44.1

<https://youtu.be/0pojrDdwcY8?t=1m23s>

Как водить игры, сфокусированные на развитии персонажей и интригах? Как создавать хорошие интриги и как адаптировать эти интриги под неожиданные решения и идеи игроков, которые точно будут?

Для начала найдите подходящую для этого игру. Burning Wheel, например, отлично подойдёт. Вообще выходить из зоны комфорта - большое дело. Очень много мастеров находят для себя одну систему или один стиль вождения и всё время придерживаются его. С одной стороны это, конечно, здорово - мы растём как мастер в данной конкретной области. С другой стороны так очень легко перестать расти и погрузиться в зону комфорта, выпинывая оттуда всё, что не нравится. И всё это можно реализовывать не выходя за пределы фентезийных приключений. Фентезийные приключения это вообще вечная тема. Всё зависит лишь от того, откуда мы черпаем вдохновение. Можно и в интриги поиграть. Взять в пример “Игру престолов” - там интриги стоят во главе угла. Могучие правители и прочие влиятельные личности постоянно договариваются друг с другом, двигая фигурки по огромной воображаемой шахматной доске политического и религиозного противостояний. Какая-то часть в нас любит подобные карточные домики. Вокруг вообще сейчас очень многое политизировано, неудивительно что нас к подобному тянет.

О чём же нужно подумать при создании игры про дворцовые интриги? Во-первых нужно выбрать подходящую систему, которая будет поддерживать данный стиль игры. Burning Wheel тот же - отличный выбор. Удивительная ирония в том, что официальная ролевая игра про Игры престолов очень плохо поддерживает игру в интриги). Дальше мы поговорим о том, почему Колесо - отличная отправная точка для игр такого формата. А ещё она отлично подходит под цель “развития персонажей”. Настолько отлично, что если ты решишь не развивать своего персонажа - система начнёт играть против тебя). Что же касается интриг - автор игры в книге правил описывает три жанра, в которых колесо хорошо: Квест (какая-то комплексная задача: отнести Кольцо на гору и тому подобное), Превозмогания (предотвращение какого-то события) и Интриги (сила, месть, тирания, деспотизм. Протагонисты в подобных играх - реформаторы, информаторы, амбициозные карьеристы и прочие охочие до власти. Антагонистами могут являться уже установленный порядок вещей или нечто, что хочет устоявшийся порядок вещей разрушить. Для того, чтобы приготовить интригу, создайте сильный социальный порядок (order) в сеттинге, а затем сделайте что-то что расшатает баланс: король внезапно умирает, или сходит с ума, или ещё что-то, кардинал или не кардинал пользуется этим моментом и тому подобное. В основе интриги - крупные перемены. Цель интриги не столько в том, чтобы понять кто умрёт а кто выживет, столько в том, чтобы узнать какие властные структуры и группировки останутся такими, какие они есть, а какие - изменятся. Интриги - самые крупные по масштабу и самые неспешные по темпу истории). Бой в ДнД может занять несколько часов в реальности, для того, чтобы начать революцию в Колесе, нужна целая кампания. Посмотри на то, какой темпоритм задаёт игра, которую ты собираешься использовать для интриг. Если у неё есть только механики, описывающие сиюминутные вещи - ваша революция может растянуться на несколько лет регулярных встреч. Длинная кампания с огромным количеством простора для развития персонажей. Персонажи делают нечто такое, что порой полностью меняет сеттинг. Не просто “мы убили дракона, теперь дракона нет”, а “мы подписали билл, который запрещает порядок (походу таки орден) огня ЧТО БЛЯТЬ, и мы знаем что это навсегда изменит то королевство, в котором происходит действие. Это те вещи, которые делают игру по интригам увлекательной, ведь увлекательно через на первый взгляд мелкие дела серьёзно менять сеттинг, попутно отбиваясь от людей, которые мешают делать это (или же наоборот - мешать кому-то). Чтобы сделать хорошую игру по интригам, мастер должен отлично понимать, что такое Желание. В интригах именно Желание является основным топливом для движения истории. Одно дело - понять сколько лояльных солдат есть у генерала северных королевств если вам нужно их убить. В контексте интриги гораздо важнее что генерал будет с этими солдатами делать, когда падёт король. При подготовке внимательно посмотри на своих нпц. Можешь разбить их по фракциям, по локациям или ещё как-нибудь. Определи, чего каждый из них хочет и как относится к персонажам игроков. Иногда “персонажи игроков” могут представляться в виде одной логической единицы, иногда (особенно в случае колеса) партия персонажей может иметь внутренние противоречия. В таком (втором) случае создавай треугольники виде ПЦ-НПЦ-ПЦ (привет, винсент бейкер). Каждая сцена в подобных играх должна быть продиктована чьим-то желанием. НПЦ делают то, что хотят. В хорошем смысле. Здесь нам особенно помогает колесо, ибо оно игромеханически задаёт Убеждения персонажей. Без нпц с чёткими желаниями и убеждениями интриги не получится. Зная желания нпц, каждая сцена с их участием будет наполнена напряжением, особенно если их желания противоречат таковым у персонажей игроков. И не стесняйся менять желания нпц так часто, как сочтёшь нужным. Как только персонаж получил то, чего хотел - посмотри на его Убеждение, Особенности и прочие параметры. Достаточно ли ему того, что он получил? В случае когда ты понимаешь желания нпц - ты без труда ответишь на этот вопрос и обновишь его убеждение соответственно. Убеждение - то, чего ты хочешь, Особенности (и навыки) - то, что ты из себя представляешь. (1001 ночь надобно упомянуть, только перечитать тот кусок с Амбициями). Во время самой игры смотри, что делают ПЦ и давай им возможность менять Убеждения НПЦов. В Колесе есть соответствующие механики для этого. Составляй карты отношений. Временами они могут быть очень уж разухабистыми (и в некоторых случаях это сигнал, что игра про интриги идёт как надо), но они помогают. Здесь одной системой не обойтись - мастеру и игрокам нужен правильный настрой. От мастера - чёткая ситуация с явно очерченной отправной точкой. Ситуация такая, которая не утихнет сама собой как если бы ничего бы и не было. Затем помоги игрокам создать соответствующих персонажей. Если ты не хочешь использовать колесо, как найти подходящую систему? Не особо обращай внимание на название игры и то, что говорится на задней стороне обложки. Там может быть что угодно, нам важнее что внутри. Даёт ли эта игра игрокам инструменты, которые позволяют им участвовать в интригах и побеждать в них ЕБАТЬ КАПИТАН. Есть ли там различные социальные навыки и навыки знаний? Как с точки зрения игры выглядят взаимоотношения ПЦ и НПЦ? Есть ли правила по членству в различных организациях? Есть ли правила по репутации? Как с точки зрения системы выглядят ресурсы? Как система работает со временем? Если игра упускает из вида те моменты, которые тебе кажутся очень важными - возможно эта игра не подходит тебе. Игнорируй то, как игра сама себя позиционирует. Смотри на механики, чтобы понять, какие истории она на самом деле генерирует. Смотри на лист персонажа - лучше даже в первую очередь. Он показывает именно то, что могут (и будут) делать персонажи игроков в этой игре.

Ну и само собой старайся погрузиться и вдохновиться. Не обязательно ограничивать себя “играми престолов” и прочими выдуманными штуками - в реальности происходят не менее интересные интриги. Можешь взять истории тех же Римских пап - там интриг хватит на огромное количество игр. Не забывай делать записи. Также пытайся “оцифровать” личностей, участвовавших во всяких интригах. Их желания, их инструменты воздействия и всё в таком духе.

И самое важное - поговори с игроками. Не стоит садиться играть в интриги с кем попало, скорее всего это ничем хорошим не закончится.