<https://youtu.be/q_YyRAsV6A4?t=20m24s>

У меня есть глубокий и проработанный NPC. Как это показать, не затмевая игроков?

На первый взгляд перед мастером стоит выбор между двумя зайцами:

* Глубокие и проработанные мастерские персонажи (NPC), которые нравятся всем и о которых хочется узнать больше;
* Фокус на персонажах игроков;

В первом случае у нас получается мастер, который “играет сам с собой”, во втором - мир, населённый функциями вместо персонажей. Как найти баланс?

Чтобы найти правильный путь, нужно помнить следующее: важен не сам NPC, а то, какая история получилась из взаимодействия его с персонажами игроков. Издаёт ли падающее дерево звук, если рядом никого нет? Есть ли у NPC предыстория, если она никому не нужна? Табурет никому не интересен до тех пор, пока на нём не окажется персонаж игрока с петлёй на шее.

Однако, игроки могут пройти мимо очень важного NPC и заинтересоваться случайным стражником. Следовательно, даже если ты уверен, что NPC никому не понадобится - не стоит рассматривать его как мебель. Это полноценная личность, просто пока её прошлое нам неизвестно. Конечно, это не значит, что перед игрой стоит сидеть и выдумывать всю информацию про всех NPC: нам не нужно знать историю каждого стражника или торговца. Для начала достаточно всего одной вещи. Можно даже самое первое, что придёт в голову.

Всегда думай, почему NPC совершает то или иное действие. Отыгрывая кого угодно, задавай себе вопросы: “Что у них за жизнь?”, “Почему они такие, какие есть?”. Какой-нибудь приезжий торговец может быть “на экране” лишь несколько минут, однако это не значит, что потенциально у него не может быть предыстории, мотивации и характера. Просто мы их не видели, поэтому не знаем. Возможно, в другой игре он был бы персонажем игрока.

Но каким бы крутыми не были бы NPC, не стоит цепляться за них. Они не главные герои в этой игре. Вся их сложная и драматичная предыстория может испариться за мгновенье, и игроки никогда не узнают её. В некоторых играх мастер может потерять даже самого любимого NPC в результате одного неудачного броска.

Игроки уничтожат всё, что ты полюбишь.

Поэтому всегда “смотри в прицел”, независимо от сеттинга и системы. Ведь в первую очередь ты делаешь NPC глубже для себя, чтобы лучше понять их характер и то, как они будут вести себя в той или иной ситуации. Проработанные NPC существуют не потому, что мастеру хочется их показать, а лишь для того, чтобы лучше понимать, как их отыгрывать. Игрокам, в свою очередь, всё знать про NPC совсем не обязательно. Ведь они приходят на встречи в первую очередь для того, чтобы услышать и рассказать истории о своих персонажах.

Поэтому вводи и используй NPC только для того, чтобы:

* что-то показать персонажам игроков;
* что-то узнать о персонажах игроков.

Они здесь для того, чтобы отражать главных героев и давать нам больше поводов быть фанатами персонажей игроков. Больше у NPC нет никаких причин к существованию. Нам может очень нравиться NPC, мы можем хотеть узнать о нём больше, однако это вторично. NPC влюбляется в персонажа игрока не для того, чтобы реализовать какие-то фантазии мастера, а для того, чтобы посмотреть на реакцию этого персонажа. Если NPC - эльф, это должно быть не “просто потому что он эльф”. Возможно, вы хотите поднять связанные с его расой вопросы. Может быть, один из персонажей игроков тоже эльф, или имеет какое-то особое мнение о них. В таком случае этот NPC-эльф будет в игре специально для этого-персонажа-с-особым-мнением-насчёт-эльфов.

Подытожим. NPC не должен существовать просто потому что. В таком случае он становится скучной декорацией. NPC - это своеобразное окно, через которое можно демонстрировать игрокам различные аспекты мира и их персонажей. Если следовать этому пути, то можно убить сразу двух зайцев: персонажи игроков в спотлайте, а NPC получаются глубокими и проработанными.