в том числе к тому, что придется отказаться от наработок, когда игра пойдет в неожиданном направлении. Если вы слишком сильно готовитесь, легко потерять уверенность, когда это происходит. Никому не хочется выбрасывать часы работы. Вы можете так сильно влюбиться в то, что вы создадите, что не сможете отпустить. Вы можете потратить столько времени на выстраивание сюжета своего приключения, что у вас просто не будет готово ничего другого, когда игроки и персонажи сделают выборы, о которых вы не подозревали.

Наиболее простым выходом из таких ситуаций будет поверхностное описание. Вам нужно ровно столько информации, чтобы помнить о том, что вы придумали для этой сцены, не более. Вы намеренно держите описание эпизода поверхностным. Вы ожидаете, что даже в ходе этого эпизода вам придется импровизировать. И вы готовы к этой импровизации.

Все потому, что ничто из ваших набросков не становится реальным, пока не окажется на столе.

### **ПРИМЕРЫ ЭПИЗОДОВ ДЛЯ «БИЧА ВОЛИКСУСА»**

---

Используя приключение-пример «Бич Воликсуса», мы можем набросать потенциальные сцены. Возможно у нас уже есть четкое ощущение локаций и NPC, а быть может мы будем создавать их впервые, основываясь на своих ощущениях.

- Обследовать бронированный караван.
- Поговорить о книге, за которой охотились хобгоблины, с продавцом сувениров Полой Дастифингерс.
- Поговорить с архивистом Алувеной Хранительницей, историком Вайтспэрроу.
- Найти сбежавшего от битвы гоблина по имени Мелкопалец.
- Отследить хобгоблинов к Сторожевой Башне Множеств.
- Отправиться в земли гоблинов, что лежат за башней.
- Прокрасться внутрь Грейспайра, горной крепости хобгоблинов.
- Сразиться в тронном зале с лидером хобгоблинов по имени Воликсус.

По мере создания набросков мы смиряемся с тем фактом, что некоторые из этих эпизодов не произойдут. Какие-то могут произойти не по порядку. Важнее всего то, что каждая идея описана кратко и содержит в себе суть. И поэтому нам гораздо проще выбросить наши идеи, если произойдет что-то поинтереснее.

Чеклист для наброска потенциальных эпизодов

- Напишите краткий список эпизодов, которые могут произойти во время игры.
- Помните о том, что цель создания списка в придании ощущения готовности.
- Сцены могут происходить в любом порядке.
- Напишите ровно столько, чтобы напоминать себе о том, что может произойти.
- Не влюбляйтесь в эти эпизоды. Будьте готовы к тому, что их придется выбросить.

## Глава 6: Определите секреты и зацепки

Я поделюсь с вами тайной. Эта глава является основной причиной, по которой я решил написать полностью новую книгу о концепте Ленивого ДМ. Эта идея настолько мощная, что она требует полного переписывания остальных идей, касающихся Ленивого ДМ. Секреты и зацепки являются якорями наших игр. Это простой способ создать приключение, добавив в него смысл и сюжет для игроков, соединить людей, места и вещи. Секреты и зацепки являются связующим звеном приключения и, практически всегда, всей кампании.

А еще они отлично умещаются на карточке 8x12.

Знание о том, где начнется приключение – самая важная вещь, которую мы можем приготовить заранее для игры. Без него мы просто начинаем за столом под взглядами нескольких игроков, находящихся в доле секунды от того, чтобы погрузиться в очередной кликер на своем смартфоне. Мощное начало хватает игроков за шкуру и тащит их сквозь планарный разлом в иной мир. Секреты же привязывают игроков к этому новому миру.

Создание списка секретов и улик является вторым по важности шагом в подготовке. Даже если у нас всего пять минут на подготовку к игре, мощного начала и хорошего списка тайн и улик будет вполне достаточно.

---

### АНАТОМИЯ СЕКРЕТОВ И ЗАЦЕПОК

---

Секрет или улика – это одно предложение, которое включает в себя деталь вашего игрового мира, его истории или нынешнего сюжета. Это кусочек информации, который могут обнаружить игроки по мере изучения мира и взаимодействия с теми, кто его населяет. Но секреты и зацепки не могут быть тривиальными. Они содержат информацию, которая важна для персонажей. Это могут быть кусочки истории, которая открывает персонажам и игрокам иной взгляд на вещи. Это могут быть зацепки и подсказки, которые позволят игрокам обнаружить особые места или мощные предметы. Это может быть информация о NPC, которой персонажи еще не знают.

Например:

Алувена Хранительница, архивист семьи Вайтспэрроу, является тайным культистом Заката.

---

### АБСТРАГИРУЙТЕСЬ ОТ ЛЮДЕЙ, МЕСТ И ВЕЩЕЙ

---

Во время подготовки не стоит привязывать тайны и улики к людям, местам или вещам. Вам не нужно беспокоиться о том, как персонажи обнаружат секрет или зацепку. Это является критической деталью всего концепта, а также идеи «подготовки к импровизации.»

Конкретная тайна или улика не должна исходить от конкретного NPC или от странного символа на лезвии древнего клинка. Когда вы создаете тайны и зацепки, **вы не должны знать, как их могут обнаружить персонажи.** Это должно зависеть от того, что происходит по ходу игры, а это вне вашего контроля.

Тайны и улики могут быть чем-то, что игроки услышат, подслушивая сплетни, обедая в таверне. Это могут быть открытия, обнаруженные на старом куске пергамента в библиотеке. Это может быть нечто, полученное во время допроса ранее пойманного хобгоблина, или кусочки истории, связанные с магическим предметом, найденным среди сокровищ дракона. Из всех этих



возможностей вы **сымпровизируете открытие тайны или улики прямо в процессе игры.**

Абстрагирование секретов и зацепок особенно хорошо работает с тайнами. Вы не имеете понятия, как персонажи подойдут к расследованию тайны. Но по мере того, как они будут это делать, вы сможете подкидывать им нужные подсказки в нужное время, помогая им разгадать загадку.

**Абстрактная природа секретов и зацепок отлично чувствует себя между подготовкой и импровизацией.** Вы знаете, что персонажи узнают что-то интересное, но вы не знаете, как они это сделают. Вам предстоит выяснить это за игровым столом.

---

### **ЗАПИСЫВАЙТЕ ДЕСЯТОК СЕКРЕТОВ НА СЕССИЮ**

---

Когда вы записываете свои секреты и зацепки во время подготовки в стиле Ленивого ДМ, цельтесь в десяток. Чуть меньше – и вам может их не хватить. Напишите больше – и для вас будет сложно быстро сориентироваться и использовать их вовремя.

Иногда трудно придумать десяток тайн. Но когда вы будете напрягать мозги в погоне за последними из них, **скорее всего вы придумаете самые интересные.** Иногда нужно сделать большое ментальное усилие, чтобы забуриться в чертоги своего разума и найти сокрытые там алмазы.

---

### **СЕКРЕТЫ НЕ ВСЕГДА СТАНОВЯТСЯ ЯВНЫМИ**

---

Мала вероятность того, что вы раскроете все секреты и зацепки, которые напишите при подготовке. И это нормально. Вы не тратите кучу сил впустую, если не используете их все, потому что вы написали их кратко. И это гораздо лучше, чем написать тысячу слов о истории древней сторожевой башни, которую персонажи никогда не посетят.

Иногда нераскрытые тайны перекоچуют в список на следующую сессию. А иногда они бесследно пропадут. Вас может глотать искушение создать список былых тайн, но он может оказаться неподъемным. Мир динамичен и нет ничего такого в том, чтобы выкинуть старые секреты. Просто убедитесь в том, что для каждой новой игровой сессии у вас есть свежий список из десяти новых секретов и зацепок.

---

### **СЕКРЕТЫ СТАНОВЯТСЯ РЕАЛЬНЫМИ ТОЛЬКО КОГДА РАСКРЫВАЮТСЯ**

---

Секреты и зацепки не становятся реальной частью игрового мира, пока их не раскрыли персонажи и игроки. У вас может быть записано какое-то безумное откровение, что-то вроде того, что первопреемник короля на самом деле – замаскированный дьявол. Но это не делает их частью кампании, пока персонажи не откроют их. Если персонажи никогда не наткнутся на этот секрет, может получиться так, что первопреемник короля – именно тот, кем он был все это время.

---

### **НЕРАСКРЫТЫЕ КВЕСТЫ**

---

Секреты и зацепки зачастую являются эфирным месивом, которое затвердевает и превращается в квесты. «Хобгоблины строят ужасную машину,

чтобы уничтожить город» – это секрет. А когда его раскроют персонажи и обсудят игроки, этот секрет почти автоматически превратится в квест «уничтожить ужасную машину хобгоблинов.» Вам не нужно думать о тайнах и уликах как о квестах или сюжетных зацепках. Но они зачастую будут превращаться в них, если игроки ими заинтересуются.

### **ДЕСЯТЬ СЕКРЕТОВ-ПРИМЕРОВ**

---

Вот десять примеров тайн для нашего приключения «Бич Воликсуса»:

- Хобгоблины в западных горах строят ужасную машину для уничтожения города.
  - Машина была создана столетия назад в пламени Девяти Адов и была утеряна в великой битве.
  - У хобгоблинов есть гномьи техники и алхимики, которые работают над этой машиной, но неясно, пленники они или союзники.
  - Хобгоблинами командует полудракон-ветеран по имени Воликсус Пылающая Ярость.
  - В дополнение к своей армии гоблинов и хобгоблинов, Воликсус нанял огов-наемников, известных как Костоломы.
  - Хобгоблины заняли разрушенную горную крепость, известную как Грейспайр.
  - Столетия назад Грейспайр был штабной крепостью Лорда Гранделя Вайтспэрроу.
  - Под Грейспайром простираются бесконечные канализации и катакомбы, пересекающиеся с древними руинами и пещерами.
  - Сторожевую Башню Множеств, которая соединена туннелями с нижними уровнями Грейспайра, населяют Вraithы.
  - В старой библиотеке Лорда Вайтспэрроу могут найтись старые карты или зацепки, которые помогут сориентироваться в тоннелях под Грейспайром.
- Легко заметить, как эти секреты связывают между собой монстров, NPC и локации. Некоторые из них самостоятельны, а другие ведут к более глубоким секретам и комплексным уликам. Все из них описывают один из фактов, который персонажи и игроки могут узнать по ходу приключения.

### **ЧЕКЛИСТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ СЕКРЕТОВ И ЗАЦЕПОК**

---

- Запишите десять секретов и зацепок, которые персонажи могут раскрыть в следующей игровой сессии.
- Секреты и зацепки – это связующее звено кампании. Это вторая по важности вещь, которую нужно подготовить после начала приключения.
- Каждая тайна и улика раскрывает кусочек сюжета или истории мира и тех, кто его населяет.
- Абстрагируйте секреты и зацепки от того, как их раскроют. Импровизируйте их раскрытие во время игры.
- Выбросьте секреты, которые не были раскрыты во время игровой сессии. Каждый раз пишите новый список.

## Глава 7: Разработайте фантастические локации

Будьте смелее и охватывайте самые большие, самые дикие темы вашей кампании.

– Вольфганг Баур, издатель Kobold Press.

Путь ленивого ДМ помогает нам отделить вещи, которые легко поддаются импровизации, от тех, которые следует подготовить. К примеру, создание локаций не так уж легко проводить за игровым столом. Пытаясь импровизировать создание локации, мы зачастую впадаем в стереотипичные замки, знакомые нам подземелья и знакомую парочку гигантских статуй, стоящих по обе стороны реки. Нам нужны уникальные локации, которые запомнят игроки и которые вдохновят персонажей на то, чтобы их исследовать. Таким образом, во время подготовки к игре имеет смысл потратить время на разработку и создание фантастических локаций, которые могут встретиться в игре.

### ЧТО ТАКОЕ ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЛОКАЦИЯ?

---

Фантастическая локация может быть любой. Некоторые из них не более, чем комната. Другие включают в себя все здание. Город, замок или все подземелье, скорее всего, сложно однозначно определить как одиночную локацию. Такие большие места лучше делить на отдельные зоны, выстраивающиеся в череду локаций.

Вы можете создать фантастическую локацию как серию фоновых декораций для одиночной сцены. Таким образом размер локации должен уместиться в объектив сцены. В эпизоде, сфокусированном на сражении, локация может быть просто комнатой или залом. В большом эпизоде, связанном с исследованиями, она может быть несколькими связанными между собой комнатами. Когда вы создаете подземелье, каждая из комнат или нескольких залов могут быть фантастическими локациями.

#### Начните с запоминающегося названия

Для каждой фантастической локации вам нужно всего лишь два компонента: запоминающееся название и аспекты локации. Название локации должно разжигать вдохновение сидящих за столом. Оно должно приковывать внимание игроков, когда вы описываете его. Однако, не стоит писать стены текста с описанием. Вам нужно всего лишь напоминание, которое поможет вам описать ее игрокам во время игры.

Запоминающиеся названия могут быть примерно такими:

- Холмы Великого Черепа
- Зубной Мост
- Кричащая Тропа

Очевидно, что разные люди, читающие названия этих локаций, представляют себе разные картины в уме. Но вы записываете эти локации не для кого-то еще. Запоминающееся название должно работать как **закладка для картинки в вашем разуме**, создавать записку, которая напомнит вам о локации, когда это понадобится.

### АСПЕКТЫ ЛОКАЦИЙ

---

Имея запоминающееся название, можно переходить к добавлению деталей в локацию. Мы называем их **аспектами**, термином, который

повзаимствован из настольной ролевой игры «Fate Core». Эти аспекты работают как краткие тэги, описывающие локацию.

В целом вам достаточно трех аспектов для каждой локации, каждый из которых описывает важную, заметную или полезную функцию локации. Аспекты, это функции, с которыми игроки могут взаимодействовать и которые имеют для них значение. Они помогут вам добавить деталей в локацию, помимо запоминающегося названия, заставляя вас выстраивать локацию в голове. Имея аспекты, локация становится чем-то большим, чем просто абстрактное видение.

Три нижеследующие локации включают в себя определенное количество аспектов.

- **Холмы Великого Черепа:** Огромный череп саблезубого чудовища высится над землей. Острые осколки костей торчат из почвы. На лбу черепа нарисован круг из символов.

- **Зубной Мост:** Узкий костяной мост переброшен через ущелье. Между собой кости скреплены потрескавшейся и кожей и схожилиями. Завывающий ветер похож на стоны.

- **Кричащая Тропа:** Покрытая льдом тропка на краю обрыва. В ледяные стены вморожены кричащие лица. Постоянно случаются небольшие лавины.

Некоторые из этих аспектов несут описательный характер. Они напоминают вам, что происходит в локации. Все из них **что-то предлагают игрокам и персонажам**. Их можно исследовать, взаимодействовать с ними. Некоторые из этих взаимодействий могут быть не очень хорошими, как например, горный обрыв. Другие могут предлагать скрытую силу или секреты, например – знаки на огромном лбу черепа. Эти аспекты привносят жизнь в небольшие кусочки фантастической локации. Зачастую именно они делают локацию фантастической.

Вас может тянуть написать больше деталей, нежели название и аспекты, но лучше игнорировать это искушение. Если вы вложите много сил в локацию, вам захочется использовать ее, даже если ход сюжета отклонится от нее. Так же как с секретами и зацепками, вам может придется выбросить самые фантастические локации, если им не будет места в игре. Вам нужно готовить только то, чего достаточно для введения локации за игровым столом, не настолько много, чтобы вы ощущали свою ответственность перед творчеством.

### **ЧТО ДЕЛАЕТ ЛОКАЦИЮ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ?**

---

Процесс создания чего-то фантастического достаточно сложен. Но уж коли мы не любим сложные процессы, касающиеся подготовки к игре, можно сфокусироваться на простом трюке – масштабе. Большие вещи, старые вещи, огромные вещи – все они легко сделают локацию фантастической. Зачастую достаточно размера. Когда люди видят что-то действительно большое, у них перехватывает дух. Это заставляет нас чувствовать себя маленькими и незначимыми. Так что насчет момента, когда персонажи поворачиваются в другую сторону от огромной скалы только затем, чтобы осознать, что эта скала является частью циклопичной каменной руки, торчащей из земли?

Это фантастично.

Масштабирование возраста тоже помогает. Придумывая локации, спрашивайте себя «**Что это было раньше?**» Тысячелетние статуи героев, потерявшихся во времени. Древние гробницы, погребенные под горами.

Доисторические планарные корабли, дрейфующие в глубинах Астрального Плана. Такие древние сооружения всегда берегут воображение.

Есть много способов создать нечто фантастическое, но если сомневаетесь – используйте масштаб.

## СКОЛЬКО ЛОКАЦИЙ?

Количество фантастических локаций напрямую зависит от продолжительности игровой сессии. Вообще говоря, вам нужно предоставлять одну-две локации на каждый час игры. Можно обойтись тремя локациями при двухчасовой игровой сессии, пять локациями при трехчасовой или хотя бы семью при четырехчасовой. Для более долгих игровых сессий вам нужно еще больше. Главное, запомните, что каждая фантастическая локация выступает фоном для одного эпизода, это не может быть город или подземелье, являющееся сеттингом для всего приключения.

Как и другие элементы вашей подготовки, вы можете использовать не все локации. Чем больше будет идти игра, тем больше вероятность того, что она сойдет с намеченного вами пути, зачастую оставляя неиспользованные локации. И это нормально. В отличие от секретов и зацепок, вы можете придержать локации на случай, если приключение вернется туда, где вы сможете использовать их. Или же вы можете модифицировать неиспользованную локацию и вбросить ее в другую часть приключения. Но вам все еще стоит прикладывать минимальные усилия при создании фантастических локаций, потому что так проще отказаться от них.

### Десять фантастических локаций

Ниже представлены примеры десяти фантастических локаций, включающие в себя запоминающиеся названия и аспекты.

• **Изумрудный Водопад:** Водопад высотой в милю. Огромные, острые как бритва, месторождения изумрудов. Под ногами извиваются первобытные тропы.

• **Разбитое Планарное Судно:** Огромное планарное судно, наполовину погребенное в древней скале. В ямах с расплавленным камнем горят вечные огни синего цвета. В обсидиане видны странные окаменевшие чужеродные существа.

• **Клык Первого Вирма:** Из земли высится тридцатифутовый клык. У основания клыка нанесены драконические символы. Жертвенный пьедестал в пятнах крови. • **Левитирующая Жеода:** На высоте двадцати футов от земли парит полупрозрачная жеода с кристаллами. Из жеоды в землю бьют красные молнии. Дыра в земле под жеодой выглядит как зараженная рана. • **Чудовищные Кости:** Огромные ребра и тазовая кость непостижимо большого существа. Свисают трупы хищников. Тотем, состоящий из сплетенных черепов. • **Яма Неземного Камня:** Огромные кратер, окруженный мертвыми деревьями. Из кратера сочатся ядовитые миазмы. В центре кратера покоится все еще горячий светящийся камень, испещренный символами. • **Распятый Титан:** На огромном сооружении из камня и дерева распят гигантский, разорванный пополам титан. Из разломленной грудины титана капает черно-зеленая жидкость. Перед титаном стоит древний алтарь. • **Разрушенная Башня:** Разбитая на куски башня волшебника, которая каким-то чудом продолжает стоять. У подножия видны трупы огромных чудовищ. Башню окружает искривленная нить аркановой энергии. • **Панцирь Мироходца:** Труп огромного паука, полный и

разложившийся. Расколотые ножные панцири, острые как бритвы. Огромные, не разломанные яйца. • **Вскрытая Гробница:** Гробница, недавно открытая коррозией почвы. Статуи с открытыми, манящими руками. Из земли тянутся руки скелетов.

### Фантастические локации из прошлого персонажей

Первым пунктом в чеклисте Ленивого ДМ является просмотр персонажей. Сделав это, вы можете создать локацию, связанную с прошлым определенного персонажа. Возможно, алтарь, посвященный божеству, которому поклоняется персонаж. Или склеп героя, которого персонаж знал. Связь необязательно должна быть сильной, но даже легкий намек поможет игроку втянуться в мир игры. Такие связи помогут вам запомнить, насколько важна роль персонажа в мире игры.

## СОЗДАНИЕ ФАНТАСТИЧЕСКИХ ЛОКАЦИЙ

---

Многие мастера воспринимают подземелья как огромные древние комплексы с дюжинами или сотнями комнат. Однако, для одной игровой сессии вам будет достаточно пяти-восьми комнат, чтобы развлекать группу игроков на протяжении четырех часов. Вместо того, чтобы вырисовывать все вручную, напишите названия фантастических залов на листе бумаги, а затем нарисуйте линии, которые будут олицетворять коридоры, соединяющие их между собой. Возможно, вы захотите сделать такие локации даже из переходов, наполнив их интересными возможностями или смертельными ловушками.

Вместо создания своего собственного подземелья вы можете использовать карты из опубликованных приключений. Просто добавьте ваши фантастические локации к комнатам на карте.

### Фантастические локации для «Бича Воликсуса»

Основываясь на имеющихся у нас данных, мы можем представить пять фантастических локаций, которые сможем использовать в приключении «Бич Воликсуса»

- **Сторожевая Башня Множеств:** Узкая тропка ведет к разрушенной башне. Крошащийся камень покрыт странной черной слизью. Провал в полу ведет на сотню футов вниз в тоннели под горами.

- **Гоблинские Лачуги:** Пещерная сеть под Грейспайром. Святилище гоблинского божества порабощения по имени Айронс. Каскады черной маслянистой воды.

- **Двор Костей:** Разрушенный двор, заполненный костями и проржавевшей броней мертвецов. Ходят слухи, что демонические кости рычат от ярости. Огромные шипастые колеса уничтоженных адских боевых машин. • **Двигатель Войны:** Гигант, увенчанный железным черепом. Впереди находятся огромные шипастые колеса. Двигатель светится зеленым адским пламенем. • **Оплавленная Твердыня:** Замок из гранита наполовину оплавлен неземным жаром. Из стен торчат окаменевшие тела. По обе стороны от трона, сделанного из железа и стали, стоят огромные статуи, закованные в черную броню.

## ЧЕКЛИСТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ФАНТАСТИЧЕСКИХ ЛОКАЦИЙ

---

- Напишите запоминающееся название для локации.
- Запишите три фантастических аспекта локации.
- Планируйте использовать одну-две локации на каждый час игры.

## Глава 7: Разработайте фантастические локации

- Делайте локации фантастическими при помощи возраста и размера.
- Привяжите некоторые локации к прошлому персонажей.
- Рисуйте карты подземелий, соединяя линиями названия.

## Глава 8: Очертите важных NPC

Взаимодействие с NPC является одним из трех ключевых компонентов, составляющих основу всех наших настольных ролевых игр. Согласно опросу, проведенному в «Facebook» среди более чем ста пятидесяти респондентов, около 60 процентов игроков предпочитают взаимодействие с NPC и ролевой отыгрыш сражениям и исследованиям.

В 2016 году, в опросе мастеров «D&D», 52 процента из 6600 опрошенных респондентов ответили, что они тратят от пятнадцати до тридцати минут на проработку NPC при подготовке игровой сессии, и 90 процентов уделяют хоть какое-то время этому процессу. В другом опросе, проведенном в «Facebook», около 80 процентов из 121 опрошенных указали, что импровизируют половину и более своих NPC, но почти все из них заготавливают хотя бы *некоторых* из них. Это подводит нас к четкой мысли о том, что большинство мастеров **как заготавливают NPC заранее, так и импровизируют их во время игры.**

Позже в книге мы обсудим несколько способов импровизации NPC за игровым столом. Однако, на этапе подготовки игры мы сконцентрируемся на подготовке важных NPC. Техники, используемые для импровизации, на этапе подготовки могут существовать лишь как переменная. Причины, по которым мы хотим подготовить заранее именно этих конкретных NPC, заслуживают обсуждения.

---

### СКОНЦЕНТРИРУЙТЕСЬ НА ПЕРВОСТЕПЕННЫХ NPC

---

Когда вы делаете наброски NPC во время подготовки, вы фокусируетесь на сюжетно важных NPC. Этот процесс включает в себя создание основных точек контакта с игроками, основных сюжетных квестов, заметных злодеев и прочих, важных для сюжета NPC.

Как правило, NPC, которых вы создаете заранее, должны играть ключевую роль в приключении. Если это не так, вы можете пропустить их создание, избрав путь импровизации на лету.

---

### ДЕЛАЙТЕ КРАТКИЕ НАБРОСКИ NPC

---

Создавая NPC, делайте их описания краткими. Всегда существует соблазн написать длинное описание прошлого NPC, его мотивации, цели, стили речи и физические характеристики, но зачастую вам все это не потребуется. Вместо этого, сфокусируйтесь на заметках, которые помогут вам отыграть конкретного NPC во время игровой сессии. Это может быть не более чем имя NPC, их связь с сюжетом и архетип персонажа.

Если вы делаете заметки о взаимодействии NPC с игроками (фишка многих NPC из опубликованных приключений), вы можете записать текущие отношения с игровыми персонажами, просто чтобы напомнить вам, с чего начать.

---

### ВЫБЕРИТЕ АРХЕТИП ПЕРСОНАЖА ИЗ ПОПУЛЯРНОГО ТВОРЧЕСТВА

---

Когда вам хочется наполнить NPC деталями, легко создать с нуля их внешность, манеры и способы их взаимодействия с другими персонажами. Но еще проще и быстрее можно создать это все, просто привязав NPC к персонажу, которого вы можете выбрать из популярного контента.



## Глава 8: Очертите важных NPC

Вспомните хороший фильм, книгу или сериал, который вы недавно смотрели. А затем возьмите внешность и манеры от этого персонажа и натяните их на своего NPC. Чем дальше вы отойдете от фэнтезийного жанра, тем сложнее вашим игрокам будет узнать персонажа, которого вы повзаимствовали.

Когда у вас в уме есть персонаж, которого вы хорошо знаете, гораздо проще описать его внешность и действия, а во многих случаях и его мотивацию. Вот список из десяти отличных архетипов NPC, которые можно взять из популярного творчества:

**Беллок** (В поисках Утерянного Ковчега)

**Сэм Мерло** (Настоящая кровь)

**Гемма Морроу** (Сыны Анархии)

**Профессор МакГонагал** (Гарри Поттер)

**Шериф Джим Хоппер** (Очень Странные Дела)

**Отец Чеинс** (Обманы Локки Ламоры)

**Джин Эрсо** (Изгой-один)

**Форд Префект** (Автостопом по Галактике)

**Оленна Тирелл** (Игра Престолов)

Это просто список примеров из популярных книг, фильмов и сериалов. Самые лучшие примеры таятся в том, что вам больше всего нравится, и в персонажах, которые вам лучше всего известны.

---

### МЕНЯЙТЕ ПОЛ

---

Если вас беспокоит то, что NPC будет ощущаться очень близким к персонажу, на котором вы его основываете, есть один простой способ перетряхнуть архетип и сделать персонажа уникальным. Смените его пол. Что если бы Беллок из «В поисках Утерянного Ковчега» был женщиной? Вам не нужно ничего менять, кроме пола. И внезапно, ваш персонаж ощущается уникальным и игрокам будет гораздо сложнее разгадать, на ком он основан.

---

### ИЗБЕГАЙТЕ СТЕРЕОТИПОВ

---

Создавая NPC, легко поддаться заезженным стереотипам. Если вы обнаружите, что склоняетесь к проторенной дорожке, попробуйте инвертировать некоторые из его аспектов. Очевидные развороты легко придумать: эльф-алкоголик или дворф, обожающий природу и поэзию. Но еще лучше выбросить персонажа и попробовать еще раз. Чем больше вы подвергаете себя воздействию крутых персонажей из популярной фантастики, особенно вне жанра фэнтези, тем проще избегать стереотипов жанра.

#### **Будьте готовы выбросить NPC**

В ходу дискуссии о NPC, которая имела место на Ген Коне в 2015, Крис Перкинс рассказал об игре, в которой игроки столкнули со скалы сюжетно важного NPC, дающего квесты, не дав ему и рта раскрыть. Конечно же, это экстремально резкий поворот событий, но хорошо быть готовым к тому, что взаимоотношения NPC и персонажей будут двигаться в неожиданном направлении. Если вы убедитесь в том, что секреты и улики держатся абстрактно относительно их источника, то вам будет гораздо проще передвинуть важный кусок информации от одного NPC к другому. Тем самым, будет гораздо меньше беспокойства, если NPC выпадет со сцены, в прямом или переносном смысле,

во время игры. Вне зависимости от того, каких NPC вы подготовили заранее, вы должны быть готовы выбросить их.

### ПРОПУСТИТЕ ЭТОТ ШАГ

---

Очень возможно, что в предыдущих шагах подготовки, в мощном начале, в набросках потенциальных эпизодов, в тайнах и зацепках, вы уже сделали несколько набросков NPC. В этом случае, вы можете полностью положиться на них, чтобы импровизировать NPC прямо во время игры. Никогда не старайтесь, выполнять каждый шаг в чеклисте Ленивого ДМ, если не ощущаете в этом надобности.

### NPC для «Бича Воликсуса»

---

Наше приключение будет использовать нижеследующих NPC, каждый из которых завязан на использование архетипа из популярной фантастики.

**Пола Дастифингерс:** Продает старые безделушки и древности. Маркус Броди из «Индиана Джонс и Последний Крестовый Поход»

**Воликсус Пылающая Ярость:** Лидер хобгоблинов. Бэйн из «Бэтмена»

**Мелкопалый:** Гоблинский беженец из пещер под Грейспайром. Голлум из «Властелина Колец»

**Алувена Хранительница:** Эльфийка-архивист семьи Вайтспэрроу. Сара О'Брайан из «Аббатства Даунтон»

Без сомнения, прочих NPC легко придумать. На данный момент, эти NPC предполагают достаточно количество подвязок, при помощи которых игроков можно затянуть в игру. Да, игроки могут наспиговать Мелкопалого стрелами, прежде чем спросить у него, как прокрасться в Грейспайр. И даже если они сделают это, вы можете подать им эту информацию через Алекру, хобгоблина, которого они поймают и допросят, или любого другого NPC.

### ЧЕКЛИСТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ NPC

---

Вам лучше подготовить несколько NPC загодя и импровизировать остальных во время игры.

NPC, которых вы подготовите, будут теми, кто двигает игровую сессию и приключение.

Держите описания NPC краткими, зачастую достаточно имени, связи с приключением и архетипа персонажа из популярной фантастики.

Как и со всеми прочими частями вашей подготовки, вам нужно быть готовыми к тому, чтобы выбросить NPC, если сюжет пойдет в неожиданном направлении.

Меняйте пол и избегайте стереотипов, чтобы сделать NPC уникальными и интересными.

Возможно, вам стоит пропустить этот шаг, если у вас уже есть наброски NPC, сделанные во время создания мощного старта, потенциальных эпизодов или ваших секретов и тайн.

## Глава 9: Подберите подходящих монстров

«Я не использую правила создания боевых столкновений. Каждое сражение соответствует своей локации и ситуации.»

– Майк Мэарлс, ведущий дизайнер пятой редакции «Dungeons & Dragons»

Мы можем наполнить целую книгу дискуссиями касательно подбора монстров и создания боевых столкновений. Каждая игровая система предлагает свои методы балансировки сражений и выбора врагов, зачастую эти методы сложные и требуют много времени и сил.

Мы пойдем другим путем, который отвечает нашим требованиям по снижению сложности и затрат времени при подготовке игровой сессии. Этот путь упрощает подход к созданию сражений, а также помогает связать их с нашим сюжетом, разворачивающимся за игровым столом. Вот какова парадигма для создания боевых столкновений в стиле Ленивого ДМ:

*Выбирайте монстров, которые подходят к сцене, ситуации и локации.*

Вместо того, чтобы основывать выбор врагов на сложных правилах построения сбалансированных сражений, мы просто смотрим на сюжет и выбираем тех монстров, которые подойдут.

Когда вы садитесь за подготовку игры, **создайте список подходящих монстров для предстоящей игровой сессии**. И все.

### ПОЧИТАЙТЕ МОНСТРОВ

---

Вне зависимости от того, насколько хорошо вы знакомы с монстрами в вашей любимой игре, всегда полезно перечитать книги, в которых они представлены. Конечно, прочтение книги не относится к лени, но эта активность воздается сторицей во время ведения игр. Прочтение книги монстров или бестиария может вдохновить вас новыми идеями, поможет вам понять экологию монстров и наполнить ваш разум информацией, которую вы сможете использовать для импровизации, если это потребуется.

А еще вы можете использовать монстрятник прямо за столом. Подбирая монстров для игровой сессии, сделайте закладки на нужных страницах, чтобы сэкономить свое время.

### НЕ ВОСПРИНИМАЙТЕ УРОВЕНЬ ВЫЗОВА КАК ЖЕСТКИЕ РАМКИ

---

Помимо понимания того, какие монстры вам доступны, он помогает **понять соотношение между уровнем вызова монстра и уровнем персонажа**. Вам не нужно искать идеальную математическую формулу, которая поможет вам сбалансировать боевые столкновения. (Спойлер: Ее не существует.) Вам просто нужно грубое понимание того, какой будет битва, легкой или смертоносной. Это понимание позволит вам держать в голове некие рамки и обращаться к ним, при этом не зарываясь в десятки таблиц.

К примеру, в пятой редакции «Dungeons & Dragons» можно с легкостью прикинуть уровень вызова монстра, пользуясь следующим указанием:

*Уровень вызова одиночного монстра грубо равен одной четвертой уровня персонажа или половине уровня персонажа, если уровень выше пятого.*

Таким образом, существо с уровнем вызова 3 в «D&D» примерно эквивалентно персонажу 6 уровня. В «Pathfinder» уровень вызова монстра равен

уровню персонажа минус два. Получается, что монстр 3 уровня в «Pathfinder» равен персонажу 5 уровня.

Вы можете использовать эту систему, чтобы приблизительно оценить сложность любого сражения, не прибегая к помощи калькулятора и таблиц. Ваша цель состоит не в том, чтобы создать идеально сбалансированные сражения, вам нужно **использовать уровень вызова, как грубую шкалу, чтобы понять потенциальную сложность боевого столкновения.**

Основываясь на результатах опроса, проведенного в группе, посвященной пятой редакции «Dungeons & Dragons», 57 процентов из 276 опрошенных используют уровни вызова как грубую шкалу сложности, и импровизируют сражения, отталкиваясь от нее. Еще 26 процентов вообще не балансируют сражения, полагаясь на тип и количество монстров, основываясь на сюжете и ситуации.

Таким образом, пользуясь подходом Ленивого ДМ к уровням вызова, вы окажетесь в неплохой компании.

---

## ГОТОВЬТЕСЬ ИМПРОВИЗИРОВАТЬ СРАЖЕНИЯ

---

«Выбросьте все, импровизируйте и посмотрим, что получится.»

– Мэттью Колвилл

Как и с большинством инструментов Ленивого ДМ, вам нужно, чтобы ваша подготовка и выбор монстров помогали вам импровизировать боевые столкновения по ходу игры. Вам не нужно заранее создавать идеально сбалансированные сражения. Вместо этого позвольте сюжету и ситуации решать, что произойдет.

Вы можете привязать монстров к конкретной фантастической локации, например, устроив гнездо ледяных пауков в замерзшей пещере. Два кусочка импровизации могут создать нечто, что будет выглядеть, как заранее созданное боевое столкновение. Однако, большую часть времени вы не будете знать, с каким количеством монстров персонажи столкнутся и где они это сделают. Позвольте игре решить это.

---

## ПОДГОТОВЬТЕ СРАЖЕНИЯ С БОССАМИ

---

Такой стиль создания боевых столкновений работает почти всегда, но только не в случае сражений с боссами. Когда персонажи сходятся лицом к лицу с главным злодеем, вам придется потрудиться перед этим, особенно если речь идет о высокоуровневых персонажах.

В сражениях с боссами ваша цель состоит в том, чтобы поддерживать высокий уровень вызова, при этом не убивая персонажей. Таким образом, чтобы провести хорошее сражение с боссом, вам нужно **понять возможности персонажей.** Они наносят дикий урон в первом раунде? Они блокируют монстров при помощи заклинаний и способностей? Их защита настолько хороша, что ничто не может ее пробить?

Создавая битву с боссом, вы должны знать эти возможности, но не нивелировать их. Персонажам нужно показать себя. Вместе с этим вам нужно избегать смерти мощного босса в первом раунде.

Для сражений с боссами можно повеселиться, отыгрывая тестовые бои. Мощные злодеи могут создавать клонов или иметь гарантированные пути отхода, если они будут побеждены. Вампиры и личи, пожалуй, являются

## Глава 9: Подберите подходящих монстров

лучшими примерами гарантированного бегства, поскольку они имеют в своих механиках способы восстановления после уничтожения. Какая бы игровая механика за этим не стояла, тестовое сражение босса против персонажей поможет получить оценку эффективности игроков в сражении.

Что касается того, как босс действует в сражении, существуют техники, использование которых сделает сражение с боссом запоминающимся. Вы можете использовать фантастическую локацию в виде магических кристаллов, которые защищают босса, или комнату, которая медленно заполняется ядовитым газом. Или вы можете защитить босса мощными стражниками, поглощающими повреждения. Полезно запомнить, что ни один босс не будет сражаться в одиночестве. Вызов в любой битве исходит от количества монстров, с которыми сражаются персонажи, но в сражениях с боссами это становится еще более важным.

Сторона, обладающая большим количеством действий в сражении, имеет значительно преимущество над стороной, у которой действий меньше. В мета-анализе дискуссий о сражениях с боссами в пятой редакции «*Dungeons & Dragons*» советы по этой теме сконцентрированы в семь рекомендаций:

- Добавьте в сражение больше монстров
- Перед сражением истощите ресурсы персонажей
- Используйте окружение
- Сфокусируйтесь на сюжетных сражениях
- Улучшайте тактики босса
- Понимайте возможности игровых персонажей
- Увеличьте очки здоровья босса

Аккуратное планирование боссфайтов, конечно, не самый ленивый способ. Вместо дополнительных трат времени вы всегда можете позволить сражению идти так, как оно идет. В конце концов, игроки могут насладиться легкой победой настолько же, насколько и превозмоганием в сложном поединке. Для сражений с боссами вы можете создавать большие, динамичные боевые арены, или вы можете проводить их настолько же органично, насколько вы ведете остальные боевые столкновения. Сконцентрируйтесь на развитии сюжета и делайте так, как веселее.

### **Выбор монстров для «Бича Воликсуса»**

Давайте изучим процесс подбора монстров на примере нашего приключения «Бич Воликсуса». Воликсус захватил Грейспайр, древнюю разрушенную крепость, под которой находится сеть тоннелей. С собой он примел небольшую армию хобгоблинов, скажем, две дюжины. К тому же у него есть пачка гоблинского пушечного мяса, пусть это будут три дюжины гоблинов. Его inferнальный владыка подарил ему пару адских гончих. А еще он нанял банду огров под названием Костоломы, пусть их будет шестеро.

Чтобы построить свою адскую военную машину, Воликсусу пришлось найти, пожалуй, шестерых гномьих инженеров и столько же алхимиков. Гномы могут быть не враждебными к персонажам, но это не точно. И наконец, мы поместим шестерых культистов и четверых врайтов в Сторожевую Башню Множеств.

Эти числа не высечены в камне, и мы можем вообще пропустить выделение конкретных количеств монстров. Их число может увеличиваться или уменьшаться в зависимости от ситуаций, произошедших в игре, или даже

## Глава 9: Подберите подходящих монстров

просто по наитию. Будет веселее, если будет меньше гоблинов? Делайте меньше гоблинов.

Теперь у нас есть грубое понимание того, какие монстры будут в приключении и сколько их будет, без оглядки на их уровень вызова, и мы сделали все это, просто посмотрев на ситуацию.

Вот наш список:

**Монстры:** 24 хобгоблина, 36 гоблинов, 12 гномов, 6 культистов, 4 врайта, 2 адские гончие, 6 огров, Воликсус

### **ЧЕКЛИСТ ДЛЯ ПОДБОРА МОНСТРОВ**

---

Выбирайте монстров, подходящих под сюжет, ситуацию и локацию

Читайте монстрыни, чтобы напитать разум новыми идеями и информацией для импровизации

Держите в уме грубую шкалу сложности монстров

Импровизируйте боевые столкновения, основываясь на сюжете и игровых ситуациях

Потратьте время на создание битвы с боссом, которая будет учитывать возможности игровых персонажей, при этом не нивелируя их. Или просто позвольте им пройти, как все остальные сражения.

## Глава 10: Подберите магические предметы в награду

Игроки любят магические предметы. Но у мастеров всегда много забот, и порой мы не уделяем достаточно внимания магическим предметам. Мы слишком сконцентрированы на сюжете, монстрах, злодеях и прочих деталях, чтобы беспокоиться о том, получит ли волшебник Рыльд крутой посох.

Не уделяя достаточно внимания артефактам, выдаваемым в качестве награды, мы теряем отличную возможность сделать игроков счастливыми и дать их персонажам сиять. А еще мы упускаем возможность втянуть игроков в сюжет через эти награды, чтобы они действительно вложились в сюжет.

Есть множество способов вознаграждать артефактами, но мы сфокусируемся на двух конкретных, подходящих для Ленивого ДМ: краткий вишлист и случайно выбранные награды. Многие мастера уже используют эти два стиля распределения наград, и на это есть причины. Они просты и эффективны.

### КРАТКИЙ ВИШЛИСТ.

---

Как вы узнаете, какой предмет может хотеть персонаж или в каких артефактах заинтересованы игроки? Спросите их.

Если конкретизировать, спросите их, какой *тип* предмета они хотят. Тяжелую броню? Большие мечи? Жезлы, которые вытворяют странные штуки? Они предпочитают видеть, как растут их модификаторы, или им нравятся предметы, позволяющие взаимодействовать с миров новыми способами?

Вы можете не знать этого, пока не спросите. Поэтому поднимите этот вопрос в начале кампании и продолжайте спрашивать каждые шесть игровых сессий. Когда игроки говорят вам, чего они хотят, *запишите это*, в идеале в том же месте, где вы делаете записи о игровых персонажах. Таким образом вы легко сможете найти эти вишлисты, просматривая персонажей в первом шаге вашей подготовки в стиле Ленивого ДМ.

Что еще лучше, во время построения игровой сессии вы сможете увидеть, есть ли хорошее место, чтобы подкинуть туда вещичку для одного из персонажей. Чтобы получить ответ, вам нужно держать в уме два простых вопроса. Имеет ли это смысл для сюжета? И давно ли этот персонаж получал немного магии? Можно принять за основное правило, что хорошим тоном будет подбрасывать один полезный магический предмет за каждую игровую сессию.

### СЛУЧАЙНЫЙ ВЫБОР ПРЕДМЕТОВ.

---

Вместе с кратким вишлистом вы можете использовать списки случайных сокровищ из рулбуков и онлайн-генераторов, чтобы получить идеи для лута, о которых вы могли не подумать. Вы можете бросать на случайную награду прямо по таблице, если вам это нравится. Или вы можете набросать заранее и просмотреть результаты, чтобы избежать бесполезных или неуместных предметов. В любом случае, используя случайную генерацию, вы получаете возможность привнести в ваш мир интересные предметы, которые удивят вас и игроков.

### ПРИВЯЗКА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ К СЮЖЕТУ

---

## Глава 10: Подберите магические предметы в награду

Когда вы раздаете магические предметы, фактическое преимущество игроков становится очевидным. Магические предметы делают игроков счастливыми. Они делают персонажей сильнее и полезнее. Фактически, зачастую магический предмет *определяет персонажа*.

Со стороны мастера существует более важное преимущество. Артефакты могут стать сюжетными якорями, а их привязка к сюжету сможет вовлечь в него персонажей.

Магические предметы могут быть привязаны к сюжету двумя разными способами. Первым и, скорее всего, наиболее часто встречающимся, является способ, при котором артефакт становится целью квеста. Говорят, что хобголин-полубракон Воликсус обладает мечом по имени Камнетес, который был выкован для давно усопшего Верховного Лорда Гранделя Уайтспэрроу. Нынешний лорд Марлин Уайтспэрроу отчаянно желает забрать меч из лап злобного хобгоблина, предлагая хорошую награду любому, кто сразит Воликсуса и обещает завещать клинок персонажам, которые заберут его из рук зла.

Артефакты, используемые в квестах, предоставляют обоюдное преимущество. Они втягивают игроков в сюжет таким образом, как если бы они сами помогали его создавать. Немногие игроки пройдут мимо задания, в котором предполагается получение магического предмета, который является как сюжетно важным, так и дает партии преимущество.

Магические предметы также могут служить **средством доставки секретов и зацепок**. Когда персонажи находят новый артефакт, будь он выбран из вишлиста или случайно сгенерирован, вы можете привязать к нему одну из тайн или улик кампании. Когда персонажи получают меч с тела Воликсуса, они могут узнать о том, как он был утерян из рук Гранделя Уайтспэрроу столетия тому назад во время последних сражений у Грейспайра. Секреты и зацепки, привязанные к магическим предметам, могут легко и эффективно передать персонажам историю мира и текущий сюжет.

### МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ДЛЯ «БИЧА ВОЛИКСУСА»

---

Для нашего приключения нам понадобится, пожалуй, один важный магический предмет – большой меч Верховного Лорда Гранделя Уайтспэрроу, известный как Камнетес. Это большой меч остроты, выкованный для Гранделя почти четыре столетия назад. Поскольку пропавший меч сильно связан с семейством Уайтспэрроу, лорд Марлин Уайтспэрроу наградит им персонажей, которые победят Воликсуса, надеясь на то, что они будут использовать его так же славно, как и его предок.

А еще мы набросаем несколько случайных предметов для приключения. Оказывается, Воликсус носит пару *перчаток силы огра*. Он получил их после победы в поединке с бывшим вождем хобгоблинов по имени Тораш Адский Клык, после чего забрал его племя.

### ЧЕКЛИСТ ДЛЯ ПОДБОРА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ.

---

Игроки любят магические предметы. Стоит потратить немного времени на их подбор во время подготовки.

В начале кампании и каждые шесть игровых сессий впоследствии, опрашивайте игроков, какие предметы они бы хотели получить для персонажей.



## Глава 10: Подберите магические предметы в награду

Запишите их ответы и просматривайте их, когда просматриваете игровых персонажей во время первого шага подготовки в стиле Ленивого ДМ.

В подходящее по сюжету время выберите интересный предмет для одного из персонажей и введите его в игру.

Вы также можете вводить в игру случайно сгенерированные артефакты.

Привяжите магические предметы к сюжету, используя их как награду за квест, или свяжите их с секретами и зацепками.

## Глава 11: Наши подготовленные записи

Мы полностью прошли через процесс подготовки приключения «Бич Воликсуса» в стиле Ленивого ДМ. Как наши записи выглядят на данный момент? У нас толком нет персонажей для приключения, поэтому предположим, что мы просмотрели их еще до начала записей. Но мы можем посмотреть на остальное.

### Мощное начало

Во время последней большой ярмарки перед тем, как зима опустится на земли деревни Уйатспэрроу, на рынок нападает вооруженный и бронированный караван хобгоблинов, скрывающих лица под капюшонами.

### ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ЭПИЗОДЫ

---

Обследовать бронированный караван.

Поговорить с продавцом безделушек, Полой Дастифингерс, о книге, за которой охотились хобгоблины.

Поговорить с архивистом Алувеной Хранительницей, которая ведет записи истории рода Уайтспэрроу.

Найти гоблина по имени Мелкопалый, который сбежал от сражения.

Отследить хобгоблинов до Сторожевой Башни Множеств.

Пройти по гоблинским пещерам под башней.

Прокрасться во внутренний двор Грейспайра, горной цитадели хобгоблинов.

Сразиться с лидером хобгоблинов, Воликсусом, в тронном зале.

### СЕКРЕТЫ И ЗАЦЕПКИ

---

Хобгоблины в западных горах строят ужасную машину для уничтожения города.

Машина была создана столетия назад в пламени Девяти Адов и была утеряна в великой битве.

У хобгоблинов есть гномьи техники и алхимики, которые работают над этой машиной, но неясно, пленники они или союзники.

Хобгоблинами командует полудракон-ветеран по имени Воликсус Пылающая Ярость.

В дополнение к своей армии гоблинов и хобгоблинов, Воликсус нанял огов-наемников, известных как Костоломы.

Хобгоблины заняли разрушенную горную крепость, известную как Грейспайр.

Столетия назад Грейспайр был штабной крепостью Лорда Гранделя Вайтспэрроу.

Под Грейспайром простираются бесконечные канализации и катакомбы, пересекающиеся с древними руинами и пещерами.

Сторожевую Башню Множеств, которая соединена туннелями с нижними уровнями Грейспайра, населяют Врайты.

В старой библиотеке Лорда Вайтспэрроу могут найтись старые карты или зацепки, которые помогут сориентироваться в тоннелях под Грейспайром.

### ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ЛОКАЦИИ

---

**Сторожевая Башня Множеств:** Узкая тропка ведет к разрушенной башне. Крошащийся камень покрыт странной черной слизью. Провал в полу ведет на сотню футов вниз в тоннели под горами.

**Гоблинские Лачуги:** Пещерная сеть под Грейспайром. Святилище гоблинского божества порабощения по имени Айронс. Каскады черной маслянистой воды.

**Двор Костей:** Разрушенный двор, заполненный костями и проржавевшей броней мертвецов. Ходят слухи, что демонические кости рычат от ярости. Огромные шипастые колеса уничтоженных адских боевых машин.

**Двигатель Войны:** Гигант, увенчанный железным черепом. Впереди находятся огромные шипастые колеса. Двигатель светится зеленым адским пламенем.

**Оплавленная Твердыня:** Замок из гранита наполовину оплавлен неземным жаром. Из стен торчат окаменевшие тела. По обе стороны от трона, сделанного из железа и стали, стоят огромные статуи, закованные в черную броню.

#### **НРС**

**Пола Дастифингерс:** Продает старые безделушки и древности. Маркус Броди из «Индиана Джонс и Последний Крестовый Поход»

**Воликсус Пылающая Ярость:** Лидер хобгоблинов. Бэйн из «Бэтмена»

**Мелкопалый:** Гоблинский беженец из пещер под Грейспайром. Голлум из «Властелина Колец»

**Алувена Хранительница:** Эльфийка-архивист семьи Вайтспэрроу. Сара О'Брайан из «Аббатства Даунтон»

#### **МОНСТРЫ**

---

24 хобгоблина  
36 гоблинов  
12 гномов  
6 культистов  
4 врайта  
2 адские гончие  
6 огров  
Воликсус

#### **АРТЕФАКТЫ**

---

Воликсус вооружен мечом по имени Камнетес, это большой меч остроты, выкованный четыре столетия назад для Верховного Лорда Гранделя Вайтспэрроу.

Помимо этого, он носит пару рукавиц силы огра.

Эти наброски как раз такого размера, которого будут все записи, сделанные в соответствии с чеклистом Ленивого ГМ, и с легкостью уместятся на одном или двух листах бумаги. Ваши собственные записи могут быть еще короче. Это приключение может занять больше четырех часов, так что мы можем вести его в течение еще нескольких игровых сессий или сократить его. Мы можем убрать сцены из Сторожевой Башни Множеств или подобрать игрокам зацепки пораньше, чтобы они быстрее добрались до замка.

#### **Просмотрите записи перед игрой**

## Глава 11: Наши подготовленные записи

Примерно за полчаса-час перед игрой, вам стоит **как следует пройтись по записям**. Вам может казаться, что вы помните все, что написали. Но если вы потратите несколько минут на то, чтобы последний раз пробежаться по тексту, это поможет вам прочнее укрепить все в своей краткосрочной памяти.

## Глава 12: Уменьшение чеклиста

«Истинное предназначение ваших записей в том, чтобы они помогли вам комфортно провести игровую сессию.»

– Фил Веччионе, «Never Unprepared»

Прохождение всех восьми пунктов нашего чеклиста Ленивого ДМ может занять всего полчаса. Но иногда у нас даже и этого времени нет. С другой стороны, иногда у нас настолько хороший контроль игрового процесса, что мы уверены в своей гибкости и возможности импровизировать, при этом не ощущая надобности проходить каждый шаг чеклиста.

Вне зависимости от того, мало у вас времени или ваша связь с грядущей игровой сессией действительно сильна, можно урезать чеклист Ленивого ДМ всего до трех пунктов:

Создать мощное начало

Определить секреты и зацепки

Разработать фантастические локации

### ПОЧЕМУ ЭТИ ТРИ ПУНКТА?

---

В первую очередь, мощное начало благоприятно влияет практически на любую игровую сессию, позволяя ей с ходу войти в сюжет и оказаться максимально близкой к действию. У вас может не быть идей о том, где будет проходить остальное действие игры, но вы будете знать, где начнется первая сцена.

После мощного начала секреты и зацепки помогут подтянуть провисание, возникшее от пропуска остальных шагов. Они могут подать вам идеи о целях приключения и эпизодах, которые могут разыграться. В них могут упоминаться монстры, подходящие для этих эпизодов. Они могут описывать NPC, с которыми персонажи будут взаимодействовать, или артефакты, которые смогут заполучить игроки. Они даже могут связать предысторию персонажа с сюжетом. Тот факт, что тайны и улики могут принять на себя столь огромный вес остальных пунктов чеклиста говорит о их безусловной важности.

Как обсуждалось ранее, фантастические локации трудно сымпровизировать. Но они являются важным шагом в создании большого захватывающего мира, который могут исследовать игровые персонажи. В вашей быстрой подготовке вы можете заготовить только три фантастические локации. Опять же, если вы ведете опубликованное приключение, вам не нужно делать даже этого.

### ЧТО ТЕРЯЕТСЯ?

---

Конечно, сокращение чеклиста до трех пунктов означает, что что-то будет утеряно. Но что именно? И как это повлияет на игру?

Во-первых, вы не будете так хорошо связаны с персонажами, пропустив важный первый шаг. Поэтому даже исключая его, вам стоит потратить тридцать секунд на то, чтобы припомнить имена персонажей, прежде чем вы приступите к остальной части подготовительного процесса.

После мощного начала, для ощущения собственной безопасности, вам потребуются наброски сцен. Если вы чувствуете, что они вам не нужны – так и есть.

Вы даже без подготовки знаете, что вам все равно придется импровизировать NPC. Вам уже придется импровизировать много NPC, так что еще парочка погоды не сыграют. Учитывая, что интерес игроков к NPC крайне изменчив, чаще всего вам банально проще импровизировать всех второстепенных персонажей и дать игрокам решать, кто из них важен.

Пропуск шага с подбором монстров означает, что вам придется на ходу подбирать, какие монстры появятся на игровом столе. Если вы хорошо знакомы с книгами монстров и соотношением их сложности к уровням персонажей, то это не так сложно.

Что касается магических предметов, то их всегда можно накидать по таблице. Затем просто проассоциируйте результаты с интересными секретами и зацепками, которые вы подготовили.

### УМЕНЬШЕНИЕ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ ОПЫТА

---

Чем больше у вас опыта в ведении настольных ролевых игр, тем более уверенно вы проводите игровые сессии при меньшей подготовке. Однако, вам не стоит быть *самоуверенными*. Вам нужно избегать пропуска шагов при подготовке, которые могут негативно сказаться на количестве веселья во время игры.

Улучшение навыка ведения игр достигается постоянным анализом подхода к подготовке и процессу игры. Это означает запросы отзывов от игроков, обработку их ответов и внимательность при игре, чтобы замечать определенные моменты. Все мастера должны постоянно работать над балансом уверенности и жадной к улучшению.

По мере того, как ваш навык будет улучшаться, вы сможете убрать некоторые шаги из процесса подготовки, более свободно импровизируя за игровым столом и все еще выдавая безграничный мир, полный приключений.

### ЧЕКЛИСТ ДЛЯ УМЕНЬШЕНИЯ ЧЕКЛИСТА

---

Если вам достаточно комфортно это делать, то вы можете уменьшить чеклист Ленивого ДМ до трех пунктов: **Создать мощное начало, разработать секреты и зацепки и разработать фантастические локации.**

Тайны и улики зачастую могут содержать элементы отсутствующих пунктов.

Подумайте над тем, как связать хотя бы один из них с предысторией персонажа.

Во время игры свяжите секреты и зацепки со случайно выбранными магическими предметами.

Вы можете уменьшить чеклист по мере увеличения навыка ведения игр, оставив только первостепенно важное.

Постоянно ищите фидбек и оценивайте себя, чтобы улучшить навыки ведения игр.

## **Глава 13: Прочие ценные активности при подготовке**

Чеклист Ленивого ДМ помогает нам подготовить все, чтобы провести веселую игру с открытой концовкой. Но игру можно сделать еще интереснее, если у мастера есть время на дополнительные активности. Они не настолько важны, как основные восемь пунктов чеклиста, но они могут значительно улучшить наши игры несколькими способами.

### **РЕКВИЗИТ**

---

Реквизит создает физическую взаимосвязь с сюжетом и миром игры. Он помогает игрокам запомнить улики и дает им физическую возможность осмотреть их. Красивый кусок бумаги медного цвета, оформленной в стиле папируса, на котором красуется красивый рукописный текст, может быть запиской для персонажа. Если местный лорд-вампир приглашает партию на ужин, настоящее приглашение, которое можно взять в руки, создаст гораздо более сильную связь с сюжетом для игроков.

Создание реквизита помогает вам проработать сюжет. Вы можете использовать его для представления важных NPC. Вы можете усиливать ими квесты. Вы даже можете поместить секрет или зацепку на кусок пергамента, чтобы его нашли игроки. Создание хорошего реквизита может само по себе быть неплохим времяпрепровождением во время подготовки, а профит от его наличия получают как игроки, так и мастер.

### **КАРТЫ**

---

Красивые и красочные карты помогут игрокам и мастеру представить земли, по которым они путешествуют.

Если вы ведете по опубликованному приключению, большая распечатанная карта игрового мира может лежать на столе, чтобы все могли оценить масштаб кампании.

Множество фэнтезийных карт высокого разрешения можно приобрести онлайн, а затем распечатать в местной типографии. Их даже можно заламинировать, чтобы писать на них стираемыми маркерами, превращая ваш прекрасный мир в доску для маркеров размером со стол.

### **АРТЫ**

---

Интернет ломится шикарными артами, которые можно использовать как топливо для воображения игроков. Когда вы убиваете время в интернете, вы можете покопаться в картинках на фэнтезийную тематику, сохраняя понравившиеся. Вы можете высылать их по почте в перерыве между игровыми сессиями или показывать их на телефоне или планшете за игровым столом. Это является отличным способом показать существо или локацию, нежели просто описав ее.

Когда вы найдете художников, чья работа вам действительно нравится, проверьте, доступны ли их работы для продажи, или есть ли у них Patreon. Поддерживая художника, вы получаете отличные арты еще быстрее, уменьшая время подготовки и перенаправляя его на другие вещи.

## МУЗЫКА

---

Отличным способом задать настроение за игровым столом является подбор фоновой музыки. Музыка не должна перебивать саму игру, поэтому держите громкость невысокой. Видеоигры и саундтреки к фильмам предоставят отличное фоновое сопровождение для фэнтезийной игровой сессии.

Этот список популярных саундтреков (плюс двух инструментальных исполнителей) рекомендован многими мастерами и игроками:

Конан-варвар

Ведьмак 3: Дикая охота

The Elder Scrolls V: Skyrim и прочие игры серии Elder Scrolls

Властелин Колец

Pillars of Eternity

Dragon Age

Диабло

Очень странные дела

Пират Карибского Моря

Серия игр Final Fantasy

Darkest Dungeon

Midnight Syndicate

Two Steps From Hell

## ЧЕКЛИСТ ДЛЯ ПРОЧИХ ЦЕННЫХ АКТИВНОСТЕЙ ВО ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ

---

Несмотря на то, что чеклист Ленивого ДМ предоставляет все, что вам требуется, некоторые дополнительные активности сделают ваши игры еще лучше.

Создавайте реквизит, чтобы дать игрокам физическую привязку к сюжету.

Используйте распечатанные карты, чтобы втянуть игроков в мир игры.

Ищите арты людей, мест и монстров, чтобы показывать игрокам.

Включайте саундтреки из видеоигр и фильмов, чтобы добавить атмосферу за игровым столом.



## Глава 14: Набор инструментов Ленивого ДМ

Извините за то, что пропал на две недели. Наступил долгожданный отпуск и у меня не было доступа к компьютеру, чтобы переводить. Но теперь-то я вернулся и могу продолжать, ня.

Помимо записей, сделанных при подготовке, нам следует собрать инструментарий, который поможет нашим играм проходить более гладко. Конечно же, у каждого мастера есть свои любимые инструменты. Но, скорее всего, многие из нас любят одни и те же. Эта глава описывает наиболее часто встречающиеся элементы.

Набор инструментов Ленивого ДМ создан простым, компактным, гибким, полезным и дешевым. Он позволяет проявлять гибкость в широких пределах, помогает при импровизации и позволяет создавать миры настолько же обширные, как безгранично наше коллективное воображение. Конечно же, предполагается, что по умолчанию в набор инструментов входят очевидные вещи, необходимые каждому мастеру, такие как: набор дайсов, карандаши и маркеры для досок. Помимо этого, мы сконцентрируемся на инструментах, которые наилучшим образом олицетворяют подход и методы Ленивого ДМ.

### БЛОКНОТ МАСТЕРА

---

Каждый мастер предпочитает свой способ для создания записей. Кому-то нравятся ручка и бумага, а другие предпочитают цифровые методы. Каким бы не был ваш выбор, убедитесь в том, что во время игры ваши записи находятся под рукой. Ваш блокнот мастера должен быть прост в использовании.

В идеале, чем меньше у вас записей, тем лучше. К примеру, Крис Перкинс как-то раз описал целую игровую сессию на одном листе бумаги. Ваши подготовительные записи в стиле Ленивого ДМ, в идеале, должны помещаться на один лист бумаги, 3-4 листа в карманном блокноте или на горсточку карточек 8x12.

Хорошей идеей будет хранение старых игровых записей, как тех, которые вы используете во время игры, так и тех, которые вы выбрасываете из нее. Просмотр этих записей поможет вам вспомнить о предыдущих событиях и следить за происходящим от сессии к сессии. Но не стоит увлекаться. Не нужно тратить часы на просмотр старых записей, готовясь к следующей игровой сессии. Вы вспомните о важных вещах, когда настанет время подготовки.

### ЛИСТ КАМПАНИИ

---

Стараясь использовать один лист для описания кампании, вы сможете сфокусироваться на важных вещах. Один лист с записями персонажей и элементов кампании поможет вам держать ее наиболее важные детали перед глазами. По мере того, как новые элементы будут появляться в результате действий игроков и персонажей, вы сможете добавить их на лист. Концентрация на персонажах поможет вам запомнить их имена, чтобы во время игры вы **обращались к персонажу**, а не игроку.

### СПИСОК СЛУЧАЙНЫХ ИМЕН

---

Почти в каждой статье, в которой говорится о важности импровизации за игровым столом, упоминается о том, насколько важна «подготовка к

импровизации». И каждый раз, касаясь обсуждения этой темы, эти статьи говорят о важности наличия хорошего списка имен.

Хороший список имен может быть вашим наиболее важным инструментом для импровизации.

В ваших играх вы будете использовать совершенно различные имена, но их первоначальное назначение будет в том, чтобы давать имена NPC, которых вы импровизируете. Интернет полон отличных генераторов имен. Вы можете выбрать тот, который предпочитаете, и использовать его для создания списка, содержащего в себе сотни имен. Создавая инструментарий Ленивого ДМ, полезно пробежаться по этому списку и отобрать несколько имен, звучащих уместно. Когда вы создадите такой список, его можно будет распечатать и добавить в набор.

Во время игры крайне важно **записывать имена NPC** по мере их появления. Легко назначить случайному NPC имя, и еще проще забыть его через 10 секунд. Ваш лист кампании или блокнот мастера будет отличным местом для записи имен и описаний NPC, чтобы вы не забыли их.

---

### КАРТОЧКИ 8x12

---

Многие мастера провозглашают свою неувядающую любовь к карточкам 8x12. Система «Fate Core» возводит эти карточки к фундаментальному игровому материалу. Вне всяких сомнений, гибкость дешевых карточек 8x12 в любой игровой системе безгранична. Вы можете использовать их для создания набросков. Вы можете записывать на них квесты для персонажей. На них можно записывать названия и возможности артефактов, а затем передавать карточку игроку, чей персонаж получает их.

Мало какой инструмент настолько же гибок, как карточка 8x12.

---

### КАРТОЧКИ ИНИЦИАТИВЫ

---

В дополнение к созданию записей, карточки 8x12 отлично работают в качестве трекеров инициативы. Сложите девять карточек пополам, чтобы они могли стоять на столе. Пронумеруйте их от 1 до 9. А затем попросите одного из игроков следить за инициативой и передайте ему эти карточки.

Когда дело дойдет до битвы, и все совершат бросок на инициативу, игрок сможет раздать карточки. Карточка с номером «1» достанется наивысшему результату, номер «2» – следующему за ним и так далее. Вам, как мастеру, достанется несколько карточек, отвечающих за инициативу разных монстров. С этими карточками всем будет легко увидеть очередность ходов в сражении.

---

### ШИРМЫ МАСТЕРА И «ЧИТ-ЛИСТЫ»

---

Настольные ролевые игры часто могут предложить ширму мастера или «чит-листы», которые помогут вам импровизировать механики во время игры. К примеру, ваш «чит-лист» может содержать в себе информацию о параметрах атаки и повреждения для импровизированной ловушки. Он может подсказать вам уровень сложности для различных задач или подсказать, как влияют состояния и статусные эффекты. Мастера использовали эти инструменты с того дня, как люди начали играть в настольные ролевые игры и тому есть причина. Найдите «чит-листы» или ширму мастера, которые подходят вам, и держите их под рукой во время игры.

---

## **ФЛИП-МАТ С МАРКЕРАМИ**

---

Чистый флип-мат позволит вам держать на игровом столе гибкую доску для записей. Хотя зачастую они используются для создания разлинованных карт сражений, флип-мат можно использовать кучей разных способов. Вы можете делать наброски локаций и комнат. Можете рисовать диаграммы, показывающие масштаб фантастических локаций или записывать странные символы, которые обнаруживают персонажи. На нем можно записывать урон, нанесенный монстрам в сражении, а также интересные физические характеристики, которые позволят игрокам идентифицировать врагов.

Стоимость такого флип-мата обычно составляет 10-20\$, и он определенно стоит своих денег. Он легкий и складывается до размеров листа бумаги. Как и в случае с карточками 8x12, гибкость в вопросе его использования безгранична.

---

## **ОПУБЛИКОВАННЫЕ КНИГИ И МОДУЛИ**

---

Многие мастера откладывают книги в сторону, как только игра разгоняется. Но эти книги предоставляют множество ресурсов для ведения игры. Вы можете использовать книги монстров, чтобы посмотреть их характеристики. Вы можете использовать случайные таблицы, чтобы встряхнуть скучные ситуации и вдохновить на интересные исходы событий. И тем более, если вы ведете по опубликованному приключению, вам стоит держать его под рукой. Стоит прочесть эти книги и отметить секции, которые, по вашему мнению, будут полезны во время игры.

---

## **МИНИАТЮРЫ, КАРТЫ И ТЕРРЕЙН**

---

Основываясь на результатах опроса мастеров, проведенного в 2016 году, более 60% мастеров, ведущих по пятой редакции «Dungeons & Dragons» проводят сражения, используя клетчатый мат и миниатюры. Если это ваш предпочитаемый стиль игры, флип-мат является гибкой тактической картой сражения. Существует множество возможностей для миниатюр, от использования конфет, дайсов, жетонов или монет до коллекций, состоящих из тысяч раскрашенных пластиковых фигурок. Если вы планируете провести какое-то из сражений, используя клетчатый мат и миниатюры, вам точно следует включить их в набор инструментов Ленивого ДМ.

Миниатюры, олицетворяющие игровых персонажей, могут быть полезными даже вне сражения. Их можно использовать, чтобы показать местонахождение персонажа, их порядок продвижения во время исследования подземелья или чтобы показать, кто из них проснулся, а кто спит.

Распечатанные карты и объемный террейн поможет глубже втянуть игроков в игровой процесс, делая сражения тактически интереснее, нежели битва, происходящая в чертогах разума. Но все это не является необходимостью. Вы можете вести захватывающие, веселые и отличные игры, не имея ничего кроме набросков и описаний. Если отложить миниатюры и террейн в сторону, то помимо снижения стоимости и сложности, это даст вам гибкость и свободу идти туда, куда вас ведет сюжет.

---

## **ИЗБАВЬТЕСЬ ОТ ТОГО, ЧТО НЕ НЕСЕТ В СЕБЕ ПОЛЬЗУ**

---

## Глава 14: Набор инструментов Ленивого ДМ

Во время создания набора инструментов Ленивого ДМ, то, что вы не добавляете в него, настолько же важно, как и то, что вы добавляете. Многие аксессуары, которые кажутся хорошей идеей, могут оказаться загромождающими игровой процесс. Каждая вещь, которую вы добавляете, усложняет поиск прочих вещей, которые вы уже добавили. Вы не захотите ковыряться в огромной коробке, полной хлама, разыскивая карточки инициативы или особенные миниатюры.

Каждый раз, когда вы ведете игру, вы будете лучше понимать ценность компонентов, которые вы используете чаще. По мере этого вы можете уменьшать набор инструментов Ленивого ДМ до тех пор, пока он не будет содержать в себе действительно важные вещи, тем самым он повлияет на ваши игры наилучшим образом.

### **ЧЕКЛИСТ НАБОРА ИНСТРУМЕНТОВ ЛЕНИВОГО ДМ**

---

Вот список компонентов, которые вы можете рассмотреть для вашего инструментария:

- Дайсы, карандаши и маркеры для досок
- Блокнот мастера
- Лист кампании
- Список имен
- Карточки 8x12
- Пронумерованные карточки инициативы
- Ширма мастера или «чит-лист»
- Флип-мат с маркерами
- Опубликованные книги и модули
- Миниатюры, карты и террейн

## Глава 15: Перетяжка

Мир полон сил и энергии, утянув небольшой кусочек которых каждый человек может уйти далеко.

– Нив Стивенсон, «Snow Crash»

Мало какие инструменты Ленивого ДМ столь же полезны, как перетяжка. Она позволяет нам извлечь пользу из материалов, которые профессионально созданы, опубликованы и протестированы на протяжении четырех десятилетий, и за короткое время добавить их в свои игры.

В настольных ролевых играх перетяжка является техникой, при которой берется нечто, уже существующее, чему дается новое название, описание или смысл.

Вот еще более краткое описание процесса перетяжки:

Возьми что-то уже существующее и опиши его как что-то новое.

Давайте представим, что нам нужен мощный варвар-телохранитель для злобного барона, но у нас нет под рукой его характеристик. Поэтому вместо создания нового монстра мы можем использовать характеристики огра и описать его как телохранителя барона. Одно запоминающееся столкновение, уносите!

Перетяжка монстров является, пожалуй, наиболее популярным использованием этой техники в настольных ролевых играх. Но она же работает для подземелий, деревень, городов и даже целых миров.

### ПЕРЕТЯЖКА МОНСТРОВ

---

«Если вы используете характеристики хаана, но опишите плавники и жабры вместо клыков и пузырей, урон холодом вместо урона огнем и укажете скорость плавания вместо скорости полета, поздравляем – вы создали совершенно нового пришельца, а ваши игроки даже не узнают о подмене!»

– Книга правил «Starfinder»

Практически в любой точке процесса создания вашего приключения вы можете наткнуться на ситуацию, при которой вам будет нужно создать новых монстров, которые подойдут под ваш сюжет. К примеру, огромный каменный страж охраняет проход в древний храм. Если вы не сможете быстро найти характеристики для огромной статуи, ваши инстинкты могут повести вас на поиски правил создания монстров. Но это требует времени.

Вместо этого просто найдите монстра, который подходит по уровню и чьи основные способности подходят статуе. В этом примере могут подойти характеристики мощного гиганта. Используйте их и назовите это «Страж Храма». Описывая его атаки, вы будете описывать их как атаки титанической статуи. Идеальное решение.

Не существует монстров, которых нельзя перетянуть. Белые драконы могут становиться воплощениями древних богов. Маги могут становиться нежитью-викариями. Гидры могут превратиться в гоблинских конструкторов или ночные кошмары.

Иногда вам придется поменять некоторые атрибуты, чтобы они лучше вписывались в образ монстра. Обычно это легко симпровизировать на лету. Вы знаете, что трухлявый викарий теперь нежить, а не гуманоид. Вы знаете, что воплощение мертвого бога является не драконом, а отродьем, который

выдыхает некротическую энергию вместо холода. Такие детали легко сменить во время игры.

Перетяжка монстров позволяет взять сотни профессионально созданных и протестированных монстров и превратить их в бесконечное количество врагов, которые подойдут в любой ситуации. **Перетяжка монстров – это отличный пример пути Ленивого ДМ**, позволяющий извлечь пользу из тысяч человекочасов и запихнуть их в свое приключение, при этом не затрачивая почти никаких усилий.

---

### ПЕРЕТЯЖКА ПОДЗЕМЕЛИЙ

---

Но не стоит останавливаться на монстрах. Можно перетягивать целые подземелья, переделывая их под свои надобности. В настольных ролевых играх существуют буквально тысячи подземелий, созданных за последние четыре тысячелетия. Их можно разделить на части и закинуть в свои игры. Можно отразить карту. Или разрезать пополам. Или использовать несколько комнат подземелья, переделывая их так, чтобы они выглядели уникальными.

Так же, как и с перетяжкой монстров, вы дадите подземельям собственные описания и придадите им детали, подходящие для вашего сюжета. Вы можете вбросить туда уже созданные ранее секреты и зацепки. Вы можете переделать подземелье еще сильнее, если возьмете, к примеру, огненное подземелье и сделаете его ледяным.

Также вы можете создать сборник опубликованных карт, к которому будете обращаться в том случае, если вам будет нужно что-то еще, помимо уже созданных фантастических локаций. Вы можете заменить одну или несколько комнат в перетянutom подземелье на свои фантастические локации и симпровизировать описание остальных комнат по мере надобности. Хорошая коллекция карт отлично дополнит инструментарий Ленивого ДМ.

---

### ПЕРЕТЯЖКА МИРОВ

---

Идею перетяжки можно расширить до масштаба целого мира. Таверны, постоянные дворы, замки, пантеоны, что бы вам ни понадобилось, можно позаимствовать из прочих ресурсов, созданных при использовании куда большего количества времени, денег и творческой энергии, чем та, которыми располагает большинство мастеров. Опубликованные приключения и книги правил представляют большую ценность в качестве материала, содержащегося в них. Даже если вы не пользуетесь этими книгами напрямую, из них можно извлечь много пользы, перетянув их и закинув в свой мир.

---

### СМЕСИ

---

Помимо перетяжки монстров, подземелий, деревень, городов и целых миров, всегда можно взять два и более элемента и смешать их в нечто совершенно новое. Возьмите основные характеристики гиганта и добавьте к ним магию из характеристик мага. Вы только что создали нового рунного гиганта-волшебника. Возьмите парящий город из магического измерения и смешайте его с мрачным метрополисом из темного фэнтези. Вы создали зловещую колонию, которая парит над городом и ощущается абсолютно уникальной. И хотя перетяжка одиночного элемента очень проста, смешивание

элементов между собой ненамного сложнее. Многие запоминающиеся идеи, от игр до фантастики, используют этот концепт.

### **ЛИЦЕНЗИЯ НА ВДОХНОВЕНИЕ**

---

Для многих мастеров перетяжка – второе имя. Мы привыкли брать то, что нам нужно, из разных источников, и у нас есть достаточно опыта, чтобы понимать, насколько ценны опубликованные ресурсы в качестве материала для перетяжки. Но некоторые мастера избегают использования этой техники. Для них перетяжка ведет к синдрому «не здесь изобретено», что может привести к желанию использовать только абсолютно оригинальный материал. Кому-то перетяжка может казаться жульничеством и даже воровством.

Если вы один из таких мастеров, важно оттолкнуть от себя эти мысли. Для ваших игр существует столько прекрасного материала. Использование идей из игр и книг, которыми вы владеете, не является воровством и не обесценивает работу писателей, дизайнеров и художников, которые создали эти книги. Напротив, это показывает то, как их работа может вдохновлять. Не отказывайтесь от использования этих материалов только потому, что перетяжка монстров, сеттингов и прочих игровых элементов кажется вам менее творческим процессом, нежели самостоятельное создание.

Напомните себе о том, что у вас просто нет того количества времени, денег и творческой энергии, которые были вложены и лучшие продукты. Но вы легко можете поглотить эту энергию, перетягивая игровые элементы и проецируя их в свои игры.

**Перетяжка, пожалуй, наиболее ценный совет в этой книге. Берегите и используйте его.**

### **ЧЕКЛИСТ ДЛЯ ПЕРЕТЯЖКИ**

---

Возьмите что-то уже существующее и опишите это, как нечто новое.

Перетягивайте монстров, подземелья, деревни, города, приключения и целые миры.

Для перетяжки монстра придайте характеристикам новое описание, которое подходит для вашего сюжета.

Берите идеи из разных источников и смешивайте их, чтобы получить что-то новое.

Берите информацию из опубликованных книг правил, модулей и книг монстров.

Отторгайте ощущение того, что перетяжка является жульничеством или что она является менее творческой, потому что вы не создаете с нуля.

Перетяжка – один из самых могущественных инструментов Ленивого ДМ.

## Глава 16: Ленивое построение кампании

«Я много ошибался. Чрезмерно готовился. Создавал огромные миры для кампаний, не осознавая того, что игроки не увидят и сотую их часть.»

– Крис Перкинс

«Приключение – это то, что происходит здесь и сейчас.»

– Руководство мастера пятой редакции «Dungeons & Dragons»

Основываясь на результатах опроса 6600 мастеров «D&D», проведенного на сайте [slyflourish.com](http://slyflourish.com), 55% мастеров ведут игры по собственным сеттингам. Зачастую эти мастера тратят значительное количество времени на создание пантеонов, основных NPC, ландшафты и политические структуры.

Ленивые ДМ могут использовать иной подход. Этот способ не конфликтует с методом создания большого мира. Но он основывается на персонажах, их целях и непосредственном окружении. А игра и мир строятся по спирали, исходя из этой точки.

### СПИРАЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА КАМПАНИИ

---

Этот метод называется «спиральная разработка кампании» и довольно часто встречается в вопросах создания мира. Используя спираль кампании, вы создаете приключения от начальной локации персонажей, заполняя ее деталями, которые привлекут интерес в первую очередь в этой или следующей игровой сессии. Вам не нужно беспокоиться о деталях большого мира, потому что вы не имеете понятия о том, куда в этом мире направится сюжетное повествование. Вместо этого **вы фокусируете свое внимание на персонажах, ближайших к ним локациях и на том, как это соединяется с их интересами.**

По мере исследования мира игроками вы концентрируете внимание на расширении мира. Вы наполняете город деталями только тогда, когда персонажи достигнут этого города. И даже тогда вам следует сфокусировать внимание на тех локациях внутри города, которые наиболее интересны персонажам или которые они увидят вероятнее всего.

**Спираль кампании использует знакомый нам чеклист Ленивого ДМ.** Вы концентрируетесь на том, что окажется на игровом столе на протяжении следующей игровой сессии. Остальная часть игры, сюжет и мир остаются гибкими и текучими. Вам может нравиться создавать огромные части мира для своей кампании, но не стоит обманываться, думая, что игроков заботят конкретные части игрового мира.

У вас есть несколько иных инструментов, помимо существующего чеклиста, которые помогут вам создать мир для новой игры. Многие книги и руководства настольных ролевых игр детально описывают процесс создания мира.

Вместо этого мы сфокусируемся на трех небольших техниках, которые позволят быстро создать кампанию, которая увлечет персонажей и игроков: завязка кампании, шесть истин и определение фронтов.

### СОЗДАНИЕ ЗАВЯЗКИ КАМПАНИИ

---

Когда вы сядете за процесс разработки кампании, будь это просто набор приключений или часть многолетнего эпоса, вам очень поможет наличие краткого описания, определяющего кампанию. Достаточно одного предложения. Это описание поможет игрокам легко понять, что им нужно



## Глава 16: Ленивое построение кампании

сделать, и поможет вам четко понимать, что стоит подготавливать по мере развития кампании.

Завязки кампании должны быть простыми и четкими. Вот десяток примеров:

Победить королеву-волшебницу.

Остановить пробуждение демон-принца.

Уничтожить темную империю лича.

Убить леди вампиров и окончить ее темное правление.

Отыскать шесть эльфийских клинков власти.

Вернуть смещенного короля на трон.

Победить пятерых темных титанов, которые держат власть над миром.

Окончить войну, начатую орочьим императором.

Убить предателя, который убил тебя пятьдесят лет назад.

Предотвратить воскрешение темного лорда.

Очевидно, что конкретика в вышеуказанных завязках должна быть заменена под нужды вашей кампании. Для нашего приключения «Бич Воликсуса» мы расширим модуль до целой кампании, которая будет фокусироваться на восстании лорда-дьявола по имени Турон, которые жаждет захватить долину, окружающую деревню Вайтспэрроу.

Вот завязка нашей кампании:

*Остановить восстание Турона.*

Сложно уложиться менее, чем в три слова, которые определяют конфликты и сюжет кампании.

---

### ОПРЕДЕЛИТЕ ШЕСТЬ ИСТИН ВАШЕГО МИРА

---

Когда вы создаете кампанию, концентрируясь на персонажах, вам нужно побольше, нежели три слова, чтобы дать игрокам достаточно информации для создания персонажей в этой кампании. Чтобы помочь всем понять границы кампании, вы можете создать шесть истин.

Эти истины являются фактами, которые отличают кампанию от других кампаний, в которых игроки могли участвовать ранее. Шесть истин являются идеальным количеством, потому что их легко записать, осознать и они не позволяют вашему миру слишком усложняться.

Вот пример шести истин для мира, в котором происходит действие приключения «Бич Воликсуса»:

Ужасные силы кроются под деревней Вайтспэрроу.

В землях вокруг деревни происходит какая-то дичь.

Машины адской войны погребены в бесконечных пещерах под деревней.

Взор могущественного дьявола обращен на Вайтспэрроу, окружающую ее долину и тайны, сокрытые в ней.

Долину заполняют руины эльфийских стражей, которым уже тысячи лет.

Границы с внешними планами истончены.

Проводя первую сессию своего приключения (под названием «нулевая сессия», о чем мы поговорим в следующей главе), вы можете предоставить список истин игрокам. Они используют его для создания своих персонажей, которые впишутся в тематику кампании.

---

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ ФРОНТОВ

---

«Концепция фронтов, представленная в «Dungeon World» значительно улучшила мои игры.»

– Майк Мearлс

Финальный этап подготовки поможет вам сфокусироваться на основных мотивациях внутри кампании. Фронты – это термин из игры «Apocalypse World» авторства Винсента Бейкера, который был популяризован в «Dungeon World» Адамом Кобелем и Сейджем ЛаТорра, но здесь мы упростим концепт.

Фронты (названы в честь погодных фронтов) олицетворяют основные движущие силы кампании. Зачастую их роль исполняют основные антагонисты кампании, но на эту роль подойдут и события, вызванные катаклизмами. В малых кампаниях может быть один или два фронта, а в больших их может быть до шести. Но для пути Ленивого ДМ отличным выбором будут три фронта.

Фронты состоят из следующих компонентов:

**Фронт:** Кто или что это?

**Цель:** Чего пытается достичь этот фронт? Куда он направляется? Если фронт состоит из одного или нескольких персонажей, задумываются ли они, насколько они оправданы в своих действиях? Оправданы ли они?

**Три мрачных знамения:** Каковы три заметных шага в прогрессии этого фронта?

---

### ПРИМЕР ФРОНТОВ ДЛЯ «БИЧА ВОЛИКСУСА»

---

Используя расширенную версию нашего приключения, мы можем определить три фронта:

**Фронт:** Воликсус

**Цель:** Сконструировать адскую военную машину, использовать ее, чтобы сравнять с землей Вайтспэрроу и раскопать секреты, таящиеся под ним.

**Первое мрачное знамение:** Хобгоблин-полудракон Воликсус восстанавливает военную машину, используя древние адские планы и гномьи умения.

**Второе мрачное знамение:** Воликсус находит адский камень, чтобы запитать военную машину.

**Третье мрачное знамение:** Воликсус открывает врата Грейспайра, посылая военную машину и свою армию на Вайтспэрроу.

**Фронт:** Турон

**Цель:** Захватить долину вокруг Вайтспэрроу и сделать ее своим адким владением.

**Первое мрачное знамение:** Слуги Турона получают знания о том, как открыть врата в Девять Адов.

**Второе мрачное знамение:** Слуги Турона открывают проход между адом и долиной Вайтспэрроу.

**Третье мрачное знамение:** Турон вторгается в этот мир.

**Фронт:** Сумеречный культ

**Цель:** Накрыть долину вечной тьмой во славу своего владыки Турона.

**Первое мрачное знамение:** Сумеречный культ получает древние магические знания из утерянной библиотеки.

**Второе мрачное знамение:** Сумеречный культ вызывает часовое солнечное затмение, используя новообретенную магию.

**Третье мрачное знамение:** Сумеречный культ строит алтарь в честь Турона, благодаря которому они затмят солнце навеки.

Мы оставим эти фронты легкими набросками, как мы поступаем с нашими сюжетными задумками, планами и записями. И будем помнить о том, что эти фронты будут изменяться по мере развития игры. Оригинальные этапы будут отброшены, их место займут новые. Целые фронты могут отпадать. И когда это случится, на их место встанут новые фронты.

**Уводя свои мысли от «Что может случиться?»**

Фронты помогут вам отвлечь свое внимание от построения догадок о том, как будет идти игра. Когда вы смотрите на три фронта и оцениваете, что с ними случится, вы не знаете, куда персонажи пойдут и от чего откажутся. Вы не знаете, какие фронты сойдут с рельс и никогда не появятся. Вы не пытаетесь предсказать будущее кампании – вы просто смотрите на основных участников сюжета и думаете о том, куда они направляются. Вы не беспокоитесь о том, что может случиться. Вы беспокоитесь только о том, что **происходит прямо сейчас**.

---

### **ЧЕКЛИСТ ДЛЯ ЛЕНИВОЙ ПОДГОТОВКИ КАМПАНИИ**

---

Подготовьте кампанию в той же манере, в какой вы готовитесь к следующей игровой сессии. Следующая сессия всегда самая важная.

Разработайте **спираль кампании**, которая будет фокусироваться на том, что важно для персонажей в этот конкретный момент, и которая будет развиваться по мере изучения мира персонажами.

Создайте **зацепку кампании**, которая сконцентрирует кампанию на основной цели, понятной всем.

Определите **шесть истин** вашей кампании, которые отделят ее от других кампаний. Используйте эти шесть истин, чтобы помочь игрокам создать персонажей, которые впишутся в тематику кампании.

Определите три **фронта** – основных участников кампании, включая их **цели** и **мрачные знамения**, которые будут показывать их прогресс.

## Глава 17: Нулевая сессия

Очень полезно провести предварительную игровую сессию с игроками, называемую «нулевой», прежде чем углубиться в кампанию. Во время этой игровой сессии, которая скорее должна заинтересовать, нежели бросить вызов, мастер общается с игроками о кампании, мире и месте, которое занимают в нем игровые персонажи, прежде чем все это будет реализовано. А еще это отличный момент для того, чтобы все обсудили, чего они ожидают от игры.

### ОПИШИТЕ МИР

---

Нулевая сессия отличается от обычной игровой сессии. Вам не нужно следовать чеклисту, чтобы подготовиться к ней, потому что вы еще не знаете достаточно о кампании, чтобы готовиться к ней.

Нулевая сессия начинается с того, что мастер описывает мир и завязку кампании. Будет ли это приключение, завязанное на политических интригах в большом городе? Или оно будет о расследовании убийства, которое потянет за собой кучи тайн? Быть может, приключение будет построено вокруг исследования древних эльфийских руин в бескрайней трясине, полной мутировавших ужасов? Это отличный момент для того, чтобы обсудить «шесть истин» мира, помимо основной тематики и ожиданий от игры.

#### Управляйте ожиданиями от кампании

Иногда у вас будет наготове хорошая идея для кампании, особенно если вы ведете по опубликованному приключению. В этом случае вы можете использовать нулевую сессию для того, чтобы рассказать игрокам о кампании и о том, чего они могут ожидать от нее.

В иных случаях у вас будет только общая идея того, чем будет ваша кампания. Если это так, используйте нулевую сессию для того, чтобы получить от игроков информацию и идеи. Прошлое персонажей может превратиться в основные сюжетные нити кампании. Соперники или злодеи из прошлого персонажей могут превратиться в один из фронтов. Чем больше вам удастся связать прошлое персонажей с кампанией, тем больше будут заинтересованы игроки.

Это работает и в обратном направлении. Если вы опишите тематику, прежде чем игроки создадут персонажей, они могут сгенерировать прошлое, привычки и связи с этой тематикой. Такой подход превратит нулевую сессию в уникальное упражнение в импровизации, в которой информация, которой обмениваются мастер и игроки, помогает всем создать игру и персонажей, создавая прочное полотно истории.

А еще это отличное время для того, чтобы спросить, есть ли какие-то темы, которых игроки предпочли бы избежать в ходе кампании. Игрокам может быть некомфортно при наличии определенных тем, таких как расизм, рабство, жестокость к детям, чрезмерная сексуализация или описание пыток. Когда вы описываете свою кампанию, спросите игроков, есть ли у них заинтересованность в определенных темах, и каких тем следует избегать.

### ПЕРСОНАЖИ ВМЕСТЕ

---

Нулевая сессия отлично подойдет для того, чтобы связать персонажей вместе. Вы можете отказаться от надоевшего «вы встретились в таверне», чтобы попытаться найти более интересные связи между персонажами.

Нижеследующий список предлагает двадцать возможных связей, которые с легкостью объединят двух и более персонажей во время нулевой игровой сессии:

Родственник...  
Спасен...  
Служил вместе с...  
Был под защитой...  
Ходил в приключения с...  
Дружеский соперник...  
Друг детства...  
Магически связан с...  
Выжил вместе с...  
Сбежал вместе с...  
Ученик...  
Служитель...  
Идолизирует...  
Друзья по кружке с...  
Бизнес-партнер...  
Проиграл...  
В долгу у...  
Тренировался под началом...  
Спарринг-партнер...  
В бегах вместе с...

Как часть нулевой сессии, вы можете предоставить этот список игрокам, чтобы подать им идеи о том, как их персонажи могут быть связаны друг с другом.

Вы можете изменять эти связи, основываясь на кампании и мире. В нашем приключении «Бич Воликсуса» некоторые персонажи могут быть солдатами, которые несли службу с Рут Уиллоумейн, шерифом Вайтспэрроу. Другие могли сбежать от Сумеречного Культа, прежде чем прошла их темная инициация.

---

### **ПРИВЯЗКА ПЕРСОНАЖЕЙ К ФРАКЦИИ**

---

Вместо создания паутины персональных отношений между персонажами, вы можете связать партию членством в одной организации, гильдии, церкви или отряде наемников. Персонажи могут служить одному эльфийскому лорду. Они могут быть агентами могущественной династии. Или они могут быть шпионами темных сил.

Привязка персонажей к фракции не только позволяет отказаться от банальной встречи в баре, она создает сильную зацепку для персонажей, предлагая им взаимодействовать с фракцией. Это легко реализовать и использовать во время игры. Помимо того, что она предоставляет персонажам мотивацию, NPC-квестодателей и прошлое, она позволяет вам создать прошлое для всех персонажей сразу. Игроки должны вместе выбрать фракцию во время нулевой сессии. Когда они это сделают, вы сможете начать работу над использованием этой фракции во время остальной кампании.

---

### **ВЕДИТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ К СОВМЕСТНОМУ ПРИКЛЮЧЕНИЮ**

---

По мере течения нулевой игровой сессии вы можете помочь игрокам создать персонажей, которые впишутся в нее. Персонажи, построенные на темах, не поднимающихся в конкретной кампании, могут привести к скуке и

раздражению, как для игроков, так и для вас. И хотя вам нужно предоставить игрокам свободу выбора, вам следует дать им основную канву, которая поможет всей группе погрузиться в веселье.

Создавайте персонажей с четким осознанием того, что им нужно будет **путешествовать со своими сопатриотами**.

Это помогает всем избежать проблемы «Почему мой персонаж тусует с вами, гандонами?», которая время от времени всплывает в настольных ролевых играх. Иногда игроки чересчур увлекаются творчеством, создавая иноземных персонажей, прошлое которых выглядит интересно, но не имеет цели в кампании. Всем хочется сделать игру интересной и творческой. Но фэнтезийные настольные ролевые игры имеют четкий дизайн, построенный вокруг **действия, исследования, поединков и приключений**.

### **Проведите быстрое приключение**

Когда основное планирование будет закончено, возможно, вам следует провести быстрое приключения во время нулевой сессии. Вам придется много импровизировать, поскольку вы еще не прошли через чеклист Ленивого ДМ для подготовки кампании. Вы можете придумать мощное начало, которое можно использовать в этом коротком приключении, пока игроки обсуждают персонажей. Необязательно прикладывать много усилий, достаточно быстрого набора активностей, включающих в себя взаимодействие с NPC, исследование и сражение. Это забавный способ, позволяющий вам отточить свое искусство импровизации, а игрокам влиться в игру.

## **ЧЕКЛИСТ ДЛЯ НУЛЕВОЙ СЕССИИ**

---

Используйте первую игровую сессию для того, чтобы помочь игрокам создать персонажей, подходящих для кампании, и направить ее в сторону прошлого и мотиваций персонажей.

Опишите основную тему кампании и «шесть истин».

Используйте нулевую сессию, чтобы получить ожидания от кампании.

Создайте связи между персонажами и свяжите персонажей с игровым миром.

Подумайте над тем, чтобы сделать всех персонажей членами одной фракции. Дайте игрокам выбрать фракцию.

Подведите персонажей к совместному приключению, прося игроков дать персонажам четкую причину, по которой они отправятся в приключение с остальной группой.

Проведите быструю импровизированную сессию, в которой будет взаимодействие с NPC, исследование и немного сражений.

## Глава 18: Лучшие черты хорошего мастера

Вот мы и вступаем во вторую часть книги, посвященную непосредственно ведению игры.

В опросах, прошедших в Твиттере и Фейсбуке, где игроков просили описать черты хорошего мастера, более 160 ответов сфокусировались на трех из них: гибкости, креативности и импровизации. Эти три черты превалировали над остальными, в числе которых было знание правил и полная готовность. Когда мы хотим улучшить наши мастерские навыки и находимся в поиске инструментов для ведения игр, лучше всего будет поискать те, которые помогут нам улучшить нашу гибкость, творческие возможности и способность к импровизации.

В этой главе говорится о техниках, которые помогут улучшить эти черты мастера.

### РАССЛАБЬТЕСЬ

---

«Работайте. Не думайте. Расслабьтесь.»

– Рэй Брэдбери, «Дзен в искусстве написания книг»

Вы не сможете импровизировать, сохранять гибкость, и творческий настрой, пока вы напряжены. Но, тем не менее, ведение игр – это стресс. Обычно игровая сессия катится под откос не потому, что все слишком легкомысленно воспринимают ее. Зачастую как раз наоборот. Люди слишком сильно концентрируются. У всех есть свои ожидания от игры и, боги видят, эти ожидания будут оправданы! Игроки перестанут слушать. Вы обнаружите, что говорите: «Нет.» Вы будете жестко применять правила к персонажам, чьи действия вас выбешивают. Вы будете требовать закончить каждую сцену в опубликованном модуле, будет ли это весело для игроков или нет.

Способность расслабиться приходит с опытом. Она приходит с доверием к своему инструментарию, который помогает вести гибкие, творческие и импровизированные игры. Она приходит, когда вы вспоминаете о том, что все игроки ваши друзья, и что **все за столом хотят хорошо провести время.**

Когда близится начало игры, и вы начинаете нервничать, самое время для того, чтобы глубоко вздохнуть, пробежаться по записям и вспомнить, как вы собирались начать игру. Когда вы начнете мощно, вас уже не остановить.

### СЛУШАЙТЕ

---

«Слушайте больше, чем говорите.»

– Крис Перкинс

Гибкость, креативность и импровизация требуют одного крайне необходимого любому мастеру умения – способности слушать. В сотнях книг и статей обсуждается техника импровизации под названием «Да, и...» Эта концепция состоит в том, что нужно отталкиваться от идей игроков и понимать, как строиться на них. Эта техника не работает, если вы не слушаете игроков.

Вы можете активно слушать, не перебивая и поддерживая зрительный контакт. Вы можете использовать свой игровой журнал или лист кампании, чтобы сделать на нем несколько пометок о том, что говорят игроки. Активное слушание показывает вам, что видят игроки в сюжете, как они видят своих персонажей и чего они хотят от игры.

## Глава 18: Лучшие черты хорошего мастера

Это особенно важно, когда вы ведете игру в виртуальном пространстве. Когда вы не находитесь в одной комнате с игроками, теряются многие нюансы, которые принимаются как данность, такие как зрительный контакт и язык тела. Не бойтесь более прямолинейно вытаскивать информацию из игроков, удостоверившись в том, что все вовлечены в игровой процесс.

Как только вы начнете слушать, как только вы действительно услышите игроков, вы можете извлекать идеи из сказанного ими и воплощать это на игровом столе. Поскольку путь Ленивого ДМ воспевают гибкость, вам будет проще воплотить идеи игроков, не ощущая себя так, как будто вы выбрасываете бесконечное количество страниц собственных материалов.

### **ДОВЕРЯЙТЕ СВОИМ ИНСТРУМЕНТАМ**

---

Все шаги в чеклисте Ленивого ДМ существуют для поддержки гибкости, креативности и импровизации. Вы создаете секреты, улики, описания сцен и фантастических локаций, чтобы использовать их по мере надобности или выбросить, когда появятся идеи получше.

Может быть, вам понадобится несколько игровых сессий, чтобы увидеть то, как ваш материал работает. Но когда игрок описывает кусочек из прошлого своего персонажа, и вы используете это как секрет или зацепку в ходе кампании, это поднимает игру на новый уровень. Точно также, настроение игры полностью меняется, когда персонажи уходят с намеченного пути, но вам удается подбросить им фантастическую локацию.

Ваша способность работать вместе с игроками помогает им осознать, что вы не просто придерживаетесь сценария, но и не делаете все на ходу. Это показывает им, что мир игры реален и способен адаптироваться.

### **ОТТАЧИВАЙТЕ СВОИ УМЕНИЯ**

---

Помимо прочих способов улучшить ведение игр, прокачка гибкости, творчества и импровизации послужит вам столько, сколько вы будете играть в настольные ролевые игры. Чем больше вы практикуетесь, чем большему вы учитесь у других мастеров, чем больше вы прогрессируете и чем больше игр вы смотрите и в которых участвуете, тем лучше вы станете. И, как результат, ваши игры тоже будут лучше.

#### **Чеклист для гибкости, творчества и импровизации**

Лучшие мастера гибки, креативны и умеют импровизировать.

Научитесь расслабляться и концентрироваться на мощном начале по мере приближения к игре.

Активно слушайте игроков, поддерживая зрительный контакт, не перебивая и делая записи того, о чем они говорят.

Основывайтесь на идеях, которые подают вам игроки и связывайте их с секретами и зацепками.

Доверьтесь вашему подготовленному материалу, чтобы вести креативную, гибкую и веселую игру.

Постоянно оттачивайте свои навыки, смотря другие игры, читая о других мастерах и общаясь с другими мастерами.



## **Глава 19: Подведение итогов предыдущей сессии**

«Короткая и быстрая игра в «Что крутого и интересного вы помним из прошлых игровых сессий?» творит чудеса с игроками, удерживая их погруженными в игру и действие, как во время отыгрыша, так и вне его.»

- Клинтон Д. Бумер, «Kobold Guide to Plots and Campaigns»

«Когда вы слушаете, как они вспоминают, это как если бы на кампанию направили гигантский стетоскоп.»

- Мэтт Колвилл

Каждая игра должна где-то начинаться, так почему бы не начать ее с деятельности, которая поможет игрокам втянуться в игру и кампанию посильнее?

Когда мы готовы начинать игровую сессию, мы можем начать ее, попросив игроков подытожить предыдущую сессию, а затем аккуратно изучить полученные ответы. Такой тип обратной связи помогает нам понять, насколько работают наши игры.

### **ДАЙТЕ ИГРОКАМ ВЛАСТЬ**

---

Как и многие другие аспекты пути Ленивого ДМ, эта техника несет в себе множество преимуществ.

Во-первых, она помогает игрокам, включая тех, кто мог пропустить предыдущую игровую сессию, вспомнить, на чем вы остановились и куда направлялись.

Во-вторых, это помогает вам увидеть, что помнят игроки. Какие события или NPC повлияли на них? Какие детали сюжета они забыли?

В-третьих, этот опрос показывает всем, что игра началась. Это может быть особенно полезным для групп, которые любят начинать игры с социальных активностей, а совместный диалог о предыдущей игровой сессии позволяет немного утолить эту жажду.

Когда игроки будут описывать предыдущую сессию, не перебивайте их. Позвольте им рассказать, что они помнят. Другие игроки дополнят за них. Повторяя этот процесс от сессии к сессии, вы поймете, какие элементы приключения помнит каждый из игроков.

### **ДОПОЛНИТЬ УПУЩЕННУЮ ИНФОРМАЦИЮ**

---

Только когда игроки закончат, вы можете напомнить им необходимую для продвижения сюжета информацию. Если они забыли небольшие детали, вы можете их не напоминать. Если они не были достаточно важны для того, чтобы игроки запомнили их, возможно они действительно не важны.

Этот процесс позволит вам увидеть, что действительно важно за игровым столом. Он может натолкнуть вас на мысли, как сфокусировать игру на том, что лучше всего запоминается игроками и уйти от того, что не находит в них отклика.

### **ЧЕКЛИСТ ДЛЯ ОПРОСА ИГРОКОВ ПО ПОДВЕДЕНИЮ ИТОГОВ ПРЕДЫДУЩЕЙ СЕССИИ**

---

## Глава 19: Подведение итогов предыдущей сессии

Перед началом игры, попросите игроков подвести итоги предыдущей игровой сессии.

Слушайте внимательно и не перебивайте.

Записывайте то, что помнят игроки.

Позвольте другим игрокам заполнить пробелы в повествовании.

Исправляйте только важные недопонимания.

Используйте то, что услышали, чтобы сконцентрировать игру на том, что игроки действительно запомнят.

## **Глава 20: Три хитрости коллективного сторителлинга**

«В каждой игре есть доля импровизации.»

– Стейси Деллорфано, «Unframed»

Очень легко оказаться в ситуации, когда вы слишком сильно сосредотачиваетесь на механиках настольной ролевой игры и забываете о сюжете, который разворачивается на игровом столе. Происходит фиксация игроков на деталях сражения и цифрах на листе персонажа. Мастера, концентрирующиеся на статистике монстров и балансе сражения. Засчет этого игры перестают выглядеть как обложки фэнтезийных романов и становятся похожи на военные симуляции.

Креативность влечет за собой креативность. И если мы хотим развивать креативность в игроках, нам нужно заставить их творчески мыслить. Нам нужно работать вместе, чтобы поднять наши игры с уровня механикозависимых симуляций до экшн-сцен, достойных любого хорошего романа или фильма.

Однако, не так-то уж легко заставить игроков творчески импровизировать. Мы все знакомы с тем, как общество заставляет оставить воображение в детских годах. И нам нужно вновь раскрыть эту силу воображения. Поэтому начнем с малого. Мы будем задавать конкретные вопросы, которые уведут игроков от механик и заставят мыслить творчески.

Как и многие элементы пути Ленивого ДМ, эти техники имеют несколько применений. Суть коллективного сторителлинга не только в том, чтобы ввести всех в творческое настроение. Оно также помогает облегчить ведение игр.

### **«ОПИШИ СВОЙ СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР»**

---

Когда персонаж наносит финальный удар по монстру, попросите игрока описать, что происходит. После этого некоторые игроки посмотрят на вас, затем на лист персонажа, а потом снова на вас. Но в большинстве случаев это смятение сменится детской улыбкой и кровавым описанием смертельного удара.

Этот небольшой конкретный вопрос, на который может интересно ответить почти каждый игрок. Конечно, это далековато от совместного построения мира. Но это поможет игрокам отвлечься от мыслей о персонажах, как о наборах статистических данных, пусть даже и на один момент.

### **«КАКОВА ИНТЕРЕСНАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОНСТРА?»**

---

Когда персонаж впервые атакует монстра, попросите игрока описать интересную физическую характеристику монстра *прежде, чем он его ударит*. (Если они будут описывать монстра после атаки, то это неизбежно сведется к описанию существа, у которого из глаза торчит стрела.)

Этот вопрос является интересным упражнением. Оно помогает вам идентифицировать отдельных монстров, что особенно полезно, если вы ведете поединок в формате словесной игры и вам нужно идентифицировать монстров чем-то иным, помимо миниатюр. Оно помогает вам игрокам воспринимать монстра как существо, а не как набор механик с плашкой «Орк 3». Оно делает каждого монстра уникальным, заставляя мир ощущаться более реальным.

Если вы используете ламинированный флип-мат, вы можете написать эту характеристику на нем, чтобы все видели. А потом используйте этот идентификатор для того, чтобы отслеживать урон, нанесенный монстру.

Эта просьба может повлечь за собой небольшую импровизацию, которой насладятся даже самые замкнутые игроки. Эти характеристики могут стать важными деталями сюжета, или они могут раскрыть секрет или улику. Когда игроки включают творчество, вы никогда не знаете, куда это приведет.

### **«КАК МОЖНО ОПИСАТЬ ТАВЕРНУ?»**

---

Предыдущий вопрос можно задавать и касательно мест. Когда персонаж входит в таверну, постоянный двор или другую локацию, попросите игроков описать какую-нибудь интересную деталь локации.

Такие вопросы могут быть первыми шагами в процессе отвлечения игроков от персонажей и включения в совместное создание мира. Когда вы сконцентрируетесь на небольших и знакомых элементах мира, вам не нужно будет беспокоиться о том, что это зайдет слишком далеко и вы отдалитесь от истории, которую хотите рассказать. Но по мере того, как вы освоитесь с этим процессом, вы сможете давать игрокам больше контроля, позволяя им создавать более важные части игры.

### **«Что случается во время вашего путешествия?»**

Этот вопрос уже глубже. Сцены, происходящие во время приключения, всегда бросают вызов мастеру. Опишите их слишком быстро, и они будут забыты. Но если по пути произойдет много столкновений, путешествие будет ощущаться гриндилкой.

Во время проведения игр в системе «13th Age», дизайнер Эш Лоу придумал интересный способ превращения путешествий в небольшие импровизационные сессии. Ниже описана вариация его подхода.

Когда персонажи начинают долгое путешествие, вы устанавливаете рамки, описывая, на что будет похоже путешествие, где оно пройдет и какие-нибудь интересные детали местности. Это дает игрокам то, с чем можно работать. А затем вы просите игроков описать интересные события, которые произойдут во время их путешествия. Просите игроков описывать не столько события, которые происходят с кем-то одним, сколько события, происходящие со всей группой.

Вам не нужно выбирать конкретного игрока. Таким образом, никто не останется в стороне, даже если им не хочется участвовать. Однако, всегда стоит спрашивать более тихих игроков, не желают ли они дополнить рассказ более активных сотоварищей. Игроки всегда могут спасовать.

А еще можно попросить игроков описать вызовы, с которыми сталкивается группа, но не то, как они их преодолевают. И тогда другой игрок может описать то, как они преуспеют. Это создает неплохую импровизацию между игроками.

К концу этого упражнения у вас и игроков будет уникальная история о путешествии, которую никто из вас не ожидал. В то же самое время, этот процесс позволяет игрокам втянуться и добавить креативности, которая формирует игровой мир.

## **МАЛЫЕ ШАЖКИ В КОЛЛЕКТИВНОМ СОЗДАНИИ МИРА И ИМПРОВИЗАЦИИ**

---

## Глава 20: Три хитрости коллективного сторителлинга

Эти маленькие и простые вопросы помогут втянуть игроков в мир кампании, позволяя им получить больше контроля над тем, что происходит, и отвлечь их от цифр в листах персонажей. Чем комфортнее всем будет управляться с этой идеей, тем более широко и детально вы сможете задавать вопросы.

### **Чеклист для коллективного сторителлинга**

Помогите раскрыться творчеству игроков при помощи наводящих вопросов.

Попросите игроков описывать их смертельные удары.

Попросите игроков описывать интересные детали монстров, чтобы помочь вам идентифицировать их во время сражения.

Попросите игроков описывать интересные детали мест, которые они посещают.

Попросите игроков описывать интересные события и конфликты, которые происходят во время путешествия.

## Глава 21: Импровизация NPC

«Ваш персонаж рождается в тот момент, когда он выходит на сцену и умирает тогда, когда все окончено.»

– Аарон Соркин, создатель «The West Wing»

Во время нашей подготовки мы можем придумать несколько основных NPC, необходимых для приключения. Но скорее всего, нам понадобится импровизировать еще много NPC за игровым столом. Из череды опросов в Фейсбуке мы знаем, что 80 процентов опрошенных мастеров импровизируют, по меньшей мере, половину своих NPC. Также нам известно, что около 60 процентов игроков предпочитают взаимодействие с NPC сражению и исследованиям. Ранее мы упоминали о том, что импровизация воспринимается как одна из трех наиболее важных черт хорошего мастера.

Все эти результаты говорят нам о важности умения импровизировать NPC. Таким образом, нам нужен хороший инструментарий, который позволит делать это быстро, при этом поддерживая уникальность NPC и делать их интересными.

Многие руководства мастера предлагают разные способы создания NPC, но эти процессы сложны и требуют много времени. Нам, ленивым мастерам, нужно что-то попроще, поэтому мы разделим импровизацию NPC на два этапа: выбор имени, а потом вживание в роль NPC.

---

### ВЫБЕРИТЕ ИМЯ

---

У ладно скроенного NPC есть имя, а придумать хорошее имя тяжело. В главе, где обсуждался инструментарий Ленивого ДМ, мы касались процесса создания хорошего списка случайных имен. Этот список жизненно важен для того, чтобы быстро и легко подобрать хорошее имя для NPC. **Ваш подготовленный список имен – пожалуй, самая важная помощь в импровизации.**

Когда вы выбрали имя для NPC, вам нужно **записать его**. Звучит очевидно, но во время игры очень легко запомнить имя и забыть его спустя десять секунд. Если вы везунчик, один из ваших игроков запомнит его, но в ином случае этот NPC будет утерян. А пока вы будете пытаться вспомнить их имя, мир игры потеряет реальность для игроков.

У имен есть власть. Когда они записаны и привязаны к NPC, этот NPC становится живым существом.

---

### ВОЙДИТЕ В РОЛЬ NPC

---

Многие книги описывают выбор и привязку различных черт к NPC, в том числе мотивацию, прошлое, внешность, цели, секреты и так далее. Но, будучи Ленивым ДМ, вы можете пропустить все это и просто вжиться в роль NPC. Это не означает, что у NPC не будет этих черт. Но вместо того, чтобы прорабатывать их заранее, вы просто позволите им органично образоваться во время отыгрыша.

Когда вы рассматриваете NPC и его место в мире, у вас уже есть достаточно информации, чтобы знать, как ваши игроки отреагируют на персонажа. Но во время отыгрыша вы можете обнаружить, что ваши собственные ответы удивляют вас. Возможно, этот городской простак куда умнее, чем все вокруг думают. Быть может, у жадного торговца есть желание

отомстить врагу персонажей, о чем вы даже не думали до того, как это всплыло во время беседы.

Вы можете хотеть создать полноценного NPC до начала игры. Но, как и со многими другими аспектами подготовки в стиле Ленивого ДМ, вам нужно подготовить лишь самое необходимое. Оставьте пробелы, чтобы их можно было заполнить по мере того, как игра разворачивается перед вами. Вам нужно доверять себе, а потом откинуться на спинку сиденья и наслаждаться поездкой.

### **ПРИМЕНИТЕ СУЩЕСТВУЮЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

---

Если вашему NPC нужны характеристики, вы можете прилепить к нему характеристики любого существующего NPC или монстра, не беспокоясь о деталях. Всегда заманчиво набросать новые характеристики для NPC во время подготовки. Но игроки, скорее всего, не увидят разницу, да и им будет все равно, а накидка персонажа занимает много времени. Перетяжка существующих характеристик не требует ни времени, ни усилий.

### **ИСПОЛЬЗУЙТЕ ДЛЯ ИМПРОВИЗАЦИИ ИДЕИ, ПРИШЕДШИЕ ВО ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ NPC**

---

Если вы хотите импровизировать более глубокого NPC, вы можете использовать те же техники, которые использовали при создании основных NPC. Примените архетип из популярного медиапродукта. Смените пол импровизированного NPC. Следите за плохими стереотипами. Ввиду того, что чеклист Ленивого ДМ максимально упрощает подготовку, несложно использовать те же шаги для импровизации NPC за игровым столом.

### **УГЛУБИТЬ ТЕМУ**

---

Создание хороших NPC – это комплексный и многогранный вопрос, включающий в себя хитрости, советы и обсуждения, далеко выходящие за то, что описано здесь. Легко сконцентрироваться на быстром и легком создании NPC, но в этом процессе есть еще огромное количество вещей, которым можно научиться. Чем больше материала о создании NPC вы усвоите, тем лучше станут ваши игры.

### **ЧЕКЛИСТ ДЛЯ ВЕДЕНИЯ NPC**

---

Используйте ваш список отобранных имен, чтобы выбрать подходящее для NPC, а затем запишите его.

Вживитесь в роль NPC.

Не беспокойтесь о создании черт NPC заранее.

Позвольте чертам появиться во время отыгрыша.

Если нужно, перетяните существующие характеристики.

Усваивайте как можно больше материала о ведении NPC.

## Глава 22: Импровизация сцен и ситуаций

«Планирование и спонтанность настоящего существа не сочетаются.»

– Стивен Кинг, «Как писать книги»

Во время нашей подготовки мы создали список эпизодов, которые могут произойти во время игровой сессии. Иногда эти эпизоды пройдут так, как мы ожидаем. В ином случае игра уйдет в абсолютно ином направлении.

### ВООБРАЗИТЕ ЖИВОЙ МИР

---

Мир игры должен вести себя натуралистично и реалистично. NPC не сидят в ожидании персонажей. Работа мастера не состоит в том, чтобы четко распланировать то, как пройдет игровая сессия. Ваша работа состоит в том, чтобы выставить сцену, описать ее игрокам и позволить им взаимодействовать с ней.

Весь остальной мир работает точно так же. Когда персонажи ведут беседу с местным шерифом, ей может быть абсолютно наплевать. У нее свои проблемы. Если она думает, что персонажи могут помочь, это здорово. Но она не существует только для того, чтобы договариваться с ними. Она здесь для того, чтобы защищать город от потока странностей, которые в нем происходят.

### ПОЗВОЛЬТЕ МИРУ РЕАГИРОВАТЬ НА ПЕРСОНАЖЕЙ

---

Когда персонажи что-то делают, мир реагирует на них. Их враги начинают замечать их. Эти враги могут проверять персонажей, подбрасывая им незначительные угрозы. Или они могут решить уничтожить их в зародыше, отправив за ними убийц. Они могут испугаться персонажей, забаррикадившись, фанатично работая над осуществлением своих планов. Персонажи предпринимают действия, мир реагирует на них.

### ПРИМЕР: КРЕПОСТЬ ГРЕЙСПАЙР

---

В нашем приключении «Бич Воликсуса» у нас есть большая локация: Крепость Грейспайр. Когда мы думаем о ней, нам нужно **влезть в голову злодея** и подумать о том, что там происходит.

У Воликсуса под командованием есть две дюжины хобгоблинов и три дюжины обычных гоблинов, не считая огров-наемников. Он может выслать два отряда с парой хобгоблинов и шестью гоблинами, чтобы они патрулировали подступы к крепости, предотвращая ее штурм. Он может выслать отряды налетчиков, состоящих из двух огров-наемников, четырех хобгоблинов и десяти гоблинов.

В любое время примерно треть его армии спит, а вторая треть патрулирует или совершает набеги. Таким образом, в замке остается восемь хобгоблинов, двенадцать гоблинов и два огра. Воликсус может отрядить хобгоблина и пару гоблинов смотреть за каждой из четырех башен замка. Оставшиеся хобгоблины, гоблины и огры, скорее всего, будут находиться во дворе, работая над адской военной машиной Воликсуса, наряду с гномами-алхимиками и инженерами. Помимо этого, они могут тренироваться, готовить, упаковывать награбленное или встречаться с Воликсусом. Время от времени Воликсус может выходить в набег со своими адскими гончими.



## Глава 22: Импровизация сцен и ситуаций

Размышление над расположением монстров говорит вам о том, как выглядит ситуация в Грейспайре. Персонажи могут узнать большую часть этой информации, допрашивая пленных или шпиона за крепостью. И хотя это все выглядит детально, вам не нужно планировать это заранее. Вы просто можете держать эти идеи в уме или придумывать их по мере игры.

Это распределение не учитывает персонажей и их действия. Это просто то, как работает Грейспайр. Это то, что имеет смысл в контексте сюжета. Если Воликсус узнает о том, что группа приключенцев пытается проникнуть в Грейспайр, или если начнут пропадать его патрули и отряды, он отреагирует так, как ему будет казаться разумным. Но только персонажи могут решать, как разобраться с этим. Вы можете попытаться угадать некоторые подходы, которыми они могут воспользоваться. Например, прокрасться через тоннели под Башней Множеств. Но это лишь одна идея. Игроки придумают намного больше.

### **ЧЕКЛИСТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ СЦЕН И СИТУАЦИЙ**

---

Представьте мир живым.

Монстры и NPC наполняют локации так, как они наполняли бы в реальном мире.

Мир и NPC внутри него реагируют на действия персонажей.

## Глава 23: Использование разных стилей проведения сражений

В опросе, проведенном среди 6,600 мастеров, более 60 процентов указали, что для сражений они используют карты в сетку и миниатюры, около 20 процентов сказали, что они используют абстрактные карты, олицетворяющие зону сражения, и примерно 20 процентов сказали, что используют для сражений полностью нарративный стиль.

Какие-то драки хорошо работают с простыми нарративными описаниями. Другие сражения настолько сложны, что битва на пятифутовой сетке позволяет игрокам разрабатывать тактику для победы. Иногда все, что нам нужно, это виртуальная карта, чтобы понять форму поля битвы и относительные позиции персонажей и монстров.

Ленивому ДМ не нужно выбирать какой-то один стиль для ведения сражений. Мы можем выбирать тот, который подходит больше, в зависимости от ситуации.

### УМОЗРИТЕЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ

---

Полноценное описание умозрительного сражения сконцентрировано вокруг взаимодействия между мастером и игроками: **Мастер описывает ситуацию и окружение, игроки описывают действия своих персонажей, а мастер выдает им результат.**

Это вообще основной тип взаимодействия на протяжении всей игры. Таким образом, вы можете поддерживать этот же стиль игры, даже переключаясь на сражение с процесса взаимодействия с NPC или исследования.

Умозрительные сражения отлично укладываются в сюжетное повествование. Точно так же, как вы описываете эпизоды с NPC или исследованиями, вы можете описать ход сражения. При нарративном поединке не нужны никакие дополнительные материалы. Вам не требуются миниатюры. Вам не нужна карта. Вам не нужен объемный террейн. Вам достаточно описать происходящее и позволить воображению игроков дополнить картину.

Умозрительные сражения лучше всего работают при соблюдении определенных условий:

Персонажи победят в сражении.

Сражение быстро закончится.

Сражение будет происходить в простой обстановке, навряд ли коридора, прямоугольной комнаты или в открытом поле.

Сражение включает в себя больше монстров, чем у вас есть миниатюр, к примеру, удержание врат против двух сотен орков.

Сцены, которые могут повлечь сражение только в определенных ситуациях, например, яростные переговоры.

Сцены, которые могут быть разрешены большими изменениями в окружении, например – упавший кусок скалы, который раздавит силы хобгоблинов под ним.

Ситуации, в которых ни один из игроков не может видеть поле боя, такие как ведение игры онлайн, или при отсутствии зрения у одного из игроков.

Однако, условия не столь важны. **Проведение умозрительного поединка требует доверия.** Игроки должны доверять вашим справедливым суждениям, и вы должны поддерживать это доверие. Перед проведением таких сражений вы должны обговорить с игроками механику сражения, объяснив, как вы будете отслеживать передвижение, расстояние, позиции, укрытия и количество существ, которые попадают в зону атаки. На вебсайте «Sly Flourish» есть детальное руководство по нарративному умозрительному сражению, упомянутое в секции «Дополнительное чтение» в конце этой книги.

---

## ВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЯ С ТАКТИЧЕСКОЙ СЕТКОЙ

---

Будь это битва с боссом или сражение с разнотипными монстрами в сложном окружении, ведение сражения на пятифутовой сетке позволяет всем лучше понимать ситуацию и тактические возможности персонажей. И хотя миниатюры и террейн стоят немалых денег, тактическая сетка может быть отличным способом вовлечь игроков еще глубже.

Такой тип сражений хорошо работает в подобных ситуациях:

Сражение с разнотипными монстрами.

Сражение проходит на сложном, но горизонтальном ландшафте.

Сражение бросает вызов персонажам.

Это битва с боссом.

Любое сражение, на исход которого могут значительно повлиять детали передвижения, расстояния и размера зон приложения эффектов.

Единственный случай, при котором придется *отказаться* от тактической сетки, это тот, при котором ваши игроки не доверяют вам как мастеру. Сражение никогда не должно быть соревнованием между вами и игроками. Вы должны заработать доверие игроков, если собираетесь вести тактическую игру. Но при использовании тактической сетки всегда есть риск того, что вы перестанете быть рассказчиком сюжета и станете соперником игроков. Игра, которая слишком сильно сконцентрирована на тактике, легко уходит от кооперативного сторителлинга к варгейму.

Проводя сражения на тактической сетке, не бойтесь напоминать себе, что **вы – фанат героев**. Вы можете подсовывать им испытания, но ваша цель в том, чтобы наблюдать за тем, как они творят невероятные штуки. Об этом легко позабыть, закопавшись в миниатюры, стоящие на 5-футовых клеточках.

---

## ГИБРИДНЫЙ ПОДХОД: АБСТРАКТНАЯ КАРТА

---

Третий вариант создает мост между полностью нарративным умозрительным сражением и тактической битвой: абстрактная карта. Этот подход не новый. На самом деле, мастера используют этот способ столько же, сколько люди играют в настольные ролевые игры.

Когда вы используете абстрактную карту, вы рисуете окружение, но напоминаете игрокам, что **масштаб не соблюден**. Абстрактная карта показывает ландшафт и *относительную* позицию персонажей и монстров. Она показывает, что находится поблизости, что вдалеке, кто может это видеть и какие сражающиеся достаточно близко для того, чтобы атаковать друг друга.

Абстрактные карты лучше всего работают в следующих условиях:

Битва выигрывает от того, что все видят ландшафт.

Основные местонахождения персонажей и монстров важны.

## Глава 23: Использование разных стилей проведения сражений

Конкретные позиции, скорость, расстояния и дальность атак персонажей и монстров не так важны.

В битве участвует разноплановый набор монстров.

Миниатюры, карта или объемный террейн добавляют веселья игре.

Абстрактная карта позволяет вам получать преимущество от того, что все видят поле боя, при этом не закапываясь в правила боев при помощи миниатюр, которые требуются при тактической сетке. Этот стиль **все еще требует от игроков доверия к вам**, и вы должны действовать соответственно. Так же, как и в случае с умозрительным сражением, этот стиль игры лучше всего работает в ситуациях, где **у персонажей явное преимущество**.

Вам точно так же необходимо объяснить игрокам механику абстрактной карты до начала сражения. Для абстрактной карты важны две детали, насколько далеко персонажи могут пройти и как можно существ попадает в зону действия эффектов.

---

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАВИЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

---

Будучи Ленивым ДМ, вы не выбираете какой-то конкретный стиль. Вы адаптируетесь. Вы учитесь. Вы становитесь лучше. **Вы используете те инструменты, которые упрощают подготовку игр, ведение игр и приносят веселье для вас и ваших игроков.** У вас может быть любимый тип проведения сражений, но это не значит, что вам нужно выбросить остальные. Даже если вы предпочитаете тактическую сетку, имеет смысл провести умозрительное сражение, если это просто два стражника в коридоре, или пяток бандитов на темной улочке. Так же как игрок в гольф выбирает подходящую клюшку для удара, **вы позволяете ситуации подсказать вам, какие инструменты использовать.**

#### Чеклист для использования различных стилей ведения сражений

Используйте умозрительные сражения, когда преимущество у персонажей, или это быстрые схватки, сражения с большим количеством оппонентов, чем можно отразить миниатюрами или если какой-то из игроков не способен видеть поле боя.

Используйте тактическую сетку с миниатюрами, когда сражение происходит с разноплановыми монстрами, в сложном окружении, с боссами или в сражениях, где требуется тактика.

Используйте абстрактные карты для сложных зон сражений и большого количества монстров, но только там, где не требуется дюймовая сетка.

Абстрактные карты и умозрительно сражение требуют, чтобы игроки вам доверяли, а вы оставались поклонником героев, а не противником.

Объясните, как эти системы работают, прежде чем ввести их в игру.

Используйте те типы сражения, которые подходят к ситуации.

## Глава 24: Поддерживая темп

«Хороший темп – пожалуй, самая важная черта, которая может быть у мастера.»

– Монте Кук, создатель «Numenera»

Понимание того, какой темп держит игра и как его поддерживать, требует огромных усилий. Поддерживать темп – это тяжелая работа. Но Ленивые ДМ не любят тяжелую работу, поэтому давайте глянем на иные варианты поддержания темпа в наших играх.

### «ТВОИ ДЕЙСТВИЯ?»

---

«Когда сомневаешься, пусть мужчина с пистолетом в руке войдет в дверь.»

– Рэймонд Чандлер, «Простое искусство убивать»

Неважно, как ведет себя сторителлинг в ваших играх, он всегда должен сводиться к одному вопросу: «Твои действия?»

Как и в случае с мощным началом, вам нужно создавать как можно больше действия в каждой сцене вашей игры. То, насколько часто вы говорите слова: «Твои действия?», показывает, насколько вы близки к действиям персонажей. Если у вас складывается ощущение, что вы увлеклись рассказом и давно не говорили: «Твои действия?», значит вы не ставите персонажей во главу сюжета. Они простые наблюдатели.

Легко рассказывать игрокам о том, что происходит в мире. Но гораздо важнее поставить ситуацию перед персонажами и позволить им действовать. Действия персонажей приносят жизнь в ваши игры. Вам нужно лишь создать окружение и быстро подать эпизод, чтобы персонажи начали творить всякое.

### ПРОЯСНИТЕ ВАРИАНТЫ

---

Даже когда вы уверены в том, что персонажи смогут тащить игру, иногда игрокам не ясно, что их персонажам следует делать. В импровизационном стиле игры игроки сами определяют себе квесты и цели, основанные на происходящем в мире. Но это не значит, что вы не можете помочь и прояснить эти квесты и цели.

Когда темп игры начинает провисать, вы можете подтянуть его, подытоживая варианты для персонажей. Вы можете напомнить о давешних квестах, которые были оставлены на обочине действия, напомнить персонажам о давно забытых злодеях или повторить основную цель персонажей, когда они войдут в подземелье. Вы даже можете записать эти вещи на карточке 8x12 и отдать ее игрокам. Вам не нужно заваливать их квестами, но вы можете помочь игрокам и прояснить их варианты, чтобы игра двигалась дальше.

#### **Поддерживайте чередование действия и отдыха**

Слишком большое количество экшена может утомить игроков. Идеальной кампании нужен циклический ритм действия и отдыха. Эпизод, в котором есть дискуссия с NPC, может вести к сражению. Это сражение может привести к исследованию древних руин. В итоге общий темп действия придерживается поведения «низкое-высокое-низкое».

Путь Ленивого ДМ упрощает это, сортируя созданные вами эпизоды на исследование, взаимодействие с NPC и сражение. Держите в уме эту структуру

игры, пока выборы, сделанные персонажами, будут двигать сюжет в различных направлениях.

Если было много сражений, вы можете дать персонажам возможность узнать некоторые из тайн и улик, которые вы подготовили. Они могут сделать это, исследовав пометки на стенах комнаты, где произошла битва. Если они устали от подземелий, быть может им пора получить приглашение на званый ужин. Когда им надоело гулять по городу, торгуясь с купцами за зелья лечения, пора бы безумному ифриту сбежать из заточения в глиняном горшке, когда его чуть не уронит партийный вор.

Вы не будете знать эти возможности, пока игра не начнется. Таким образом, вам нужно быть готовым к импровизации, чтобы постоянно изменять накал действия. Даже если игра следует вашим наброскам потенциальных эпизодов, всегда есть вероятность того, что беседа персонажей с хозяином таверны займет слишком много времени и некоторые игроки полезут за телефонами. Пора сменить темп.

---

## ПОНИМАНИЕ ПОДЪЕМОВ И СПАДОВ

---

«Истории притягивают наше внимание, постоянно модулируя наши эмоциональные отклики.»

– Робин Лоус, «Hamlet's Hit Points»

Робин Лоус в своей книге «Hamlet's Hit Points» описывает три типа подъемов и спадов, а также рассказывает, как определить эти типы в ваших играх. Если говорить конкретнее, то все подъемы и спады делятся на те, которые можно описать как «надежда», «страх» или эмоционально нейтральные. «Надежда» происходит, когда персонажи узнают нечто важное для них, получают союзника, побеждают монстра, выполняют задание или получают новый артефакт. «Страх» может включать в себя встречи с ужасными врагами, раскрытие ранее не раскрытого вопроса или тайны, попадание в ловушку, осознание мрачного факта или столкновение лицом к лицу с тропой, полной страданий.

Смешивая эти подъемы и спады, вы удержите интерес игроков к игре. Но, как и в случае с действием и отдыхом, вся суть в балансе. Завалите игроков страхом, и от игры повеет безнадежностью. Слишком много надежды, и она станет скучной и предсказуемой.

### Импровизация ритма

«Все, что может пойти не так – обязательно пойдет не так.»

– Закон Мерфи

Скорее всего, подготавливаясь к игре, вы не сможете знать наперед, сколько вы увидите страхов или надежд подряд. Таким образом, вам нужно будет импровизировать эти участки, чтобы поддерживать равновесие между надеждой и страхом. Чтобы сделать это, полезно будет заготовить несколько идей о том, как можно вкинуть в процесс игры немного страха или надежды.

Подстройка сражений является одним из способов смены ритма с надежды на страх, или наоборот. Вы можете сделать это, **добавив монстров, чтобы усложнить сражение или убрать часть монстров, чтобы облегчить его.** Если персонажам все дается легко, они могут зайти в комнату, полную облаченных в броню огров. Если им слишком тяжело, они могут наткнуться на одинокого огра, спящего лицом в тарелке с сырым мясом.

## Глава 24: Поддерживая темп

Вот десять примеров подъемов, которые вы можете использовать, если того требует ситуация:

Персонажи спотыкаются сквозь тайную стену, что приводит их в сокровищницу.

Соперник ошибочно принимает персонажей за своих союзников, раскрывая им кучу секретов, прежде чем осознает свою ошибку.

Враг персонажей врага неожиданно присоединяется к ним в атаке.

Окружение негативно влияет на монстров, но не на персонажей.

Сбегает вся свита злодея.

Оружие монстра раскалывается.

Злобный культист случайно испепелен промахнувшимся заклинанием.

Отряд налетчиков уезжает из замка, предоставляя персонажам шанс пробраться внутрь.

Персонажи находят бассейн исцеляющей энергии.

Персонажи обнаруживают мощное утерянное оружие на истлевшем трупе павшего героя.

А вот десять примеров спадов, готовые появиться в игре, когда дела у персонажей идут слишком хорошо:

Появляется злодей, он оказывается советником лорда, который нанял персонажей.

Неожиданно в казарму возвращается одинокий охранник и натывается на персонажей.

Худший за столетие шторм накрывает город в ночь, когда персонажи планировали ограбление.

Канализация переполнена.

Пожар на постоялом дворе.

Разумный меч паладина решает, что сейчас самое лучшее время, чтобы восстать против хозяина.

Ассассин снимает маску и оказывается сестрой одного из персонажей.

Вождь просыпается по нужде, пока персонажи шарят по его комнате.

Важный ключ падает в решетку канализации.

Ограбленный торговец оказывается двоюродным братом хозяина местной гильдии воров.

## **ЧЕКЛИСТ ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ ТЕМПА**

---

Держитесь ближе к действию, спрашивая игроков «Твои действия?»

Проясните варианты, которые могут вдохновить персонажей на действия.

Двигайтесь через исследование, взаимодействие и сражение, чтобы поддерживать ритм между действием и отдыхом.

Поймите суть подъемов-надежд и спадов-страхов.

Будьте готовы к импровизации надежд и страхов во время игры, чтобы поворачивать действие в том или ином направлении.

## Глава 25: Подготовка мастерского разума

«Если вы хотите быть писателем, прежде всего вам нужно делать две вещи: много читать и много писать»

-Стивен Кинг, «Как писать книги»

Чем сильнее мы насыщаем наш разум при помощи фантастики и фэнтези, тем проще нам создавать отличных NPC, а также импровизировать персонажей, локации и события во время игры. Мы можем насытить разум, буквально обложившись фэнтезийными артами и людьми, которым так же нравится фэнтези, как и нам. Или мы можем поглощать как можно больше фантастики. Чем больше мы будем это делать, тем лучше наш разум будет подготовлен к ведению отличных игр.

### НАСЫЩЕНИЕ ПРИ ПОМОЩИ КНИГ, ФИЛЬМОВ, ИГР И СЕРИАЛОВ

---

«Посмотри фильм, почитай комиксы,пусти в свой разум героическое фэнтези.»

- «Dungeon World»

Многие книги правил настольных ролевых игр содержат в себе списки вдохновляющей литературы. Здесь предлагается краткий список рекомендуемых книг, фильмов, сериалов, игр и комиксов:

#### Книги

**Кровь и железо** (Джо Аберкромби)

**Осколок кристалла** (Р. Сальваторе)

**Пятое время года** (Н. К. Джеμισин)

**Стрелок** (Стивен Кинг)

**Гиперион** (Дэн Симмонс)

**Обманы Локки Ламоры** (Скотт Линч)

**Скандинавские боги** (Нил Гейман)

**Трон полумесяца** (Саладин Ахмед)

#### Фильмы

**Черная Пантера** (Режиссер: Райан Куглер)

**Хроники Риддика** (Режиссер: Дэвид Туи)

**Елизавета** (Режиссер: Шекар Капур)

**Хороший, плохой, злой** (Режиссер: Серджио Леоне)

**Стражи Галактики** (Режиссер: Джеймс Ганн)

**Серия фильмов о Гарри Поттере** (Режиссеры: Крис Коламбус, Альфонсо Куарон, Майк Ньювелл и Дэвид Йейтс)

**Убить Билла** (Режиссер: Квентин Тарантино)

**Безумный Макс: Дорога ярости** (Режиссер: Джордж Миллер)

**Старикам здесь не место** (Режиссеры: Джоэл и Итан Коэны)

**В поисках потерянного ковчега** (Режиссер: Стивен Спилберг)

**Тор: Рагнарок** (Режиссер: Тайка Вайтити)

#### Сериалы

**Ангел** (Создатель: Джосс Уидон)

**Звездный крейсер «Галактика»** (2004) (Разработал Рональд Д. Мур)

**Во все тяжкие** (Создатель: Винс Гиллиган)



**Баффи: истребительница вампиров** (Создатель: Джосс Уидон)

**Дэдвуд** (Создатель: Дэвид Милч)

**Доктор Кто** (2005) (Сценаристы: Рассел Т. Дэвис и Стивен Моффат)

**Игра Престолов** (Разработали Дэвид Бениофф и Д. Б. Вайсс)

**Джонатан Стрендж и мистер Норрелл** (Адаптировал: Питер Харнесс)

**Рим** (Создатели: Джон Милиус, Уильям Дж. МакДональд и Бруно Хеллер)

**Сыны Анархии** (Создатель: Курт Саттер)

**Настоящая кровь** (Создатель: Алан Балл)

**Настоящий детектив** (1 сезон) (Создатель: Ник Пиццолатто)

**Прослушка** (Создатель: Дэвид Симон)

**Видеоигры**

**Baldur's Gate/Baldur's Gate II: Shadows of Amn**

**Bloodborne**

**Dark Souls III**

**Darkest Dungeon**

**Diablo III**

**Divinity: Original Sin**

**The Elder Scrolls V: Skyrim**

**Horizon Zero Dawn**

**Middle-earth: Shadow of Mordor**

**Pillars of Eternity**

**Torchlight II**

**Ведьмак 3: Дикая охота**

**Комиксы**

**Черная Пантера** (Автор: Та-Нехиси Коатес)

**Монстерица** (Автор: Марджори Лю)

**Сага** (Автор: Брайан К. Вон)

**Королева крыс** (Автор: Кертис Дж. Вибе)

Конечно же, это лишь небольшой список. По мере изучения, вы будете находить все больше отличной фантастики, которую вы сможете поглотить, и которая, в конечном счете, станет частью ваших игр.

---

## ЧТЕНИЕ КНИГ ПРАВИЛ И МОДУЛЕЙ

---

Это может показаться очевидным, но стоит читать и перечитывать книги правил от системы, в которую вы играете. Вы даже можете заимствовать идеи из систем, в которые не играете. Точно так же, как вы поглощаете фантастику, вы можете поглощать книги правил просто ради того, чтобы их прочесть. Писатели, дизайнеры, разработчики и художники этих книг под завязку напихивали их интересными монстрами, экосистемами, визуальной информацией, новыми идеями, обширными мирами, детализированными социумами, бесконечными подземельями, интригующими сюжетами и даже механиками, которые вы можете взять и использовать в своей игре.

К примеру, книги монстров могут предоставить вам тонны зацепок и идей. Они помогут вам понять мир, в котором происходит игра. Конечно, если вы уже опытный мастер, то вы можете подумать, что знаете все, что необходимо

знать о фэнтезийных монстрах, но уделите этим книгам время и прочтите их от корки до корки.

### **ПРОГУЛЯЙТЕСЬ**

---

Мы живем в объединенном мире. Это объединение обогатило человеческие жизни. И хотя статьи говорят об обратном, люди объективно умнее со своими смартфонами, нежели без них. Таким образом, объединение с ролевыми умами на Фейсбуке, Твиттере, Ютубе, Твитче и десятках других социальных сетей сделало многих людей хорошими мастерами. Чем шире вы открываете свой разум идеям других мастеров, тем сильнее вырастут ваши собственные навыки.

Конечно, у постоянного объединения есть своя цена. Эта способность может легко раствориться в погоне за очередной мобильной развлекалкой. Поэтому, если вы можете найти время, ежедневно уделяйте полчаса прогулке, при этом не проверяя свой телефон и не прерывая этот процесс. Если вы не можете решить, откуда взять эти полчаса, попробуйте спозаранку или во время обеда.

Когда бы вы ни нашли их, эти полчаса можно использовать, чтобы действительно подумать о вашей игре, а еще и подтянуть здоровье. Хорошая каждодневная прогулка дает вам отличную возможность провести несколько мысленных упражнений, о которых мы поговорим в следующей главе. Полчаса ментальной тишины может творить чудеса с вашими творческими способностями.

### **СОВЕТЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ РАЗУМА**

---

Поглощайте фантастику из книг, фильмов, сериалов, видеоигр и комиксов.

Читайте книги правил для тех систем, по которым вы играете и не играете.

Ежедневно гуляйте полчаса, не беря в руки телефон и думая о вашей игре.