

Как использовать эту книгу.

Я написал эту книгу, чтобы помочь вам создавать отличные модули для Dungeons and Dragons. Я писал ее, предполагая, что вы прочли оба Dungeon Master’s Guide и уже провели несколько игр.

По задумке, эта книга не очень большая. Она создана так, чтобы ее можно было прочесть за пару часов, или пробежать по диагонали за пару минут. Она послужит рекомендацией, предложит чеклисты для создания приключений, боевых столкновений и карт. Книга разделена на три секции: создание сюжета, дизайн боевых столкновений и ведение крутой игры. На протяжении книги вы сможете почерпнуть полезные инструменты, хитрости и советы, которые вы сможете использовать каждый раз при подготовке игры.

Первый совет: Если не подходит – игнорируйте.

В 1946г. Джордж Оруэлл в своем эссе «Политика и английский язык» предлагает правило, которое следует держать наготове, читая советы в этой книге:

«Нарушайте любое из этих правил, прежде чем сказать нечто варварское»

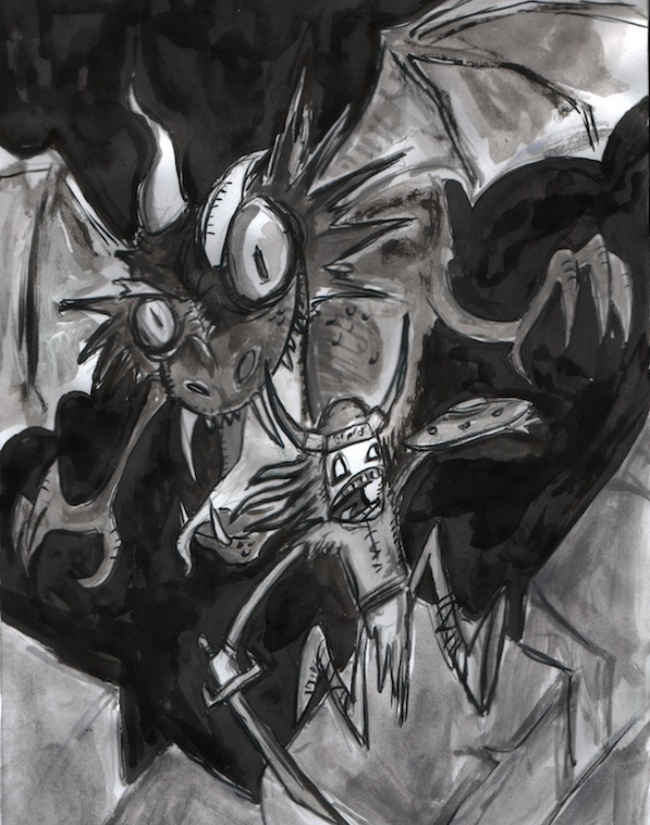
Частью бытия хорошим мастером подземелий является знание того, какие идеи и правила хорошо работают на вашем столе, а какие – нет. Читая хитрости и советы в этой книге, задумывайтесь, какие из них сработают для вас и ваших игроков.

В этой книге вы найдете несколько оригинальных идей. В век интернета мы имеем доступ к информации и идеям, значительно превосходящим те, которые были доступны 30 лет назад. Совмещая опыт лучших ДМов мы можем решать проблемы быстро и легко, что ранее было весьма досадной сложностью.

Есть много людей, которых я хочу поблагодарить за идеи в этой книге. Многие из них являются авторами, которые разделяют мою страсть к Dungeons and Dragons. Они делают игры, куда более интересные, чем книги, предлагают советы, хитрости и различные техники, которые делают наши игры лучше с каждым днем.

В конце книги, в разделе благодарностей, вы найдете список тех, кто помог создавать и выстраивать идеи, которые сделали возможным существование этой книги.

А теперь, давайте сделаем вашу игру лучше.

Советы ДМу. Секция 1\1 Настольные игры, Настольные ролевые игры, Dungeons & Dragons, Текст, Ленивый ДМ, Длиннопост, Перевод

Секция 1

Создайте свой сюжет

Сконцентрируйтесь на вашем следующем приключении.

Самое важное приключение, которые вы проведете – следующее.

Легко обнаружить себя тратящим львиную долю времени на подготовку и выстраивание деталей мира вашей кампании. Вы создаете армии из NPC, с которыми ваши игроки могут взаимодействовать. Вы сплетаете сотни политических интриг, пронизывающих ваш живущий мир. Вы пишете десятитысячелетнюю историю и пятьдесят завязок сюжета, которые могут исследовать игроки.

Все это имеет ничтожное значение в сравнении со следующим приключением, которое вы планируете вести. Вам может нравиться создавать этот мир, наполнять его географическими, историческими и политическими деталями, но малое количество из них достигнет игрового стола. Не беспокойтесь о деталях вашей массивной новой кампании, беспокойтесь о том, как вы будете развлекать пятерых людей, которые придут к вам домой вечером следующего четверга.

Сконцентрируйте свое внимание на сюжетах, сценах, боевых столкновениях и испытаниях следующей игры, которую вы будете вести. Уделяйте внимание сюжету по мере его развития, неделя за неделей, вместо того, чтобы выстраивать огромные ветвящиеся блок-схемы. Беспокойтесь о ближайших решениях, которые игроки совершат в следующей игре, которую вы будете вести.

Это может звучать контринтуитивно. В конце-концов, разве мы не должны проводить время, аккуратно планируя кампанию? Детальная кампания в итоге либо распадается по мере прогресса игры, либо делает игру слишком неповоротливой, заставляя вас силой загонять игроков на рельсы, которые вы для них выстроили.

Напишите «презентацию в лифте» для вашей кампании.

Напишите одно предложение, которое будет описывать вашу кампанию. Какова ее основная тема? Каков основной концепт игры? Какая движущая сила будет толкать игроков? Не усложняйте ее четырьмя или пятью целями. Нам всем нравятся открытые миры, но одной движущей силы достаточно, чтобы заставить игроков двигаться вперед. Посмотрите на нижеследующие примеры:

Игроки должны уничтожить одно кольцо всевластия, прежде чем силы зла получат над ним контроль.

Игроки должны убить демонического принца, которые держит в своих руках судьбу всей вселенной.

Игроки должны собрать войска, чтобы защититься от грядущей неостановимой силы.

Описание кампании в одну строчку - это почти все планирование, которое вам нужно, чтобы заставить вещи двигаться в нужном направлении. Из этого зерна вы можете построить сотню приключений, которые продлятся несколько лет. Все это время ваши игроки будут понимать, что им нужно сделать.

Используйте метод 5х5.

Если вам не по душе идея «презентации в лифте», ознакомьтесь с методом 5х5 за авторством Дейва Чалкера.

Это простой метод, позволяющий создать насыщенный, открытый мир, который ваши игроки смогут исследовать, но в то же время он будет достаточно поддержан структурно, чтобы поддерживать игру сфокусированной и предоставит четкие границы приключения.

Процесс метода 5х5 прост. Начните с пяти основных сюжетных линий, которым будет следовать ваша кампания. Каждое из них должно звучать, как «презентация в лифте» и быть достаточно большим, чтобы занять игроков, при этом имея четкую цель и направление.

Для каждой из этих сюжетных линий создайте пять шагов, которые должна предпринять партия игроков, чтобы добраться туда. Каждый из них будет олицетворять от одной до трех игровых сессий.

Наконец, проследите, как разные шаги соединяются между собой. Какова синергия, связывающая всю кампанию воедино? Необязательно, чтобы все из них были соединены между собой, но некоторое количество позволить ощущать кампанию связанной.

Оставайтесь сфокусированными.

В первую очередь, концентрируйтесь на наиболее важных для вашей игры вещах. Вам может хотеться создать финальные боевые столкновения для вашей кампании, но вы с большей вероятностью проведете хорошую игру, использовав это время на проработку сражений, которые случатся в следующую игровую сессию.

Запомните: Тратьте время и энергию на игру, которую проведете следующей.

Просмотрите чеклист приключения.

В каждом приключении в Dungeons and Dragons много движущихся частей. В отличие от написания книги, вам нужно следить за множеством элементов, чтобы быть уверенным в том, что игра хороша настолько, насколько это возможно. Чеклист поможет вам следить за возможными элементами, которые необходимы для улучшения игры.

Ниже вы найдете один из таких чеклистов. Пробегайтесь по нему каждый раз, когда вы создаете приключение, чтобы убедиться в том, что вы не упустили ни один из элементов, которые вы можете добавить в вашу кампанию.

Чеклист приключения

● Очертить приключение

● Создать боевые столкновения

● Подготовить NPC

● Подготовить миниатюры

● Спланировать испытания

● Написать описания

● Подготовить карточки квестов

● Высчитать награды и опыт

● Создать головоломки

● Подготовить музыку

● Разработать реквизит

● Подготовить настольные материалы

Детализируем каждый пункт из чеклиста.

Очертить приключение

Напишите набросок сюжета приключения, которое вы планируете. Если у вас есть развилки сюжета, здесь следует описать их и возможные исходы. Типичная четырехчасовая игра скорее всего будет иметь пять основных частей, включая три боевых столкновения, ролевой отыгрыш и испытание. Они не всегда будут такими, но это то, с чего можно начать. Добавляйте или убирайте элементы, придерживаясь своего плана.

Типичный набросок может выглядеть так:

Сцена 1: Атака ассассинов Черного Клинка (боевое столкновение)

Сцена 2: Повторная встреча с Фаусто Упорным, старым драгонборном-отшельником (отыгрыш)

Сцена 3: Поиск пути в Пещеры Печали, нынешнее убежище культа Черного Клинка (испытание)

Сцена 4: Подбрюшье (боевое столкновение)

Сцена 5: Палаты Черного Клинка (боевое столкновение)

Этот краткий набросок поможет вам сконцентрироваться на основных сценах вашей игры. По мере того, как вы будете создавать приключение, вы поймете, что нужно заполнить. За столом это поможет вам держать фокус на направлении приключения.

Создайте боевые столкновения

Скорее всего, большую часть вашей подготовки вы потратите, создавая уникальные боевые столкновения для вашего приключения. Сражения могут быть очень детализированными, с большим количеством движущихся частей.

Подготовьте NPC

Держите под рукой прошлое, желания и архетипы для каждого NPC, с которым могут встретиться персонажи. Эту задачу облегчит запись на карточку 8х12

Подготовьте миниатюры

Выберите и подготовьте миниатюры, которые вам понадобятся для сражения. Разделите их на столкновения, чтобы вы могли быстро выставить их на стол по мере надобности. Попробуйте использовать подписанные зиплоки, чтобы сделать это.

Спланируйте испытания

Спланируйте и подготовьте каждое испытание, с которым ваша группа столкнется в следующей сессии. Подумайте, какие умения могут использовать игроки и запишите сложности проверки и бонусы, которые могут добавиться к ним.

Напишите описания

Напишите любой текст, который вы будете зачитывать, чтобы описать окружение персонажам. Написание хороших описаний поможет вам добавить деталей, о которых вы можете забыть посреди игры.

Подготовьте карточки квестов

Подготовьте карточки для всех квестов, с которыми могут столкнуться игроки. Карточки 8х12 с квестами, написанными на них, являются отличным физическим напоминанием.

Высчитайте награды и опыт

Подготовьте награды и опыт, которые игроки получат в следующей игре

Создайте головоломки

Головоломки являются хорошим способом отойти от стандартных игровых механик, при этом оставив особое испытание, которое игроки должны пройти.

Подготовьте музыку

Хороший выбор музыки поможет вашей игре иметь развлекательный элемент. Добавляйте музыку любых жанров, несмотря на то, что вас может тянуть к классическому выбору.

Разработайте реквизит

Реквизит и раздаточные материалы являются еще одним способом погружения игроков в мир игры. Используйте их тогда, когда можете.

Подготовьте настольные материалы

Держите наготове все материалы, которые вам могут понадобиться во время игры. Это включает в себя дополнительные карандаши, маленькие доски для маркеров, кольца для пометок, ершики для трубок, маркеры очков действия и прочие материалы, которые могут вам понадобиться.

Каждый раз, подготавливая игру, пробегайтесь через этот чеклист, чтобы держать игры свежими, концентрироваться на важных вещах и экономить время за столом.

[Советы ДМу. Секция 1\2](https://pikabu.ru/story/sovetyi_dmu_sektsiya_12_6671558)⁠⁠

*Все главы книги можно найти у меня в профиле или по тэгу "Ленивый ДМ"*

**Поддерживайте творческий настрой**

Сложно еженедельно выдавать захватывающее приключение. Вы можете опираться на опубликованные приключения, или же вы можете создавать их с нуля, но так или иначе, необходимость выдавать интересную игру каждую неделю бросает вам вызов.

Вы когда-нибудь задумывались, как Стивен Кинг наклепал столько книг? Вы задумывались, как Джерри и Майк ежегодно создают столько трехпанельных стрипов для Penny Arcade? Есть прямой ответ и он критически важен, если вы собираетесь создавать хорошую игру в D&D на еженедельной основе. Он состоит из двух вещей: создание рутины и структурное построение.

**Создание рутины.**

Твайла Тарп в своей книге «Привычка к творчеству» описывает ритуалы, которым она следует, чтобы поддерживать творческое состояние в своей жизни. Вот вам женщина, которой ее продюсер говорит, что через четыре месяца состоится ее шоу, на которое уже проданы все билеты, а она даже не раздумывала над тематикой. Она начинает со стандартного процесса, заполняет коробку идеями, кадрами, видеопленками и всем остальным, что поможет ей пригладить идею. Несмотря на то, что каждое ее шоу уникально, ритуал остается все тем же.

Этот процесс ничем не отличается от ДМа, еженедельно создающего приключения. Привычка к творчеству является отличным пинком своей креативности, и я сильно рекомендую ее каждому мастеру, серьезно воспринимающему свои игры.

Майк и Джерри из Penny Arcade знают, что им нужно создавать трехпанельные комиксы трижды в неделю. Их рутина в создании комиксов постоянна. Трижды в неделю Майк плюхается на кушетку, а Джерри садится за свой Мас. Они бросаются друг в друга идеями, пока трехпанельный стрип не заполняется сам собой. Когда он готов, они меняются. Вы можете посмотреть их работу в сериале «Fourth Panels» на [PATV](https://www.penny-arcade.com/patv/).

У нас тоже есть свои ритуалы и чем крепче мы делаем лучшие из них, тем более постоянным становится поток творчества. Где вы обычно придумываете новые идеи? Как вы любите начинать проработку дизайна приключения? Что вас вдохновляет?

Чем раньше вы выработаете эти рутины, тем легче вам будет регулярно выдавать игру.

**Структурное построение**

Как трехстрочное стихотворение хокку, хорошая игра имеет свою структуру. Как вы уже увидели в чеклисте, для нашей игры нужны особенные компоненты. По мере того, как вы будете создавать приключение, работайте с этой структурой и заполняйте каждый из ее компонентов.

Всегда хорошо мыслить вне рамок, но это не значит, что про рамки стоит забыть. Процесс познания того, как можно заполнить эти рамки живым миром так же интересен, как создание мира, не имеющего границ. Не пытайтесь полностью очертить мир, ограничивая классы и расы, меняя механики и слишком радикально размышляя о сюжете. Помните о том, что большинство игроков хотят посидеть за столом и повеселиться. Держитесь того, что они знают и вам всем будет интересно.

Ограничения питают творчество. Научитесь любить эти ограничения и то, как благодаря им вы можете создать захватывающую историю, обойдясь тремя сражениями, небольшим отыгрышем и испытанием.

**Рассказывайте органичные истории**

Стивен Кинг в своей книге «Как писать книги» говорит о том, как писатели позволяют своим персонажам развиваться, отталкиваясь от их действий и мотиваций, а не от общего направления сюжета. Довольно часто это противоречит тому, чему нас учили и что мы ощущаем, как правильный подход к написанию сюжета. Мы хотим прописать его. Мы хотим знать, куда он движется и как туда доберется.

К сожалению, по этой причине многие голливудские фильмы отстойны. Популярные сценаристы прописывают рамки сюжета, а потом силой впихивают туда все, что им нужно, вне зависимости от того, насколько интереснее будет позволить персонажам войти в сюжет. Они не хотят, чтобы их история органично развивалась. Они хотят контроля.

В D&D мы можем почувствовать тот самый разрушительный порыв. Как ДМы, мы хотим знать, куда движется сюжет. Мы хотим распланировать кампанию, чтобы мы четко знали, что произойдет. К сожалению, это может привести к стагнации.

**Создавайте сюжет, основываясь на действиях игроков**

Вместо этого, делайте то, что делает Стивен Кинг. Позвольте сюжету органично вырасти из действий персонажей игроков. Вместо прописывания всей кампании потратьте время на детализацию NPC. Поймите их мотивации. Подумайте о том, чего они хотят и как этого добьются.

Представьте свой сюжет в виде стола для бильярда. Каждый шар - это NPC или персонаж. Когда они сталкиваются, каждый из них удаляется в своем, неизвестном прежде направлении. Позвольте вырасти сюжету из столкновений этих шаров, взаимодействий персонажей и NPC.

У вас останется богатый и непредсказуемый сюжет, который будет соткан из мотиваций игровых персонажей, действий игроков и реакций NPC.

**Предоставьте части сюжета вне камеры**

Вам может показаться, что многие из мотиваций, действий и прошлого NPC потеряны для ваших игроков, которые могли их даже не видеть. Тем не менее, вы можете раскрыть их напрямую игрокам, просто написав короткую историю на почту. Покажите им историю действий NPC, произошедшую вне их поля зрения. Раскройте детали через открытия и разговоры, через которые пройдут персонажи.

*Все главы книги можно найти у меня в профиле или по тэгу "Ленивый ДМ"*

**Создавайте крутых злодеев**

Вместо того, чтобы тратить время на создание огромного мира, потратьте его на создание основных NPC. Глубокие и проработанные злодеи наполнят мир деталями при помощи своих действий. Они запомнятся вашим игрокам и помогут продвинуть сюжет. Подумайте о том, кто они, чего они хотят и откуда они взялись. Ваши игроки никогда не забудут интересного NPC.

**Посмотрите их глазами**

Закройте глаза и подумайте умом злодея. Где он находится в этот момент истории? О чем он думает? Куда они отправятся? Во что он одет и с кем он? Все эти детали помогут вам ощутить персонажа. Они сделают его реальным. Когда он станет реальным для вас, он будет реальным для ваших игроков, когда они начнут с ним взаимодействовать.

**Поймите момент, который изменил их жизни**

Какой момент в прошлом NPC изменил или определил их жизнь? Вспомните начало фильма о Людях-Икс, когда нацисты утаскивают в газовую камеру родителей Магнето, а он ничего не может поделать, чтобы их остановить. Это его особенный момент, который определяет его дальнейшую жизнь. Каков момент для вашего NPC? Возможно, это смерть любимого. Возможно, это была невероятная удача. Возможно это был тот случай, когда он упал в шахту и был вынужден выбираться оттуда с двумя сломанными ногами. Найдите этот момент в жизнях ваших NPC и используйте его, чтобы определить их направления.

**Сделайте злодея умным, но не всеведущим**

Интересный злодей умен. У него есть своя цель и планы. Он двигает сюжет точно так же, как и игровые персонажи. Он не делает глупых ошибок и не подкручивает свои усы, крича «Проклятье!». Ваш злодей должен двигаться согласно его собственному плану, пока персонажи двигаются согласно их идеям.

Однако, перегнуть палку очень легко. Злодей должен быть умен, но это не значит, что он всеведущ. Он не знает, что творится в умах игроков. Легко позволить злодею знать то, что вы знаете. Удостоверьтесь, что злодей действует согласно только той информации, что у него на руках.

**Поймите, как они оправдывают свои действия**

Вернемся к Магнето из Людей-Икс, сцена с его родителями в лагере смерти не только определяет его прошлое, она дает ему что-то еще, нечто критически важное для любого злодея, которого вы захотите создать. Она дает ему цель и оправдание. Основываясь на этом опыте, Магнето верит, что его действия и взгляды верны. Он полагает, что знает, что случится, если он будет бездействовать. Если он пойдет по пути Ксавьера, мутантов выстроят в линию и расстреляют. Магнето – отличный злодей, потому что он верит в то, что он хороший.

**Что заставляет злодея думать, что он или она – герой?**

Любой из этих советов может сработать при создании персонажа или NPC, злодея или нет. Это та самая часть, которая делает отличного злодея, он просто личность, как и все остальные. Злодеи, которых запомнят ваши игроки, это те, с кем они могут согласиться.

**Не загоняйте сюжет в ловушку**

Нам нравятся наши истории. Мы бы не вели игры в D&D, если бы это было иначе. Нам нравится структура, на основе которой мы создаем интерактивную игру, и мы любим свободу действий. Однако, легко попасть в ловушки, которые кажутся хорошими идеями, но в итоге лишь раздражают игроков или заставляют их скучать.

**Изгоните Бога из машины**

Часто встречающееся выражение, описывающее одну из худших ловушек сюжета – *deus ex machina* или «Бог из машины». Имеет ли некое могущественное создание больше власти над сюжетом, чем персонажи? Существует ли основной NPC, который направляет действия игроков? Спасала ли всемогущая сила вашу партию от верной смерти?

Ваши игроки должны почти во всех случаях полагаться на свои собственные силы и решения, чтобы идти по сюжету. Их действия должны диктовать, куда все движется и как они выйдут из ситуации. Никакая сила, видимая или невидимая, не должна манипулировать, спасать или подгаживать игровым персонажам без каких-то действий с их стороны.

Позвольте сюжету двигаться согласно желаниям, умениям и нуждам персонажей.

**Держите персонажей в центре сюжета**

Мы можем потратить часы на разработку прошлого и мира кампании, только чтобы понять, что персонажам дано очень мало времени в них. Это станет ясно для них, когда они начнут оступаться, проживая свои жизни в этом огромном мире. Важно создать живущий мир, но персонажи всегда должны быть в центре истории. Мир действует и реагирует в ответ на их действия, а не наоборот.

Сфокусируйте историю на ваших игроках. Не выстраивайте мир, который они никогда не увидят. Стройте его по мере того, как они его исследуют. Держитесь на один-два шага впереди их действий, а не на мили во всех направлениях.

**Воздержитесь от пророческих исходов**

Избегайте исходов, основанных на пророчествах. Сделайте персонажей хозяевами своих судеб. Не выписывайте их судьбу через пророчества, знаки и предсказания, которые опишут, что они сделают или не сделают.

В целом, убедитесь, что персонажи ощущают свою власть над миром. Удостоверьтесь, что они ощущают себя в центре сюжета. Расслабьте хватку. Позвольте сюжету развиваться по мере действий персонажей. Убедитесь, что они ощущают последствия своих действий. Удостоверьтесь, что NPC действуют и реагируют на них. Не заставляйте игроков ощущать себя крохотными рыбками в огромном океане. Сделайте их хозяевами океана.

*Все главы книги можно найти у меня в профиле или по тэгу "Ленивый ДМ"*

**Секция 2:**

**Создавайте веселые боевые столкновения**

**Используйте чеклист для столкновений**

Создание уникальных боевых столкновений критически важно для того, чтобы игра ощущалась свежей. Иногда все что вам нужно - это обычная битва лоб в лоб. А иногда вам нужно забросать игроков всеми известными ловушками, чтобы битва леденила душу.

Дальше вы найдете еще один чеклист, который сможете использовать, дабы убедиться в том, что вы предусмотрели все возможные вариации при создании уникального боевого столкновения.

**Карта**: Как выглядит окружение?

**Монстры**: Игрокам нужно с кем-то сражаться.

**Эффекты террейна**: Какие возможные элементы могут затронуть сражающихся?

**Силы окружающей среды**: Какие объекты игроки могут использовать, чтобы получить преимущество? Могут ли они срубить люстру? Столкнуть большой камень? Влить магическую энергию в волшебную баллисту?

**Развитие террейна или состояний**: Чтобы поддерживать градус сражения, попробуйте изменить окружение посреди битвы. Например, древний красный дракон, истекая кровью, может врезаться в свод пещеры, отчего с потолка на персонажей каждый раунд будут падать сталактиты.

**«Выход»**: Дейв Чалкер ввел этот термин, чтобы описать состояние битвы, которое не оканчивается убийством всех монстров. Какой альтернативный вариант победы может существовать?

Не в каждом сражении нужны все эти элементы, однако этот список может помочь вам определиться с тем, какие элементы привнесут больше смысла в сражение, которое вы создаете. При использовании этих переменных вы получите бесконечное количество опций для того, чтобы сделать каждое столкновение запоминающимся.

**Сбалансируйте вызов и веселье**

Ваша работа, будучи Мастером Подземелий, состоит в том, чтобы поддерживать игру захватывающей настолько, насколько это возможно. В самых сложных столкновениях вам нужно держать игровых персонажей как можно ближе к смерти, однако не убивая их.

Вспомните свою любимые экшены, когда герои находятся на грани смерти, но прорываются с боем и одерживают победу. Это состояние довольно сложно поддерживать в своей игре еженедельно.

Хороший модуль имеет пики и равнины вызова. Примерно в половине битв игроки должны ощущать вызов, но необязательно выжимать их досуха. Довольно сложно сделать сражения веселыми, когда они не несут в себе вызова. Попробуйте добавить интересных головоломок, элементов сюжета и уникального окружения, чтобы поддерживать интерес в сражении.

Что касается других столкновений, таких как ключевая конфронтация с главным злодеем, сражение должно бросать вызов. Оно должно требовать каждой капли ресурсов, которые персонажи могут предоставить и любого тактического преимущества, за которое могут схватиться игроки. Оно должно ставить их одной ногой в могилу, при этом не убивая окончательно.

Всегда держите в уме необходимость баланса между вызовом и весельем. Когда игроки чувствуют, что им очень легко, дайте им небольшую дозу боли. Когда они трясутся и бледнеют из-за постоянного стресса от нахождения на краю погибели, дайте им передохнуть. Иногда они просто хотят разнести армию миньонов. А иногда они хотят свисать с обрыва, смотря в глаза синему дракону. Следите за ними, учитесь видеть реакцию своих игроков и будьте готовы дать им то, чего они хотят.

*Извиняюсь, что вчера не было части, меня аллергия опустила в минуса и я кидал на стабилизацию.*

**Создавайте захватывающие карты для сражений**

Создание хороших карт для сражений критически важно, чтобы сохранять свежесть игры неделю за неделей.

Ниже вы найдете расширенный чеклист создания боевых столкновений, сфокусированный непосредственно на боевых картах:

● Создайте интересное окружение

● Напишите интересный текст для зачитывания

● Добавьте фантастический террейн

● Добавьте ловушки и опасности

● Добавьте силы окружающей среды, сфокусированные на игроках

● Постройте интересную карту

● Добавьте специальные эффекты

Как и в случае с чеклистом боевых столкновений, вы не всегда будете использовать все элементы, но просмотр списка может подать вам идею для улучшения сражения, которое вы планируете.

**Создайте интересное окружение**

Сделайте физическую окружающую среду интересной. Добавьте обломки и стены, которые будут блокировать линию зрения. Сделайте стены покосившимися или сломанными. Добавьте мебель, признаки прошлых сражений, лужи масла или чего угодно еще, что может привлечь внимание игроков. Добавляйте детали при первой возможности

**Напишите интересный текст для зачитывания**

Напишите текст, который описывает заслуживающие внимания детали окружения. Не стоит банально описывать, как эти детали могут сыграть в сражении. Опишите запах алхимии. Опишите ужасные ритуалы, написанные кровью на содранной коже одной из жертв гоблинов. Позвольте разуму игроков вообразить сцену, прежде чем вы раскроете детали, касающиеся сражения.

**Добавьте фантастический террейн**

Добавьте зоны, которые могут оказать влияние на обе стороны сражения. Wizards of the Coast в Dungeron Master’s Guide называют это Фантастический Террейн. Река лавы, грибы, выделяющие газ, проклятые алтари и прочие детали, включая те, которые изменяют игровые механики для тех, кто вступил в них.

**Добавьте ловушки и опасности**

Статические ловушки могут сильно изменить исход битвы, хотя они и действуют схожим с монстрами путем.

**Добавьте силы окружающей среды, сфокусированные на игроках**

Добавьте элементы, которые игровые персонажи смогут использовать в битве. Добавьте огнеопасные бочонки дворфийского меда, которыми они смогут кидаться, или древнюю волшебную баллисту, из которой можно стрелять, или валуны, которые можно скатить на врага. Игроки смогут использовать все эти возможности окружения, что будет поводом отойти от обычной боевой тактики.

Позвольте персонажам использовать малые действия, чтобы активировать эти возможности, и они будут пользоваться ими чаще. Большинство игроков не хотят тратить стандартное действие на непонятно что, они согласятся воспользоваться этой возможностью только ценой малого действия.

**Постройте интересную карту**

В интернете доступно множество инструментов для создания карт сражений. Некоторые стоят в районе 10$ за ламинированный постер. Другие, как D&D Dungeon Tiles могут стоить около 10$ за набор, при этом для постройки интересного окружения нужно несколько наборов. Топовые аксессуары, такие как тайлы от Dwarven Forge, могут стоить еще дороже, но взамен они предоставляют высокодетализированные трехмерные карты.

Однако, аксессуары сами по себе не сделают карту сражения интересной. Для этого вам нужно размышлять, исходя из компонентов, имеющихся в наличии, и продумывать, как их можно совместить. Например, начните с простого ламинированного постера. Нарисуйте на нем основные детали террейна, такие как холмы, деревья и камни. Используйте тайлы, чтобы построить секции замка в центре карты. Теперь, используя деревянные блоки, поместите тайлы поверх блоков, чтобы поднять их над платформой.

Энрике с вебсайта [newbiedm.com](https://newbiedm.com/) предлагает использовать маленькие деревянные катушки из Michael’s Сraft Store, чтобы поднять платформы над картой.

Небольшой кусочек пластилина поможет вам скрепить все это, чтобы оно оставалось в таком положении на протяжении всего приключения.

Тайлы Dwarven Forge могут быть весьма дорогими (130$ за набор), но вы можете добавить и их, чтобы создавать уникальные, детализированные и интересные зоны сражений.

**Добавьте специальные эффекты**

Добавьте особые эффекты к вашим картам сражений, чтобы сделать каждую из них более захватывающей. Небольшие свечки из Michael’s Craft Store подойдут для крутых эффектов освещения. Загляните в отдел свадеб и поищите там упаковки небольших серебристых свечей по цене около 2$ за упаковку.

Смешайте это освещение с имитацией паутины, обычно доступной почти во всех магазинах во время Хэллоуина. Эта паутины отлично подсвечивается при помощи LED лампочек и свечей, чтобы сформировать дымные зоны или подсвеченные порталы.

Просматривая местные магазины, вы можете найти множество идей для элементов, которые можно добавить в игру.

**Воруйте идеи отовсюду.**

Как и с остальным процессом создания приключений, при планировании боевых столкновений воруйте отовсюду. Из старых книг по средневековой архитектуре, с вебсайтов других мастеров или из кукольного домика своей племяшки. Всегда держите глаза открытыми для новых идей и способов, как сделать свои карты настолько захватывающими, насколько это возможно.

**Сделайте окружение приятным**

Частенько мастер начинает думать, как главный антагонист сюжета. Мы проводим много времени в разумах наших злодеев, планируя атаки и создавая устройства уничтожения.

К сожалению, это может увести нас в сторону от истинного настроя, который должен быть – создание игры, приятной для игроков. Немалая доля этого удовольствия исходит из вызова, который мы бросаем персонажам, но помимо этого она приходит из ситуаций, в которых мы наслаждаемся персонажами.

При создании окружения для боевого столкновения недостаточно насыпать элементов террейна, которые будут бросать вызов игрокам. Вам нужно добавить элементов, которые сделают террейн приятным.

Например, добавить святой алтарь, который добавляет 1d6 повреждения светом за этап. Другой пример - это кровь древнего создания, которая позволяет любому существу, вставшему в нее, выбрасывать криты на 19 и 20. Игроки будут искать такие зоны и предотвращать появление в них врагов.

Более сложными являются элементы террейна, которыми игроки смогут насладиться, но которые не имеют конкретного предназначения. Возможно, рейнджеру нравится карабкаться на высокие платформы, чтобы избежать опасных врагов, вступающих в ближний бой. Быть может, бойцу, сражающемуся глефой, нравятся широкие открытые пространства. Возможно, ваш плут любит ходить по глубокому снегу.

Эти непрямые методы в итоге могут оказаться вознаграждением. Ваши игроки не уверены, создавали ли вы их для них, они просто думают, что нашли незапланированный способ использования террейна. Внимательно следите за тем, чем ваша группа наслаждается.

Прежде всего помните о том, что вы создаете окружение боевого столкновения для того, чтобы игроки повеселились. Иногда это означает настоящий вызов, но зачастую это значит, что они могут исследовать окружение, чтобы получить разнообразные преимущества.

*Все главы книги можно найти у меня в профиле или по тэгу "Ленивый ДМ"*

**Эффективно используйте миньонов**

На героическом этапе миньоны ведут себя ожидаемо. Пять или шесть миньонов в битве будут делать то, что мы ожидаем от них. Они раздражают персонажей. Они наносят немного повреждений и предоставляют преимущество своим союзникам. Затем они помирают.

На легендарном и эпическом этапе становится слишком легко убивать миньонов, потому что они становятся просто массовкой плохих парней. Персонажи с уровнем 11 и выше чаще всего имеют способы автоматически наносить повреждения через площадные атаки, стойки и ауры. Эффективное использование миньонов на уровнях выше 10 требует размышлений от мастера. Вот несколько способов эффективного использования миньонов на уровнях выше 10.

**Выводите их малыми группами**

Когда у ваших игроков есть множество способов убивать большие группы миньонов, выводите их малыми группами. Появление четырех миньонов за раз, два или три раза в битве позволит поддержать ощущение орды на подходе, при этом не позволяя всем миньонам помереть в первом раунде. Вводите их через несколько входов. Рассейте их, чтобы только некоторые были убиты площадными атаками.

**Постройте механику появления миньонов**

Встройте механику появления миньонов в большие битвы. Это могут быть порталы или элитные существа, которые могут их призывать. Вы можете создать испытания, чтобы игроки могли попытаться выключить порталы и избавиться от миньонов.

**Дайте им раунд на атаку**

Когда миньоны появляются на сцене, позвольте им атаковать игроков, прежде чем те их вынесут. Не вводите их в битву, пока это не их ход. Затем позвольте им пораздражать партию, пока их не убили. Аналогично правило применимо к спавнерам миньонов. Миньоны должны получить ход сразу после того, как они появятся.

**Оптимизируйте действия миньонов**

Легко забыть, сколько действий у ваших миньонов. Предположим шесть миньонов за цену стандартного монстра 21 уровня. Эти шестеро могут иметь одно очко здоровья, но каждый из них имеет стандартное действие, движение и малое действие. Это восемнадцать действий против трех действий одного монстра. Если максимизировать использование этих действий, миньоны будут чрезвычайно разносторонними в битве. Если ваше боевое столкновений имеет триггеры в виде малых действий, миньоны легко могут их применить. Стандартные действия типа Помощи или Лечения повышают их эффективность в спарке с мощными элитными, у которых чаще всего одна мощная атака. Планируя сражение с большим количеством миньонов, задумайтесь, как можно эффективно использовать все их действия.

**Подкрутите повреждения**

В Dungeon Master’s Guide 2 был повышен стандартный урон от миньонов. Держите под рукой таблицу с повреждениями на каждый уровень и убедитесь, что миньоны наносят правильное количество урона.

**Подкрутите бюджет опыта**

На легендарном и эпическом этапе бюджет опыта от миньонов не играет особого смысла. Пять или шесть миньонов не стоят соразмерно одному нормальному существу. Вместо этого добавьте 10-12 миньонов на каждое существо и посмотрите на то, насколько легко их убить. Более сложные ситуации могут увеличить количество опыта. В итоге вам нужно судить, сколько миньонов стоят стандартного монстра, основываясь на том, насколько быстро их убивают.

**Не забывайте о том, почему игроки любят миньонов**

В основном не забудьте, что миньоны как приправа. Они не созданы, чтобы нести угрозу. Их предназначение в том, чтобы дохнуть десятками. Игнорируйте правила выше, если вашим игрокам просто нравится разваливать в кашу толпы миньонов. Позвольте некоторым из них вбежать в стену с лезвиями или ядовитое облако. Всегда помните о том, какую роль должны сыграть миньоны, прежде чем потратите кучу времени, сделав их слишком сложными для управления.

*се главы книги можно найти у меня в профиле или по тэгу "Ленивый ДМ"*

**Улучшайте соло-существ**

Соло-существа зачастую являются мощными монстрами, с которыми персонажи столкнутся в битве во время приключения. Действуя, как величайший враг партии, соло-существо создано, чтобы бросать вызов игрокам. К сожалению, многие не дотягивают.

Для этого дизбаланса есть несколько причин. Основная причина состоит в том, что несмотря на то, что соло имеет мощь и силу группы из пяти монстров, он все-таки один. Несмотря на то, что многие соло-монстры имеют много действий каждый ход, ни одно из них не имеет столько действий, как полная группа из пяти монстров. Соло-монстры просто не делают столько же за раунд, столько делает группа из пяти приключенцев.

Вторая основная проблема соло - это их слабость к статусным эффектам. Любой эффект, бьющий по соло, является эквивалентом удара по пяти монстрам. Оглушение, которое может иметь персонаж, подействует в пять раз сильнее против соло-существа, нежели против группы из пяти монстров.

К счастью, вы можете обойти эти проблемы при помощи парочки хоумрулов.

**Защита от статусного эффекта**

Во-первых, задумайтесь о том, чтобы добавить некую форму защиты от статусных эффектов, чтобы защитить вашего соло-монстра. Одним из вариантов, который снизит эффективность оглушений и ошеломлений, будет такой хоумрул:

Будучи оглушенным, это существо теряет свое следующее стандартное действие и дает боевое преимущество. Будучи ошеломленным, это существо теряет свое следующее малое действие и дает боевое преимущество.

Это является хорошим решением по двум причинам. Во-первых, уменьшена чрезмерная эффективность оглушений и ошеломлений. Во-вторых, мы не убрали их полезность полностью. Ошеломление и оглушение теперь чуть полезнее, чем если бы они применялись против группы из пяти монстров. Вам не нужно отбирать слишком многое у игроков, пытаясь что-то сбалансировать. Вы хотите быть уверенным, в том, что они все еще эффективны. Короче говоря, не удаляйте что-то, уменьшите это.

**Интеграция в окружение**

Gamefiend с вебсайта [at-will.omnivangelist.net](http://at-will.omnivangelist.net/) (*сайт мертв, к сожалению*) в серии статей описывает концепт, названный им «Крушители миров». Эти могущественные соло-монстры зачастую напрямую интегрированы в окружение, в котором предстоит бой с ними. Из-за их высокой интеграции в окружение вам нечасто удастся найти опубликованных монстров, подходящих под этот концепт.

На различных этапах сражения эти соло-существа будут изменять окружение, в котором происходит битва. Красный дракон может создавать озера лавы в своем логове. Гигант может ударить несколько стен, заставляя сталактиты падать на головы персонажей. Паучий лорд может призвать орды паучьих миньонов из курганов, раскиданных по зоне сражения.

Эти эффекты делают битвы с соло интересными на всем протяжении. Избиение существа с пятикратными очками здоровья может затянуться, но изменения в окружении изменяют течение битвы и стратегии, которые предпринимают игроки.

Интеграция в окружение также улучшает недостаток действий соло-существа. Эффекты, изменяющие карту, не уменьшают непосредственно эффективности соло-существа.

**Больше повреждений**

В целом, соло-существа на уровнях ниже десятого не наносят достаточно урона. Чтобы починить это, попробуйте добавить +5 повреждения на легендарном и +10 на эпическом этапе. Это позволит вам ввести соло, который несет угрозу партии, при этом не добавляя больше существ, чтобы держать планку урона. Другим вариантом будет использование таблицы Повреждений За Уровень, представленной в Dungeon Master’s Guide 2. Найдите подходящий уровень и используйте величину повреждения, указанную там.

**Как не улучшать соло-существ**

Подкручивая характеристики соло-монстров, избегайте эффектов, которые его лечат. Будьте осторожны, когда используете слишком много эффектов, уменьшающих входящий урон от игровых персонажей. Битвы против соло и так занимают много времени. Ослепление, ошеломление или оглушение сильно снижают входящий урон от игроков. Перед добавлением таких эффектов запомните, что они могут просто удлинить битву вместо увеличения угрозы.

Соло-монстры должны бросать вызов и устрашать, а не раздражать. Ваши игроки должны ощущать угрозу и в то же время должны завершать бой, наслаждаясь опытом. Улучшая своих соло, держите в уме свои цели.

**Дизайн быстрого боя**

Стандартная битва в четвертой редакции D&D занимает от 45 до 60 минут, но большие битвы с пятью и более игроками могут легко продлиться около двух часов. Вы можете ускорить ход сражения, не отходя от существующих правил или использовать простые хоумрулы.

**Первое правило быстрого боя – наносите больше повреждений, получайте больше повреждений**

Все сражения сводятся к величине урона. Все, что встает на пути нанесения урона, замедлит бой. Если вы хотите ускорить сражение, наносите больше урона игрокам и убедитесь, что они могут нанести много урона в ответ.

**Понимайте своих существ**

Потратьте некоторое время на то, чтобы изучить и понять, какие существа замедлят битву, а какие – нет. В целом, солдаты и контроллеры ведут себя медленнее, чем бруты, ближаки и артиллерия. Существ уровнем выше, чем персонажи, нужно убивать дольше, чем существ со схожим уровнем или ниже. Обратите внимание на возможные статусные эффекты существ. Многие такие эффекты затрудняют нанесение урона игроками. К примерам таких эффектов относятся оглушение, ошеломление, ослепление, иммобилизация, замедление и схожие с ними. Если вы хотите быстрых сражений, замените эти эффекты на нанесение травм, снижение защиты или постепенный урон.

**Добавьте «выход»**

Как было описано ранее, добавьте «выход» во время создания боевого столкновения. Придумайте способ окончания сражения, отличающийся от полного уничтожения врагов. Убедитесь, что это то, что ваши игроки смогут легко обнаружить.

Например, ваша партия сражается против злого волшебника, который пытается призвать могущественного демона. Во время сражения игроки должны прервать заклинание волшебника либо разрушая круг призыва, либо перебив каст. Даже несмотря на то, что у волшебника много защитников, главной целью сражения является либо убийство волшебника, либо уничтожение круга призыва. Когда происходит одно из этих событий, оставшиеся враги обращаются в пепел.

Иногда «выход» может наступить слишком скоро, поэтому убедитесь, что этого будет достаточно, чтобы сражение все еще бросало вызов. Возможно, у волшебника в этом примере были щитовые големы, забирающие на себя 50% урона, получаемого волшебником.

Выход является отличным способом поддерживать сражения краткими и делать каждое из них уникальным.

**Добавьте наносящий урон террейн**

Фантастический Террейн, который наносит повреждения, является отличным способом поддерживать сражение быстрым и поддерживать угрозу игрокам на уровне. Большие зоны, наносящие урон, например, 5 урона за этап каждому, кто входит в зону или начинает в ней ход, нанесут дополнительный урон обеим сторонам в битве. Если вы выберете этот вариант, убедитесь, что вы добавили существ или эффектов, которые смогут затолкнуть персонажей в эти зоны, иначе они навредят только вашим монстрам.

Надеюсь, эти советы помогут вашим сражениям проходить на форсаже.

*Опять я в минуса опускался, сорян.*

**Оптимизируйте монстров**

Боевые столкновения, в своем большинстве, должны быть построены вокруг сюжета, который вы рассказываете. Они должны быть созданы в соответствии с тематикой, которая у вас в голове и построены таким образом, чтобы развлечь ваших игроков. Однако, иногда вам нужно бросать игрокам вызов. Нужно подкинуть им сражение, которое напомнит о том, как опасен мир. И именно в этот момент вам нужно оптимизировать монстров – найти ту самую идеальную смесь, чтобы принести немного боли приключенцам, чье эго нуждается в настройке.

**Боевое преимущество и скрытная атака**

Самым легким способом оптимизации группы монстром является смешивание монстров, которые наносят дополнительный урон при боевом преимущества с теми, которые вешают статусные эффекты, которые дают боевое преимущество. Одним из примеров таких комбинаций будет смесь из Греллов и Квиклингов. Ошеломляющая атака Греллов предоставляет Квиклингам боевое преимущество, которое им нужно для нанесения дополнительного урона. Крайне эфективна любая комбинация ошеломления, ослепления, сдерживания или сбития с ног с существами, которые наносят дополнительный урон при наличии боевого преимущества.

**Поставщики и пользователи статусных эффектов**

Другой хорошей комбинацией будет совмещение существ, которые навешивают статусные эффекты и существ, которые получают преимущество (зачастую наносят дополнительный урон) существам со статусными эффектами. Например, Смертельный Вихт имеет силу, которая обездвиживает цель. Гуль наносит дополнительный урон, когда бьет обездвиженную цель. Их комбинация может быть смертельной.

**Убираем сопротивление и атакуем элементально**

На высоких уровнях персонажи скорее всего будут обладать сопротивлением к элементальным эффектам. Если у вас есть сражение, сфокусированное на элементе, к которому у игроков есть сопротивление, это будет легкая битва для них. Чтобы оптимизировать боевое столкновение, добавьте существ, которые убирают сопротивление с теми, кто атакует этим элементом. Например, Иммолит может затягивать существ в ауру, убирая сопротивление к огню. Затем Инфернальные летучие мыши могут нанести огненный урон существам. Другие существа, убирающие сопротивление к некротическому эффекту, хорошо сочетаются с теми, кто наносит некротические атаки.

**Оптизимация монстров и окружения**

Оптимизация не должна фокусироваться только на монстрах. Смешивание монстров с правильным окружением точно так же может заставить игроков попотеть. Вышеупомянутый Иммолит, сидящий в озере лавы, нанесет еще больше урона, нежели просто атакуя. Кислотные озера, смешанные с обездвиживающими существами или существами, которые роняют персонажей наземь, могут задержать игроков и слегка пожечь их. В вопросе предоставления настоящего вызова игрокам очень поможет изучение правильной смеси монстров и эффектов окружения.

Однако, не разгоняйтесь сильно. Ваша работа, будучи ДМом, состоит не в том, чтобы нанести поражение игрокам и убить их персонажей. Ваша цель состоит в том, чтобы придать игре ощущение опасности и сладость победы. Игрокам нравится сопротивляться урону. Не забирайте слишком часто эту возможность. Используйте такую оптимизацию, когда она принесет удовольствие игрокам, а не когда вы разозлены тем, что они выпили весь ваш Маунтин Дью.

**Избегайте провисания сражений**

Создать хорошее приключение также просто, как и создать плохое. Ниже вы найдете два провисания, которых следует избегать при создании боевого столкновения.

**Сложный ландшафт**

Фантастический террейн придает пикантности сражениям, но у него есть множество различных свойств и эффектов, на которые влияют существа, ловушки или опасности. Поскольку свойства ландшафта вступают в дело, когда существо входит в определенную зону или начинает в ней ход, избегайте террейна, который вешает статус, не позволяющий уйти с этого места. Такие эффекты включают в себя оглушение, ошеломление, обездвиживание или сбитие с ног. Эти эффекты делают зону слишком липкой, не позволяя существу покинуть ее.

Например, лужа скользкой слизи может наносить 5 очков повреждения, когда существо входит туда или начинает в ней ход. Если бы эта слизь обездвиживала (спасбросок прекращает воздействие), существо, вошедшее в нее, имеет все шансы никогда не выбраться. Поскольку существа делают спасбросок в конце хода, они не смогут избавиться от эффекта, и он просто будет бить по ним снова и снова.

Во время создания ландшафта убедитесь в том, что существа смогут выбраться из таких зон.

**Плохая комбинация эффектов**

Как и в вопросах ландшафта, плохая комбинация статусных эффектов может сильно замедлить игру. Такие комбинации включают в себя множественных существ с ошеломлением, оглушением или просто тех существ, которые часто оглушают, ослабляют, при этом имея бестелесную сущность или существ, которые накладывают кровотечение в смеси с темными силами.

Вам стоит избегать использования многих существ с такими свойствами за одну битву. Иногда вы можете даже не понять, пока не станет слишком поздно. В этом случае не используйте эти свойства слишком часто в бою.

Например, если у вас есть черный дракон, вам не стоит постоянно держать его в его же собственном облаке тьмы. Несмотря на то, что такое поведение дает четкое преимущество в битве, с таким врагом куда сложнее сражаться и игроки скорее всего заскучают.

Аналогичное верно и для стандартного драколича. У него есть множество способов оглушить персонажей, поэтому игроки постоянно будут оглушены. Разделите оглушения, чтобы ни один персонаж не был под оглушением снова и снова, или введите хоумрул, согласно которому оглушения драколича будут иметь иной эффект, к примеру, некротический.

Создавая битву, уделите особое внимания эффектам ландшафта и существ. Разделяйте оглушающие эффекты, чтобы не замедлять игру до черепашьей скорости.

**Секция 3:**

**Ведение крутой игры**

**Используйте реквизит и раздаточные материалы**

Хорошее приключение проходит как настоящее шоу, имея в себе дюжины элементов, которые смешиваясь делают каждую игру уникальной и захватывающей. Добавление к игре реквизита является одним из путей, которые будут поддерживать интерес в игроках.

**Создавайте и раздавайте письма и записки**

Наиболее простым в создании реквизитом является старое письмо или записка. Вот несколько способов состарить бумагу. Замочите лист бумаги на несколько часов в кофе, чтобы придать ему вид старого пергамента. В канцелярских магазинах типа Staples можно найти упаковочную бумагу, которая отлично выглядит.

Используя свой любимый редактор текста, подберите шрифты, которые подойдут к фентезийному миру. Для большей аутентичности, подберите шрифт, подходящий злодею, который оставил эти записки. Этот шрифт будет олицетворять почерк злодея. Небольшая картинка на фоне или внизу сыграет роль подписи. Капля красной краски на записке добавит реалистичную кляксу крови.

Такие записки являются отличным способом, чтобы заставить игроком двигаться в нужном направлении, подкидывая им улики к событиям, в которых они могли не принимать участия. Будь это шпионские донесения, передаваемые игрокам, или записи, найденные на телах врагов, эти кусочки головоломки помогут вам наполнить ваш мир деталь за деталью.

**Добавляйте головоломки**

В эти записки можно добавить головоломки. Например, используйте классический шифр Цезаря, чтобы закодировать донесения, захваченные игроками. Шифр Цезаря заменяет каждую букву в слове или предложении на букву, которая находится на определенное число позиций до или после нее. Например, слово *дракон*, закодированное таким шрифтом будет выглядеть как *кчжсхф*. Игроки могут разгадать шифр самостоятельно, разбивая его на часто встречающиеся слова и буквы. Разгадать одно слово сложнее, чем длинное предложение или кусок текста, особенно если в нем часть встречаются простые слова. Для большей информации вы можете прочитать статью на Википедии, посвященную [шифру Цезаря](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B8%D1%84%D1%80_%D0%A6%D0%B5%D0%B7%D0%B0%D1%80%D1%8F).

**Прочий реквизит**

Попробуйте добавлять прочий реквизит в игру. Старые пластиковые черепа, приобретенные во время Хэллоуина, бижутерия и старые монетки могут дать вашим игрокам физическое ощущение материалов, которые они находят в игре. Если в сюжете есть важный предмет, постарайтесь найти для него физическое олицетворение, чтобы передать его игрокам.

Самым лучшим местом для поиска реквизита являются антикварные магазины, секонд-хенды, магазины с рукоделием или вещами для вечеринок. Попробуйте закупиться после Хэллоуина, чтобы попасть на скидки.

Как и с любым элементом хорошего приключения в D&D, держите ушки на макушке. Реквизит ожидает, пока вы его схватите. Вам просто нужно его увидеть.

**Удерживайте внимание игроков**

Время от времени вы будете замечать, что игроки за столом пялятся в свои смартфоны, пока один из игроков решает, что делать дальше. Продумайте свою реакцию на это. Вы можете подумать о запрете электроники за столом или выбивании блютуз-гарнитуры из уха книгой с именами NPC. Вместо этого спросите себя, стоит ли винить гаджеты, или вы просто не можете удержать внимание игроков? Вместо запрета электроники поищите способы возвращения внимания игроков.

**Ведите двоих сразу**

Когда битва протекает медленно, разрешите двум игрокам делать свой ход одновременно. Позвольте игрокам заранее бросить атаку и повреждения, чтобы держать их внимание на битве, нежели играть в «Растения против Зомби» между раундами.

**Запрашивайте броски на способности**

Просите игроков выполнять проверки таких способностей как история, природа, религия, анализ, восприятие и знание подземелий, когда будет не их ход. Это позволит им проявить некоторые детали сражения, которые они еще не знают. Позвольте игрокам выполнять проверки анализа на врагах, пока ходит другой игрок. Когда вы увидите игрока, чье внимание отдаляется от игры, введите их обратно, запросив проверку способности, чтобы открыть немного информации, которой группа еще не обладает.

**Используйте систему приятелей**

Перед началом игры назначьте каждому игроку приятеля, с которым они могут обсудить тактику. Когда один из этих игроков будет отдаляться от игры, второй может вернуть его обсуждением планов. Такая стратегия занимает куда меньше времени, чем когда все игроки обсуждают свои будущие действия во время текущего раунда.

Создавая систему приятелей, осторожно продумайте, кто будет с кем. Подходят ли классы, чтобы получился защитник и лидер? Что насчет личностных качеств игроков? Два игрока, ориентированных на стратегию, сработают не так хорошо, как один стратег и один игрок, ориентированный на убийства. Убедитесь, что сведение личностей имеет смысл.

**Назначьте знатока правил**

Слышали ли вы жалобы о знатоках правил за вашим столом? Этот игрок постоянно цитирует правила и влезает в любой вопрос, который возникает по ходу игры. Тем временем, назначенный знаток правил может принести много пользы, пока он остается объективным. Будьте осторожны, выбирая знатока правил, который постоянно находит уловки и использует их в свою пользу.

Объективный знаток правил будет уделять много времени игре и будет помогать игрокам размышлять над вариантами действий. В результате на игру будет потрачено больше внимания, нежели на ленту Фейсбука и отправку твитов.

Поддержания интереса у всех игроков может быть сложнодостижимым. Не корите себя, если они теряют внимание и не наказывайте их за это. Вместо того, чтобы кричать о том, что телефоны Блекберри уничтожают связность мышления, найдите способы затянуть игроков обратно в игру. Заинтересуйте их, и они вернутся.

Советы ДМу. Секция 3\2.⁠⁠

*Все главы книги можно найти у меня в профиле или по тэгу "Ленивый ДМ"*

**Следите за временем за столом**

Одна из самых сложных задач ДМа – следить за временем. Как в пьесе из трех действий, трехчасовом фильме и даже в хокку, вам нужно создать структуру для игры и уместить игру в эту структуру. Вы можете разделить эту структуру на несколько боевых столкновений, отыгрышей или испытаний, но вам нужно еще и разделить ее на временные отрезки, выделенные для игры. Ведение трех боевых столкновений за четыре часа требует аккуратной подготовки. Вот несколько советов по отслеживанию времени за столом.

**Хорошо подготовьтесь**

Хорошая подготовка является первым шагом к ведению гладкой игры. Убедитесь, что подготовлены все необходимые компоненты, не только для игры, но и для гостей. Запланируйте еду. Поставьте напитки поближе. Убедитесь, что гости прибудут без опозданий и готовыми к игре. Чем лучше вы подготовлены, тем вероятнее то, что игра начнется вовремя.

**Отслеживайте темп**

Ускоряйтесь при первом боевом столкновении, а не при последнем. Уделяйте внимания темпу игры на ранних этапах и направляйте события в нужном направлении. Если вы видите игрока, нуждающегося в помощи, уделите ему внимание пораньше. Не ждите последней битвы, чтобы ввести механики, ускоряющие их.

По возможности держите под рукой таймер, чтобы отслеживать темп битвы. Найдите причины, по которым сражения занимают много времени и подстройтесь настолько, насколько это возможно. Чем раньше вы внесете необходимые изменения для ускорения игры, тем лучше пройдет ее остальная часть.

**Имена на бочку**

Вместо того, чтобы говорить одному игроку о том, что пришла его очередь ходить, скажите сразу двоим игрокам. Оповестите одного о том, что сейчас его ход, а второго о том, что он будет следующим. Сделайте это привычкой и попросите игроков напоминать вам, если вы забудете. При наличии ожидающего игрока, каждый игрок должен будет готов действовать, а не принимать решение в последнюю секунду.

Показывайте инициативу, делегируйте и поддерживайте

Какую бы систему отслеживания инициативы вы не использовали, выберите ту, которая позволит всем игрокам видеть ее. Карточка на ширме мастера работает для некоторых групп. Кому-то подходит доска для маркеров. Назначьте одного из игроков отслеживать инициативу, но и сами не спускайте глаз с нее. Это помогает как держать внимание игроков на игре, так и помогает вам в управлении ходами.

**Прекращайте споры**

Мало какие ситуации тратят столько времени и энергии как споры. Зачастую споры возникают между ДМом и игроками касательно правил. В остальных вариантах они протекают между игроками. Имея какие-либо сомнения, вынесите безэмоциональное суждение и двигайтесь дальше. Если вы назначили знатока правил, проконсультируйтесь с ним или ей и передайте вопрос вынесения суждения. Суть в том, чтобы быстро принять решение и двигаться дальше. Чем мягче вы закроете спор, тем лучше себя будет чувствовать игрок, но суждение необходимо вынести, чтобы поддерживать плавный ход игры.

Если спор проходит между двумя игроками, пресеките его. Объясните им, что они могут обсудить все, ожидая своего хода. Чем горячее спор, тем быстрее вам нужно вмешаться, прежде чем эго вступит во власть и сутью спора будет являться лишь правота определенного человека.

Споры за столом могут потратить кучу игрового времени и лишить ее веселья. Если проблема сохраняется между определенными игроками, поговорите с ними по отдельности вне игры. Спросите их, чего они хотят и что им мешает. Найдите источник проблемы в глубине, а не только тот, что на поверхности. Чем раньше мы разберетесь с этим, тем лучше будет ваша игра.

Постарайтесь привязать все к сюжету. Когда вы разрешаете спор касательно правил, объясните, как это работает в сюжете, а не только со стороны механики. Ищите любую возможность, чтобы вернуться к повествованию.

**Всегда бросайте кубики**

Отставьте кофе. Возьмите кости в руку и сделайте бросок. В идеале раунд сражения в D&D должен проходить быстро, действие за действием, бросок за броском. Поговорите с игроками касательно подготовки их действий и решений перед началом их хода, чтобы они были готовы передвинуть миниатюрку и бросить кубики в ту же секунду, как будет названо их имя. Иногда вам придется начинать чей-то ход еще до окончания предыдущего. Нет ничего страшного в том, чтобы два игрока одновременно делали свои ходы, если они могут сделать это, не мешая действиям остальных игроков. Даже если возникают пересечения, обычно их довольно легко исправить.

Если вы хотите еще сильнее ускорить игру, позвольте игрокам заранее бросать на атаку и повреждения. Когда наступит их ход, они просто скажут вам результаты бросков.

Всегда следите за темпом битвы, и за тем, чтобы по столу постоянно катались кубы.

**Поддерживайте веселье**

Не перегибайте палку, пытаясь удержать темп. Игрокам не нравится, когда их торопят, и это может лишь увеличить уровень стресса. Если игроки замедляются, поработайте с ними над тем, чтобы ускорить события, но не давите слишком сильно. Все хотят получить удовольствие, рассказать истории и пошутить друг с другом. Не отбирайте эту возможность. Вместо этого убедитесь в том, что каждый игрок совершает действия, пока остальные наслаждаются.

**Создавайте захватывающие испытания**

Из всех элементов четвертой редакции D&D ничто не является более недооцененным, чем испытания способностей. По прошествии двух лет в игре многие из нас, включая меня, до конца не определились с лучшим способов проведения испытаний способностей. Вот несколько простых советов для того, чтобы проводить их легко и весело.

**Делайте их короткими**

Вместо создания большого испытания, разбейте его на серию маленьких. Замените огромную задачу «исследовать город» несколькими поменьше, выстроенными вокруг определенных локаций или людей, с которыми персонажи смогут взаимодействовать.

**Делайте их сфокусированными**

Убедитесь, что ваши испытания имеют четкую цель. Испытания способностей могут оказаться мутными, если игроки до конца не понимают, что происходит и что им нужно сделать. Убедитесь, что цель четко видна, а ситуация понимаема.

**Продумайте их**

Аналогично важно полностью понимать испытание, которое вы подкидываете игрокам. Подумайте о нем, как о реальной ситуации, а не наборе игровых механик. Предположите, что будут делать персонажи. Если игрокам нужно обезвредить большую ловушку, поймите и объясните, как она работает.

Чем больше деталей вы дадите игрокам о испытании, тем проще им будет его понять и насладиться им.

**Не позволяйте им знать о том, что это испытание**

Вместо того, чтобы четко сказать о том, что начинается испытание способности, постарайтесь смешать его с сюжетом, который вы подаете. Отслеживайте успехи и неудачи за ширмой и изменяйте путь, пока игроки проходят испытание. Это убирает некоторые игровые механики от взглядов игроков и помогает им сконцентрироваться на сюжете.

**Сделайте ясными награды, цели и наказания**

Хотя вам и может хотеться скрыть факт того, что игроки проходят испытание, сделайте ясной его цель. Объясните им, что они могут получить при успехе и с чем они столкнутся при провале. Держите это в уме во время создания испытания и убедитесь, что это будет полностью явным для игроков.

Реакция группы на испытания способностей будет сильно варьироваться в зависимости от игроков. Некоторые группы любят интригующие сюжеты и возможности для отыгрыша, которые они могут там найти. Другие просто хотят поразбивать головы гоблинов. Оставайтесь гибкими и постарайтесь понять желания своих игроков. А затем создайте испытания, которыми они насладятся сильнее всего.

Советы ДМу. Секция 3\3.⁠⁠

*Все главы книги можно найти у меня в профиле или по тэгу "Ленивый ДМ"*

**Втяните игроков в отыгрыш**

Возможно некоторые из ваших игроков просто влюбляются в своих персонажей. В их головах толпятся герои, жаждущие вырваться на свободу. Они пишут многостраничные квенты, создают сложные личности и рисуют блок-схемы того, как их персонажи будут вести себя в определенных ситуациях.

В то же время, другие игроки не так легко втягиваются в отыгрыш. Возможно, виной всему взросление в окружении консолей и компьютерных игр. А может дело в огромном количестве персонажей, окружающих нас. Возможно, мы просто выросли из тех времен, когда носились с палкой по заднему двору и воображали себя Хи-Мэном.

Тем не менее, будучи мастером подземелий, вы можете помочь людям втянуться в процесс отыгрыша их персонажей. Помогите игрокам посмотреть глазами персонажей, используя следующие советы.

**Начните с прошлого и желаний**

Задайте каждому из ваших игроков два основных вопроса: откуда они взялись и чего хотят? Ответы могут не влезть в многотомник, а могут занять половину листика для заметок. Эти фундаментальные концепты создают направление и мотивацию. Если начать с этих вопросов, то это поможет лучше понять своего персонажа при помощи нескольких слов.

**Выведайте самую страшную тайну**

Что являет собой самый страшный секрет персонажа? В чем персонаж никогда не признается своим сотоварищам? Что тайно определило их личность? Этот вопрос раскрывает недостатки персонажа и помогает игроку вжиться в его роль по мере того, как он принимает решения, при этом зная что-то, чего не знают прочие.

Потенциально это также дает возможности для создания квестов, основанных на персонаже. Точно так же, как прошлое и желания, описание тайны можно выразить несколькими предложениями.

**Раскройте архетип**

Попросите игроков выбрать известного персонажа, который больше всего похож на их героя. Это может быть кто угодно из фильма, сериала или книги. Возможно, это фентезийный персонаж или персонаж из абсолютно иной оперы. Подобное хорошо работает для мастера, которому нужно быстро создать NPC и придать ему реализма. Быстрое решив, что злой волшебник NPC будет как Уолтер Уайт из сериала Во все тяжкие – мужчина, который хотел помочь своей семье, но сделал это путем превращения из школьного учителя в наркоторговца – немедленно подскажет вам, кто этот персонаж и как он выглядит.

**Используйте имя персонажа**

Во время игры используйте имя персонажа для записи инициативы и для вызова на ход. Избегание настоящих имен позволит вашим игрокам вжиться в персонажа, а не воспринимать их как пластиковую миниатюру и лист бумаги с пометками.

Не перегибайте палку, склоняя игроков к отыгрышу. Если он им не по душе, вам стоит расслабиться и позволить им играть так, как им удобно. Осознайте интересы игроков и покажите им больше, чем они могли бы ожидать от игры. Обязательства низки, риски тоже, а на выходе может получиться что-то поистине крутое.

**Используйте дешевые инструменты за столом**

Dungeons and Dragons – это сложная игра. Если вы используете множество аксессуаров, скорее всего вы тратите на них много денег. Однако, это не всегда так. Ниже вы найдете три аксессуара, которые вы можете использовать за игровым столом. Они не стоят практически ничего и делают процесс игры более легким и веселым.

**Колечки с бутылочных горлышек**

Используйте колечки, которые надеты на горлышко бутылки под пробкой, для того, чтобы отслеживать статусные эффекты, такие как кровотечение, пометка или проклятие. Набросьте их на любую миниатюру, чтобы обозначить эффект. Горсть этих колечек продержится достаточно долго, чтобы помогать ходу игры и держать игроков в курсе касательно различных состояний.

**Ершики для трубок**

Разноцветные ершики для трубок полезны для отметки зон, в которых действуют какие-либо эффекты. Вы можете придать им практически любую форму и удлинить их, соединив концами два ершика. Если у вас нет колечек с бутылочных горлышек, вы можете использовать ершики, нарезанные на части.

**Карточки для заметок**

Вы можете создать простую систему для отслеживания инициативы при помощи нескольких карточек для заметок. Нарежьте карточки на полоски и согните их пополам. На нижней части обеих наружных поверхностей карточки напишите имя каждого персонажа. Для ваших монстров тоже стоит сделать несколько карточек с надписями Монстр 1, Монстр 2 и так далее. Навесьте их на верхнюю грань ширмы мастера, чтобы вы и игроки могли видеть порядок инициативы. Это ускорит игру и притянет внимание игроков.

Вы можете дешево приобрести множество полезных для ДМа вещей. Загляните в местный магазин канцтоваров и посмотрите, что можно приобрести там, чтобы поддерживать игру в организованном состоянии и не уменьшать градус веселья.

Советы ДМу. Секция 3\4.⁠⁠

Все главы книги можно найти у меня в профиле или по тэгу "Ленивый ДМ"

**Используйте эффективные и интересные хоумрулы**

Иногда существующие правила не дают вам свободы для того, чтобы сделать игру настолько веселой, насколько вы этого хотите. В иных случаях вам может захотеться добавить что-нибудь, чтобы внести в игру нечто новое. К счастью, четвертая редакция D&D является достаточно гибкой системой, в которой есть место для хоумрулов.

**Вводите хоумрулы за ширмой**

Старайтесь держать хоумрулы за ширмой мастера. Если вы ощущаете, что защита, атака или урон недостаточно высоки – модифицируйте монстров, а не персонажей. Таким образом вы можете редактировать их так, как вам захочется, при этом не изменяя правила еженедельно. Более того, многие игроки используют Редактор Персонажа D&D и им довольно сложно модифицировать его, чтобы вписаться в рамки всех хоумрулов, введенных вами.

Держите хоумрулы за ширмой, чтобы сделать их простыми во введении, редактировании и их удалении.

**Добавьте дополнительный вызов**

На легендарном и эпическом этапах вызов, который бросают монстры, может не ощущаться столь сильно, как на героическом этапе. Вам может показаться хорошей идеей добавить монстрам немного урона, учитывая широкие возможности по снижению урона и лечению, присутствующие у персонажей. Грэг Билсланд, дизайнер WotC, рекомендует удвоить количество статического урона, наносимого монстрами. Попробуйте утроить урон, наносимый брутами. Эта методика позволит держать уровень угрозы и предотвратит легкие сражения для игровых персонажей.

**Дайте персонажу музыкальную тему**

Этот хоумрул я тоже перенял у Грэга Билсланда. Попросите игроков выбрать песню, которая, по их мнению, подходит персонажу. Добавьте эту песню в плейлист для игры. Каждый раз, когда будет играть определенная мелодия, персонаж будет перемещаться на одно деление выше в таблице инициативы, получать стандартное действие и расширять диапазон критического удара (20 превращается в 19-20).

Это правило добавляет кинематографический элемент в сражения, при этом сильно не изменяя баланс и не делая игру сложнее.

Прежде всего добавляйте хоумрулы, которые делают игру более развлекательной и легкой. Избегайте усложнений и старайтесь иметь действительно вескую причину для изменения правил.

**Подключитесь к коллективному разуму D&D**

На протяжении 40 лет D&D изменилась, но ничто не изменило ее сильнее, чем доступность интернета и его возможности по соединению величайших в мире ДМов. Что ранее было тайной, сокрытой в красной коробке, теперь доступно и открыто для того, чтобы мы сообща исследовали и понимали.

Используйте этот коллективный разум. Узнайте, что он может предложить. Проведите время в кругу фанатов D&D на форумах, в блогах и социальных сетях.

Если конкретизировать, вы можете найти средоточение разумов в Твиттере. Многие геймдизайнеры, разработчики и блоггеры проводят там время, дискутируя о любых продуктах и темах, которые можно вообразить.

Вы можете найти их по следующей ссылке: [twitter.com](http://twitter.com/)\SlyFlourish\dnd4e (ссылка не работает и я не знаю, как ее починить Т\_Т)

Во-вторых, загляните на форумы [Enworld](http://www.enworld.org/forum/forum.php). Это одно из активнейших и древнейших D&D-сообществ. В нем содержатся общие дискуссии, темы о правилах и хоумрулах.

Имея эти ресурсы под рукой, вы получаете доступ к такому количеству знаний о D&D, которых ни у кого никогда не было. Используйте их, чтобы найти полезные советы и трюки для улучшения игры.

*Что ж, вот и вторая книга завершена. Я снова возьму перерыв на пару дней (не только на отдых, но и на изготовление маркеров статусных эффектов (может быть, даже сделаю коротенький псто об этом)) и засяду за перевод Возвращения Ленивого ДМа. К счастью, уже эта книга написана под актуальную, пятую редакцию D&D (никаких больше легендарных этапов и миньонов, слава Ктулху).*

*В очередной раз спасибо сообществу и моим подписчикам, ваши плюсики и комментарии правда помогают мне двигаться дальше в вихре своего творческого безумия, ня :з*

[Советы ДМу. Секция 3\1](https://pikabu.ru/story/sovetyi_dmu_sektsiya_31_6686207)⁠⁠

*Все главы книги можно найти у меня в профиле или по тэгу "Ленивый ДМ"*

**Секция 3:**

**Ведение крутой игры**

**Используйте реквизит и раздаточные материалы**

Хорошее приключение проходит как настоящее шоу, имея в себе дюжины элементов, которые смешиваясь делают каждую игру уникальной и захватывающей. Добавление к игре реквизита является одним из путей, которые будут поддерживать интерес в игроках.

**Создавайте и раздавайте письма и записки**

Наиболее простым в создании реквизитом является старое письмо или записка. Вот несколько способов состарить бумагу. Замочите лист бумаги на несколько часов в кофе, чтобы придать ему вид старого пергамента. В канцелярских магазинах типа Staples можно найти упаковочную бумагу, которая отлично выглядит.

Используя свой любимый редактор текста, подберите шрифты, которые подойдут к фентезийному миру. Для большей аутентичности, подберите шрифт, подходящий злодею, который оставил эти записки. Этот шрифт будет олицетворять почерк злодея. Небольшая картинка на фоне или внизу сыграет роль подписи. Капля красной краски на записке добавит реалистичную кляксу крови.

Такие записки являются отличным способом, чтобы заставить игроком двигаться в нужном направлении, подкидывая им улики к событиям, в которых они могли не принимать участия. Будь это шпионские донесения, передаваемые игрокам, или записи, найденные на телах врагов, эти кусочки головоломки помогут вам наполнить ваш мир деталь за деталью.

**Добавляйте головоломки**

В эти записки можно добавить головоломки. Например, используйте классический шифр Цезаря, чтобы закодировать донесения, захваченные игроками. Шифр Цезаря заменяет каждую букву в слове или предложении на букву, которая находится на определенное число позиций до или после нее. Например, слово *дракон*, закодированное таким шрифтом будет выглядеть как *кчжсхф*. Игроки могут разгадать шифр самостоятельно, разбивая его на часто встречающиеся слова и буквы. Разгадать одно слово сложнее, чем длинное предложение или кусок текста, особенно если в нем часть встречаются простые слова. Для большей информации вы можете прочитать статью на Википедии, посвященную [шифру Цезаря](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B8%D1%84%D1%80_%D0%A6%D0%B5%D0%B7%D0%B0%D1%80%D1%8F).

**Прочий реквизит**

Попробуйте добавлять прочий реквизит в игру. Старые пластиковые черепа, приобретенные во время Хэллоуина, бижутерия и старые монетки могут дать вашим игрокам физическое ощущение материалов, которые они находят в игре. Если в сюжете есть важный предмет, постарайтесь найти для него физическое олицетворение, чтобы передать его игрокам.

Самым лучшим местом для поиска реквизита являются антикварные магазины, секонд-хенды, магазины с рукоделием или вещами для вечеринок. Попробуйте закупиться после Хэллоуина, чтобы попасть на скидки.

Как и с любым элементом хорошего приключения в D&D, держите ушки на макушке. Реквизит ожидает, пока вы его схватите. Вам просто нужно его увидеть.

**Удерживайте внимание игроков**

Время от времени вы будете замечать, что игроки за столом пялятся в свои смартфоны, пока один из игроков решает, что делать дальше. Продумайте свою реакцию на это. Вы можете подумать о запрете электроники за столом или выбивании блютуз-гарнитуры из уха книгой с именами NPC. Вместо этого спросите себя, стоит ли винить гаджеты, или вы просто не можете удержать внимание игроков? Вместо запрета электроники поищите способы возвращения внимания игроков.

**Ведите двоих сразу**

Когда битва протекает медленно, разрешите двум игрокам делать свой ход одновременно. Позвольте игрокам заранее бросить атаку и повреждения, чтобы держать их внимание на битве, нежели играть в «Растения против Зомби» между раундами.

**Запрашивайте броски на способности**

Просите игроков выполнять проверки таких способностей как история, природа, религия, анализ, восприятие и знание подземелий, когда будет не их ход. Это позволит им проявить некоторые детали сражения, которые они еще не знают. Позвольте игрокам выполнять проверки анализа на врагах, пока ходит другой игрок. Когда вы увидите игрока, чье внимание отдаляется от игры, введите их обратно, запросив проверку способности, чтобы открыть немного информации, которой группа еще не обладает.

**Используйте систему приятелей**

Перед началом игры назначьте каждому игроку приятеля, с которым они могут обсудить тактику. Когда один из этих игроков будет отдаляться от игры, второй может вернуть его обсуждением планов. Такая стратегия занимает куда меньше времени, чем когда все игроки обсуждают свои будущие действия во время текущего раунда.

Создавая систему приятелей, осторожно продумайте, кто будет с кем. Подходят ли классы, чтобы получился защитник и лидер? Что насчет личностных качеств игроков? Два игрока, ориентированных на стратегию, сработают не так хорошо, как один стратег и один игрок, ориентированный на убийства. Убедитесь, что сведение личностей имеет смысл.

**Назначьте знатока правил**

Слышали ли вы жалобы о знатоках правил за вашим столом? Этот игрок постоянно цитирует правила и влезает в любой вопрос, который возникает по ходу игры. Тем временем, назначенный знаток правил может принести много пользы, пока он остается объективным. Будьте осторожны, выбирая знатока правил, который постоянно находит уловки и использует их в свою пользу.

Объективный знаток правил будет уделять много времени игре и будет помогать игрокам размышлять над вариантами действий. В результате на игру будет потрачено больше внимания, нежели на ленту Фейсбука и отправку твитов.

Поддержания интереса у всех игроков может быть сложнодостижимым. Не корите себя, если они теряют внимание и не наказывайте их за это. Вместо того, чтобы кричать о том, что телефоны Блекберри уничтожают связность мышления, найдите способы затянуть игроков обратно в игру. Заинтересуйте их, и они вернутся.