3.2

<https://youtu.be/vCQ8hPGECFQ?t=19m12s>

Каким образом вести кампанию с плавающим количеством игроков? Бывают такие ситуации, когда не все могут присутствовать каждую неделю.

Это сильно зависит от вашей игры. Какие-то системы справляются с такими ситуациями лучше других. Допустим, у нас есть минимальное количество игроков для игры. Для начала решите, какое минимальное количество игроков вам нужно для игры. Если частенько за столом появляется один или два игрока - придётся поискать подходящую систему, ибо мало какая система работает с таким количеством игроков. Также вы не обязаны играть в одну и ту же игру на каждой встрече. Однако это может пагубно сказаться на основной кампании - предыдущие события достаточно просто забываются, стоит пропустить неделю-другую, и потом может быть очень непросто вернуться к ним. Возьмите систему, которая заточена под ваншоты: Undying, Lady Blackbird, Fall of Magic. Или вообще не играйте в НРИ. Однако мы отошли от темы. Вопрос был в проведении кампании. Здесь есть несколько способов считерить. Что вообще происходит в те моменты, когда количество игроков меняется от встречи к встрече? Улетучивается ощущение правдоподобности. Несколько встреч вы провели в подземелье и внезапно у вас пропал один из персонажей. Просто испарился. Достаточно сложно воспринимать игру серьёзно после таких вещей. Поэтому данный вопрос влечёт за собой ещё один: “Каким образом можно избежать потери правдопобности?”. Если вы играете в классическое фентези - можно в начале игры ввести могущественного NPC, возможностями и прихотями которого можно будет объяснить подобные исчезновения и появления персонажей. Может быть, он крадёт пропавших персонажей в своё таинственное измерение, или манипулирует временем, отправляя ненужных на данный момент персонажей в какие-нибудь другие эпохи. Некоторые игры даже имеют небольшие механики в стиле “опиши то, чем ты занимался, пока тебя не было”. Например, Torchbearer, Mouse Guard, сюда же можно отнести Love letters из Apocalypse World. В общем, можешь подхачить игру чтобы механика и сеттинг помогали тебе разруливать такие ситуации.

Также можно пойти другим путём. Соберитесь все вместе и сделайте персонажей. Сыграйте ими одну встречу и затем соберите в какую-нибудь папку. На следующей встрече спросите, кто кем хочет играть. Не обязательно каждую встречу играть одним и тем же персонажем. Такой способ даст возможность группе персонажей быть более сплочённой, ибо все игроки работают над этим с разных точек зрения. Также персонажи таким способом могут раскрываться более глубоко и с неожиданных сторон. Есть даже игры, которые умеют в это: Circle of Hands, Marvel Heroic RPG, Remember Tomorrow. Однако при этом нужно заранее договориться, чтобы все понимали что делают не “своего” персонажа, а персонажа “для всех”. Также нужно более внимательно отнестись к выбору системы, иначе начнутся разговоры в стиле: “Я играл этим персонажем 3 встречи, а ты взял его, получил уровень и выбрал какие-то тупые заклинания. Ты не шаришь как им надо играть!”.

Есть ещё один способ. Смена уровня событий в кампании. Чем выше уровень событий, тем легче менять персонажей. Например, у вас есть город, и это - центральный элемент кампании. В данном случае уже не так важны отдельные персонажи. Или даже целое королевство. Персонажи в данном случае - лишь часть единого целого, и все работают на общую цель.

Также придумай что-нибудь, что персонажи будут делать когда возвращаются. Фразы вроде: “Ну, ты пропал два дня назад. А сейчас вдруг вылез из палатки”, даже подкреплённые возможностями сеттинга, выглядят скучно и ударяют по правдоподобности. В зависимости от игры можно даже убивать персонажей, игроки которых сегодня не пришли. Однако не стоит при этом уничтожать всё, связанное с этим персонажем. Главное - не забудьте договориться обо всём заранее.