11.2

<https://youtu.be/FAfdJ6uwRFs?t=21m>

<http://kakadu.club/wp-content/uploads/2015/10/%D0%BA%D1%83%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0-%D0%B8%D0%BB%D0%B8-%D1%8F%D0%B9%D1%86%D0%BE.png>

Сегодня - о том, как научиться сдаваться. Звучит не особо приятно. Сегодня о том, как понять, что пора распрощаться с системой.

Как понять что твоя игра так далеко ушла от оригинальной системы что уже не стоит дальше лепить хоумрулы а проще взять другую систему? Как узнать, что пора перестать хакать и взять новую игру?

Новая кампания - это чистый лист. Мы делаем одну из двух вещей, когда впервые садимся за стол:

* Формируем концепт игры и потом выбираем систему, которая должна подойти под него (мы хотим сыграть в игру про космических бутлегеров. Какие системы могут в этом нам помочь?)
* Выбираем какую-нибудь систему и строим игру вокруг неё (мы хотим поиграть в #фейткор. Так, про что можно играть #пофейткору?)

Что было первично в них - концепт игры или система? Чаще всего лучше идти вторым путём: найди систему, которая нравится, и придумай концепт игры для неё. Это окупится в долгосрочной перспективе: в большинстве случаев тебе либо не придётся хакать совсем, либо отделаешься малой кровью.

Но иногда ты ощущаешь, что фокус истории, которая у вас получается, уплывает прочь от механик системы. Если они расходятся слишком далеко - возникает диссонанс: ты вроде как играешь в игру, но при этом не используешь её правила. Те самые случаи, когда “мы играли в D&D и за 6 часов не сделали ни одного броска”. Это может произойти по целому ряду причин: или приоритеты изменились прямо во время игры; или вы поняли, что система не соответствует вашим ожиданиям; или ещё что-нибудь. Сам факт такого постепенного расхождения между механикой и историей - нормальное явление, и может быть поправлен внедрением хоумрулов. Хоумрулы могут слегка подтолкнуть игру в нужном направлении - например, немного изменить правила боя или структуру выдачи игромеханических наград - однако не способны кардинально изменить её. Для этого уже необходимо менять систему. Как понять, когда пора это делать?

Обернись и посмотри на несколько последних встреч, особое внимание удели механикам.

* Какие из них используются вами чаще всего?
* К каким из них мастер успел приложить руку?
* Для каких действий пришлось придумывать свои правила?
* Какие из используемых вами механик помогают вам, а каких вы избегаете? Почему вы их избегаете?

Совсем хорошо, если с момента начала игры ты отмечал в тетради мастера места системы, о которые вы спотыкались и к которым пришлось придумывать хоумрулы. В случае возникновения проблем у тебя перед глазами сразу будет общая картина.

Если после ответов на эти вопросы вы поняли, что в большинстве своём пользуетесь хоумрулами вместо оригинальных механик - скорее всего вы играете не в ту игру. Вы не начали “играть в ролевые игры неправильно”, просто приоритеты группы изменились. И это нормально. Если ты чувствуешь, что пора менять систему - сядь с игроками и обсуди сложившуюся ситуацию. Обязательно обсуди, вдаваясь в детали так глубоко, насколько считаешь нужным. Чем больше ты будешь делиться с игроками своим мастерским опытом - тем лучше будут твои игроки. И в следующий раз будьте чуть более осмотрительны в выборе системы. Не стоит доверять случайным ответам с форумов на вопросы типа “какую систему мне выбрать для игры за бутлегеров в космосе?”.

Система важна, и её нужно правильно выбрать. В некоторых случаях придётся дорабатывать её хоумрулами, чтобы склеить вместе первоначальные идеи кампании, систему и текущие желания группы. Конечно, можно использовать неподходящую систему, но вам не будут помогать правила, а на одном “погружении в историю” далеко не уедешь. Да и вообще: не бойтесь бросать! У нас и так всегда недостаточно времени для игр, не стоит тратить его на встречи, которые нам не хочется.