**Написание приключений**

Крис Перкинс

Приключение в D&D® может быть основано на местности, на событиях или на том и другом.

В простейшем виде основанное на местности приключение - это описание подземелья по комнатам, которое в терминах D&D может быть любым замкнутым местом приключения. Большинство подземелий - подземные, но мы также используем термин "подземелье", когда речь идет о наземных локациях, таких как замки и руины. Место в значительной степени определяет то, что запоминается и захватывает в приключении, и некоторые из самых запоминающихся приключений D&D, когда-либо написанных, имели характерные, запоминающиеся подземелья.

Простейшее событийное приключение представляет собой последовательность событий, которые запрограммированы происходить одно за другим. Более сложные сценарии, основанные на событиях, имеют "ответвления", позволяющие игрокам делать выбор, влияющий на исход, что создает менее линейный опыт. Это не значит, что в сценариях, основанных на событиях, нет локаций, которые можно исследовать, - совсем наоборот! Однако локации обычно отходят на второй план по сравнению с разворачивающимся повествованием.

По правде говоря, многие приключения, основанные на местности, содержат запрограммированные события, а многие приключения, основанные на событиях, включают в себя описание важных мест по комнатам.

Независимо от типа, уровня, продолжительности или обстановки приключения, помните о следующих принципах:

1. Приключения в D&D следуют правилам хорошего повествования (которые я не буду здесь подробно описывать). Важно помнить следующее: Персонажи игроков (ПИ) - это герои, а не просто зрители, и они ищут задания, которые имеют значение. Собирать шкурки животных для ленивого торговца - это, может быть, и сносный квест в MMO, но в D&D он не приносит удовлетворения.

2. Приключению необходима реальная угроза, достойная внимания героев. Угрозой может быть один злодей или монстр, злодей с лакеями, множество монстров или злая организация. Антагонисты, кем бы они ни были, должны иметь логические цели, которые герои могут раскрыть и предотвратить в ходе приключения.

3. Приключение должно сочетать в себе знакомые по D&D тропы и умные повороты. Может показаться стереотипным строить приключение вокруг драконов, орков и безумных Волшебников в башнях, но это основные элементы D&D. Также может показаться банальным начинать приключение в таверне, но, опять же, это идея, которая очень близка D&D. Клише не страшны, если приключение способно удивить и порадовать игроков. Воспользуйтесь всем, что предлагает игра, но постарайтесь придать этому свой собственный умный "поворот". Например, таинственная фигура, дающая приключенцам задание от имени короля, на самом деле может быть замаскированным королем. А сумасшедший Волшебник в башне может оказаться иллюзией, созданной жадными гномами-ворами для охраны награбленного.

4. Приключения происходят здесь и сейчас. Для создания сюжета может потребоваться немного истории, но чем меньше ее будет, тем лучше. Вместо того чтобы рассказывать о том, что произошло в прошлом, в приключении следует сосредоточиться на описании ситуации в настоящем, на том, что замышляют злодеи, и на том, как персонажи игрока будут вовлечены в сюжет.

5. В приключении действия и решения игроков должны иметь значение, а не контролировать исход столкновений до такой степени, что действия и решения игроков становятся бессмысленными. Приключение - это не роман и не повесть, оно должно допускать более чем один заранее заданный исход. В противном случае игроки будут чувствовать себя "загнанными" в рамки сюжета. Например, если главный злодей появляется до конца приключения, в тексте необходимо предусмотреть возможность того, что герои могут убить или поймать злодея. В игре D&D могут происходить и более странные вещи!

6. В приключении информация должна быть представлена в логическом порядке, чтобы ГМ, читающий его в первый раз, не запутался. Например, убедитесь, что НИП правильно представлен, прежде чем вскользь упоминать его по имени в бегущем тексте. Также в приключении не должна скрываться или замалчиваться важная информация, необходимая ГМ для понимания того, что происходит на самом деле.

чтобы ДМ понял, что происходит на самом деле. Задача состоит не в том, чтобы держать ГМ в напряжении, а в том, чтобы организовать всю необходимую ему информацию наиболее логичным и интуитивно понятным способом.

7. Приключение должно стремиться к максимально сжатому изложению информации, чтобы облегчить нагрузку на ГМ. Однако есть некоторые элементы приключения, которые заслуживают особого внимания, а именно: НИП, подземелья и клады. Вы можете придать характер любому НИПу, описав его характерные черты, манеры и причуды (которые ГМ может использовать для эффективной ролевой игры). Яркая В описательном тексте также можно добавить яркую особенность подземелья (например, фреску или резьбу) или интересный клад (например, предмет искусства или украшение).

8. Приключения должны быть интересны разным игрокам и персонажам. Одни игроки предпочитают сражения и исследования, другие - интриги и ролевые игры. Одни персонажи руководствуются эгоистическими мотивами, другие - альтруистическими. Приключение должно забрасывать широкую сеть и вовлекать в сюжет как можно больше ПИ. При составлении плана приключения всегда полезно задавать вопросы типа: "Сработает ли это приключение, если в партии будет варвар?" или "Есть ли здесь что-нибудь для игрока, которому нравится ролевая игра?".

9. Приключение должно быть выше обыденности. Любой ГМ может бросить в комнату кучу монстров, с которыми героям предстоит сражаться. Хорошее приключение стремится к тому, чтобы ГМ сидел и говорил: "Ух ты, какая умная идея!", "Ух ты, не могу дождаться, когда проведу эту встречу!" или "Ух ты, жаль, что я до этого не додумался!". Придать встрече нестандартность можно с помощью странных пар монстров, необычной местности, экологических опасностей, ловушек, неожиданного подкрепления, красных селедок, нетипичных тактик монстров, уловок и других обманов, NPC со сложными мотивами и случайных поворотов сюжета.

10. Приключение нуждается в продуманных, аккуратных картах. Большинство ГМов- визуалы, и хорошая карта не только приглашает их к участию в приключении, но и дает им представление о том, что это за приключение. Скучная, неинтересная карта имеет обратный эффект. Несимметричные и нелинейные карты подземелий лучше симметричных и линейных, поскольку они позволяют игрокам делать выбор, сохраняя при этом непредсказуемость подземелья. Уделяйте картам столько же времени, сколько и тексту, и мастера подземелий будут вас за это любить. Для авторов, которые не умеют или не любят рисовать, существует множество программ для создания карт.

---

Чтобы писать хорошие романы, нужно читать хорошие романы - не только для того, чтобы увидеть, что получилось у других, но и для того, чтобы научиться приемам мастерства. То же самое можно сказать и о приключениях. Чем больше хороших приключений по D&D вы прочитаете, тем легче вам будет написать свои собственные.

Правила грамматики и пунктуации приведены в Чикагском руководстве по стилю (16-е издание) и в Руководстве по стилю Дома D&D.

---

Об авторе

Крис Перкинс начал свою карьеру в игровой индустрии в качестве внештатного сотрудника, пишущего приключения для журнала Dungeon®. В 1997 г. он присоединился к компании Wizards of the Coast в качестве редактора журнала. За эти годы он написал, разработал и отредактировал сотни приключений по D&D и прочитал тысячи других. Он видел и хорошее, и плохое, и посредственное, а написание приключений остается его первой и главной страстью. Неудивительно, что ему есть что сказать по этому поводу.