58.2

<https://youtu.be/F3yAiIwv4Gs?t=13m2s>

Какие качества определяют хорошего мастера? У каждой системы своя точка зрения на этот вопрос. Однако существует несколько системонезависимых навыков, которыми обладают все классные ведущие.

Для начала нужно избавиться от ошибочных предубеждений, которые, как мы думаем, делают из нас хороших мастеров. Это, например, “знать все правила”, “направлять игроков в нужную для истории сторону”, “быть жестоким к персонажам, которые нам не нравятся”. И эти плохие советы порой даются прямо в правилах, впечатываясь в головы начинающих мастеров как какие-то догмы. Всё это может делать тебя не самым плохим мастером, однако в рамках строго определённого стиля или системы. Мы же поговорим о том, что делает кого-то хорошим мастером независимо от системы. Разумеется, “хороший” - очень субъективное понятие, поэтому однозначного ответа, который устраивал бы всех, дать не получится.

*Любопытство*

Мастер должен быть любопытным. В нём должно быть желание изучать мир, в котором происходит действие. Но не любопытным как ребёнок, который без цели спрашивает обо всём подряд. Самая важная вещь, которую делает мастер - задаёт вопросы. Способность понимать о чём спросить, когда спросить, как спросить и что делать с ответами - самый важный навык для мастера. Ты спрашиваешь игроков не только для того, чтобы узнать ответ. Ты предлагаешь игроку - и всей группе - подумать над теми вещами, о которых ты спрашиваешь. Хороший мастер знает, как правильно сформулировать и задать вопрос. Годный вопрос, вброшенный в нужное время, может порвать кучу шаблонов в рамках истории. Игроки начнут интересоваться и задумываться “а что, так можно было?”, ведь они даже не рассматривали такой вариант. “Какого цвета твой плащ?” - с одной стороны это довольно простой вопрос, который позволяет нам лучше понять образ персонажа. “Почему твой плащ того же цвета, что и знамёна принцессы-изменницы?” - вот более интересный вопрос. Он побуждает посмотреть глубже на персонажа с точки зрения игрока. И теперь вся группа интересуется, совпадение это или есть связь. Частенько, если ты можешь задать вопрос, над которым игрок не задумывался, ты можешь подметить совпадение (может вашему лучнику и той принцессе просто нравится один и тот же цвет), однако игрок может включиться в это и сделать это частью своего персонажа. Такой приём использовал ещё один классный грек по имени Сократ. Майевтика - метод задавания наводящих вопросов, которые пробуждают воображение в опрашиваемом. Реальная цель такого опроса - помочь опрашиваемому лучше понять свои собственные идеи, а координация классных идей - одна из главных целей мастера. Этот метод Сократа многогранен и используется много где, однако в контексте нашего хобби его можно сформулировать так: Задавать вопросы о мыслях и чувствах персонажа, исходя из его места в игре, используя ответы для более глубокого понимания мира и персонажей для всей группы.

*Бесстрашность*Можно было сказать, что второй главной чертой мастера должна быть “уверенность”, однако она подталкивает к опасным мыслям вроде: “То, как я делаю, не может быть неправильным”. А такие мысли нежелательны, потому что из-за них ведущий перестаёт слышать игроков, что противоречит написанному выше. Будет лучше, если второй навык будет дополнять первый, а не отрицать его. И такой вариант есть - бесстрашность. Мастер не должен бояться:

* самого процесса игры в НРИ (которое периодически случается, особенно если водишь незнакомых людей)
* говорить неестественными для себя голосами
* приходящих в голову идей и быть готовыми привнести их в общую историю
* играть свою роль, даже если она в новинку или мы вне своей зоны комфорта

**“всё испортить”, ведь бесполезно бояться неизбежного**. Бесполезно бояться смерти, налогов, выветривания из памяти некоторых редко используемых механик, правильного произнесения сложного имени NPC, “поломать канон” или сказать что-то и случайно противоречить себе на следующей встрече.

Мы хотим найти для себя бесстрашие, которое проистекает из способности прощать самого себя. Если ты каждый раз коришь себя за то, что забыл правило, что не знаешь как связать персонажей вместе - ты будешь всё портить намного чаще. Не бойся и дай себе возможность совершать ошибки. Это важно, особенно когда ты ещё учишься. Не будь просто уверенным в себе, не смотря вообще ни на что. Не будь тем самым мастером из игр Гайгекса, который “всегда прав, потому что он мастер”. Нет никаких причин добиваться “идеальности”.

*Терпеливость*

Хороший мастер терпелив..Вокруг него априори царит напряжение - всё же это центральный элемент игры. Это создаёт нагрузку даже без учёта прямых мастерских обязанностей. А ведь ещё и само хобби неосознанно давит на нас: посмотри, сколько существует статей о том, как “правильно водить”. Всё это формирует определённые ожидания. Мы вкладываемся в игру больше, чем игроки: помимо того, что на самой игре ты постоянно в напряжении, ещё и нужно готовиться. Поэтому быть терпеливым и усидчивым очень важно. Однако здесь нужно соблюдать баланс и не свалиться в “я тут больше всех вкалываю, поэтому заткнулись и слушайте”.

*Границы*

Также очень важно знать и верно рассчитывать свои силы, чтобы не перегореть после нескольких встреч. Умение ставить себе адекватные рамки и корректно уведомлять людей о том, что тебе нужен перерыв, тоже важно. Нужно вовремя и корректно сказать: “Нет, спасибо, это не для меня”. Если не знать своих возможностей - весьма вероятно что ты рано или поздно обнаружишь себя в очень нежелательной ситуации. И свои границы ты должен понимать не только в социальном контексте (сколько встреч на неделе я вывезу, какие системы я не стану водить ни при каких условиях, с какими типами людей у меня нет желания играть), но и в творческом. Нужно научиться чётко фокусировать своё видение игр, понимать видение игроков и выстроить из этого главные темы истории. В каком-то смысле мастер это режиссёр игры: он не пишет каждую строчку диалогов, он не заполняет все локации объектами единолично - он получает входные данные от нескольких человек и убеждается в том, что всё это находится в рамках одной темы. На какие предложения игроков мастер может ответить “да, и…”? В каких случаях необходимо сказать “нет, но…”? Ведь отвечая “да” на все предложения, ты чаще всего говоришь “нет” связности истории. Поэтому так важно понимание мира тобой и умение настроить всю группу на одну волну. Однако не стоит строить свои рамки слишком жёсткими, иначе в случае чего не будет возможности за них выйти, ибо у тебя будут на руках все ответы и тебя невозможно будет удивить. Из-за этого ты пропускаешь кучу веселья.

Все перечисленные качества сделают из тебя хорошего мастера:

Любопытство

Границы

Бесстрашие

Терпеливость