От царя Адама:

<https://wunderwaffla.wordpress.com/2017/07/08/o_o_b_s/>

Игры от царя всея D&D:

Dungeon Crawl Classics

Fragged Empire

Hubris

Symbaroum

Советы из Подвала:

10 candles

ICRPG

Теперь я не забуду

FIREBALL! (хотя зачем он здесь)

#### [Office Hours 10.3: Премодерация персонажей игроков.](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/1151)

#### [Office Hours 34.2: Создание интересных и разнообразных NPC](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/1038)

#### [Office Hours 35.1: Как следить за временем на игре? Как хорошо отыграть ограниченные по времени сюжеты?](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/921)

#### [Office Hours 4.2: Менеджмент фронтов в DW.](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/898)

#### [Office Hours 29.2: Вождение незнакомцев по “сложным” системам.](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/880)

#### [Office Hours 34.1: Монтаж событий игры с помощью ходов PbtA](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/848)

#### [Office Hours 7.2: Награды. Баланс между “щедрым” и “жадным” мастером.](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/749)

#### [Office Hours 5.2: слишком редкое использование правил.](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/590)

#### [Office Hours 5.1: выдача нарративных прав игрокам.](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/412)

#### [Office Hours 42.3 + 28.2: Баланс между личными историями персонажей и общим сюжетом + Возможна ли игра после кульминации истории?](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/351)

#### [Office Hours 9.3: Советы по завершению кампании](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/324)

#### [Office Hours 8.2: Как и когда завершать сцены?](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/272)

#### [Office Hours 8.3: Создание хорошей экспозиции для сцен.](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/243)

#### [Office Hours 14.1: как сделать локации интереснее?](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/185)

#### [Office Hours 1.3: Что мастер должен учитывать когда хочет хакнуть игру?](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/158)

#### [Office Hours 1.2: подготовка](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/111)

#### [Office Hours 1.1: Как сделать бой более интересным?](https://wordpress.com/post/wunderwaffla.wordpress.com/57)