

Содержание

Введение.....	4
Глава 1: Ведение Игры.....	5
Что Значит Быть МП?.....	5
Стили Игры.....	7
Пример Игры.....	8
Ведение Игрового Собрания.....	10
Глава: 2 Ипользование Правил.....	19
Дополнительные Правила	
Передвижения.....	19
Передвижение и Поле Боя.....	19
Передвижение в Трёх Измерениях.....	20
Уклонение и Преследование.....	20
Передвижение по Клеткам.....	20
Типы Бонусов.....	21
Сражение.....	21
Зона Видимости.....	21
Начало Столкновения.....	22
Новые Сражающиеся.....	24

Поддержка Последовательности	
Вещей.....	24
Действия Сражения.....	24
Броски Атаки.....	26
Повреждение.....	26
Эффект от Размера Оружия.....	28
Расплескивающееся Оружие.....	28
Заклинания с Зоной Поражения.....	28
Большие и Маленькие Существа	
в Сражении.....	29
Проверки Параметров и Навыков.....	30
Спас-броски.....	33
Корректирование Магии.....	34
Описание Эффектов Заклинаний.....	34
Управление Ворожбой.....	34
Создание Новых Заклинаний.....	35
Вознаграждения.....	36
Награды в Опыте.....	36
Награды за Сюжет.....	39
Смерть Персонажа.....	41
Создание Нового Персонажа.....	41

Сайт Официального
Англоязычного Издания:
www.wizards.com/dnd

Сайт “Не-Официального”
перевода:
www.denede.ks.ua

Интернет-Поддержка
www.dungeons.ru

Мы Приветствуем Вас Уважаемые Читатели и Поклонники ДнД.

Надеемся наша новая работа доставит вам удовольствие, и принесет пользу.

На данный Момент на ваше рассмотрение предоставлены две главы из *Книги Мастера Подземелий*, где вы сможете ознакомиться с тем, что значит быть МП, а также более глубоко ознакомиться с правилами проведения игр, некоторыми нюансами и вариантами сражений. Помимо этого, вы сможете узнать как вознаграждать опытом своих ИП, и что делать если персонаж погиб.

С уважением Валентин Дмалекс
“Приятного Вам Игропровождения”

*От переводчика: В некоторых местах вы встретите “___” вместо номеров страниц. Это сделано с тем учетом, что если вы используете книги иных издательств, вы самостоятельно сможете вписать туда страницы, чтобы вам было легче ориентироваться при обращении к другой книге.

P.S. Приносим свои извинения за возможные ошибки и опечатки.

3-я Книга из Серии Книг Основных Правил по 3,5 ред. предоставит вам на своих 320 стр. все статистические характеристики свыше 300 всевозможных существ и чудовищ.

Будут раскрыты правила по созданию и улучшению чудовищ, которые смогут бросить достойный вызов Игровым Персонажам ваших игроков.

Дата Выхода: Май 2004 г.

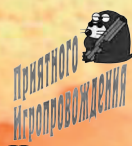


Вновь стгущаются тени над древними руинами эльфийского города. “Кульг Дракона” возжелал одержать контроль над всем миром. Смогут ли отважные авантюристы сорвать коварные планы злодеев?

Приключение для 4-х персонажей 6-го уровня.

Дата Выхода:

Конец Марта 2004 г.



Введение

Это Ролевая Игра Подземелья и Драконы, игра, определяющая жанр, и игра у которой опыт ведения фэнтезийных игровых миров почти 30 лет.

Перед вами Руководство Мастера Подземелий. В этой книге содержится информация необходимая для любого Мастера Подземелий (МП), для проведения приключений, поддержки течения событий, управления чудовищами, и судейства игры Подземелья и Драконы. Эта книга, Руководство Игрока и Справочник Монстров представляют собой ядро основных правил игр Д&Д.

МАСТЕР ПОДЗЕМЕЛИЙ

Мы собрали здесь все наши знания о Д&Д в этом материале. Если вам необходима информация насчёт идей приключения, серии игр приключений, всего игрового мира, материал в этой книге всегда готов прийти к вам на помощь.

Вы представитель избранной группы. Откровенно, не каждый способен быть Мастером Подземелий. Мастерство МП - это большая ответственность, но не пугайтесь. Вы счастливчик из того круга людей, которые играют в эту игру. Истинная радость от игры в ваших руках. Листая Справочник Монстров, просматривая полки магазинов с опубликованным приключениями, вы принимаете дальнейшее решение событий разворачивающихся перед игровыми персонажами (ИП). Вы получаете способность возвести целый мир, а также создавать и отыгрывать всех его не игровых персонажей (НИП).

Быть МП прекрасно.

МП предопределяет игру. Результатом того, что вы хороший МП, хорошо проведенная игра. Так как под вашим контролем время, типы приключений и столкновений, в ваших руках все развитие игры. Это конечно весело, но это и огромная ответственность. Если вы такой человек, что вам нравится радовать своих друзей, или вы всегда полны новых идей, тогда вы превосходный кандидат на роль МП.

Однако, как только у вашей группы есть МП, это не значит что перед вами сразу всё откроется. Некоторые МП часто сами пробуют себя на поприще игроков, а многим игрокам изредка в тайне хочется побывать на месте МП.

ЗАЧЕМ ОБНОВЛЕНИЕ?

Впервые новая игра Драконы&Подземелья стартовала в 2000 году. За три прошедших года, система d20 сильно развилась в игровой индустрии, набралось тонны новой информации того, как лучше улучшить процесс игры. Мы считаем что Д&Д живая игра которая постоянно эволюционирует в процессе игр. Используя накопленный опыт, мы пересмотрели игру сверху до низу, и, выслушав все замечания и предложения по поводу улучшения игры, выложили их в этом продукте.

Если это ваше первое знакомство с Д&Д, мы рады пригласить вас в этот чудесный мир авантур и воображения. Если вы имеете опыт игры с предыдущей версией этой книги, всё выложенное в этом обновлении связано с тем, что мы считаем, что продукт постоянно улучшается и обновляется. Мы исправили опечатки, переквалифицировали правила, отполировали внешний вид, и сделали игру гораздо лучше предыдущей версии. Это улучшение системы d20, а не новая редакция. Это обновление прекрасно сочетается со всеми существующими продуктами, и все остальные книги можно запросто использовать с обновлением, проведя перед этим небольшие корректировки.

Что же нового в *Руководстве Мастера Подземелий*? Вся книга была пересмотрена и переработана, всё соответственно вашим предложениям, чтобы отобразить наиболее точно процесс игры. Мы пересмотрели таблицы столкновений и правила по созданию магических предметов. Мы расширили правила передвижения и увеличили количество престиж-классов, добавили десятки новых волшебных предметов, их специальных способностей, добавили кучу инструментария, который поможет вам в развитии, в трехмерном пространстве.

Изучите, проведите игру. Мы предполагаем, что вам понравится новое преобразование игры.

ПРИМЕНЕНИЕ ЭТОЙ КНИГИ

Никто не предполагает, что вы обязаны прочесть эту книгу от корки до корки. Это не роман. Вместо этого, мы распределили книгу по темам с которыми вы сможете сверяться в случае необходимости. Плюс, в конце книги приведён расширенный глоссарий, где есть сокращённые объяснения основных терминов касающихся МП.

Основываясь на процессах проведения вами игры, вы сможете увидеть соответствующие главы, корректируя соответственно игру, занимаясь написанием приключений, построением игрового мира, награждая опытом, и разработке и определении нужных волшебных предметов, которые можно будет встретить в ваших подземельях. Вы можете сверяться с содержимым таблиц и индекса для определения специфической темы интересующей вас в необходимый момент.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ НА ПОЛЕ БОЯ

Игра Д&Д подразумевает применение фигурок, поэтому и правила в книге написаны с учётом этого. В этой книге содержится поле боя, а также прочие инструменты, которые помогут вам более ярко отобразить происходящее в игре.

На листе-постере в конце книги нанесена с одной сетка поля боя с размером клетки 2,5 см., а с другой стороны дана коллекция различных комнат для отображения различных помещений подземелья.

На последних 12 страницах этой книги (как раз перед индексом) представлено разнообразие всевозможных визуальных помощников, которые помогут вам в проведении и поддержке столкновений и приключений на поле боя:

—Шесть страниц с диаграммами, показывающими клетки с территориями различных размеров и форм, а также графическое отображение занимаемого пространства и зоны поражения существ различных размеров.

—Шесть страниц с иллюстрациями различных особенностей подземелий, рассчитанных для поля боя с клеткой 2,5 см., вы можете их отсканировать, вырезать и размещать на поле боя — позволяя игрокам отчетливо видеть, что находится перед ними в подземелье.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕТКА

В ваших руках сила создания миров, контроль богов и драконов, управления целыми нациями. Вы мастер игры— правила, ход игры, действия и, безусловно веселие под вашим контролем. Используйте мудро данную вам силу, так как это большая ответственность. Эта книга научит вас, как контролировать эту силу.

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ БОКОВЫХ СНОСОК

Очень часто вы можете видеть похожие блоки текста по всей книге. Информация в этих боковых сносках не является частью обязательных правил, но вы увидите, что в них порой содержится очень полезная и интересная информация. Большинство сносок выполняют роль обеспечения информации по дополнительным правилам, или дают возможность «заглянуть за занавес» относительно аспектов создания Д&Д игры.

Вариант: Здесь вам даются идеи относительно способов изменения правил Д&Д под ваш собственный мир, некоторые сноски подразумевают отклонения для адаптации или модификации вашей игры.

Основные правила представлены в этой книге. Всё что не отмечено как вариант—используется в основном процессе Д&Д мира. Если вы принимаете участие в играх РПГА® Сеть событий, в ней применяются все основные правила представленные в этой книге. Установление стандартного комплекта правил делает возможным проведение всемирной игровой сети.

За Занавесом: Некоторые сноски приводят более глубокие разъяснения правил, и почему они именно так действуют. Взглянув на «за занавесом», вы узнаете как разработчики игры разрабатывают условия для правил. Если вы такой тип МП, который любит экспериментировать с правилами игры Д&Д, эти сноски дадут предложить вам советы и предположения как вам лучше разнообразить игру под себя и ваших игроков.



роли Мастера Подземелий вы фокусируете игру на себе. Если играть весело, то это ваша заслуга. Если же нет, то на вашей совести неудача и провал от игры. Но не пугайтесь, ведение Д&Д игры не так сложно как это кажется на первый взгляд. (Но не говорите об этом игрокам!)

ЧТО ЗНАЧИТ БЫТЬ МП?

Мастерство МП включает в себя множество писания, обучения, действия, обсуждения и содействия. Ниже рассмотрены различные обязанности МП. Вы можете заметить, что некоторые из них вам больше подходят, чем остальные. Как и в любом увлечении, вам необходимо фокусировать на этом большую часть времени, но не забывайте уделять время и остальным занятиям.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

Вашей первоочередной задачей в игре—обеспечение приключений в которых остальные игроки могут отыгрывать своих персонажей. Чтобы это сделать, вы должны проводить дополнительное время помимо игровых собраний в подготовке приключений. Это необходимо и когда вы собственноручно готовите свои приключения, и когда пользуетесь подготовленными, приобретёнными приключениями.

Написанные Приключения

Создание приключений занимает большую часть времени. Множество МП обнаруживают, что в подготовке к игре, они проводят гораздо больше времени чем за игровым столом. Но эти МП очень часто обнаруживают, что процесс создания наиболее увлекательная и приятная сторона бытия Мастером Подземелий. Создание интересных персонажей, миров, заговоров и вызовов, может быть огромной отдушиной для творчества.

Написание хороших приключений настолько важно, что ему отведена отдельная глава в этой книге. Смотрите Главу 3: Написание Приключения.

Использование Приобретённых Приключений

Если у вас нет желания самостоятельного написания приключений, вы запросто можете приобрести готовые опубликованные приключения. В опубликованном приключении вы получаете готовый сценарий с картами, НИП-ей, чудовищ и сокровища, а также сюжетный заговор. Иногда, когда вы используете опубликованное приключение, вы можете заметить в нём такие ситуации, которые бы вряд ли когда-нибудь придумали.

Однако помните, вы, тот, кто ведёт приключение. Всё, что вы желаете изменить, вы можете изменить. По сути вам придется произвести незначительные изменения, чтобы приключение плавно вклинилось в ваш игровой мир, и состыковалось с вашими игроками. Вы получите удовольствия изменяя главного негодяя приключения на иного, того, о ком уже слышали ваши игроки в этом мире, или изменить предисторию приключения, чтобы вовлечь в него игроков так, что автор модуля никогда бы не догадался о таком способе.

ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ

Иногда на вашу ответственность ложится обучение вновь прибывших игроков. Это не тягость, а великолепная возможность. Обучение других людей игре даёт вам новых игроков, а также появления в будущем великолепных ролевых игроков. Ведь гораздо легче научится игре у того, кто уже знает как в неё играть. Те же, кого обучает хороший учитель, ведущий хорошую игру скорее всего увлекутся ею на длительное время. Вы также можете использовать эту способность продвигая новых игроков к тому типу людей, которых вы хотите видеть в своей игре.

Здесь приведены несколько пунктов того, как лучше обучать игре.

Прочтите *Руководство Игрока*, и ознакомьтесь с правилами создания персонажей, так вы сможете

помочь новенькому в создании его персонажа. Пусть каждый из вновь прибывших скажет кем, он хочет играть, чтобы создать именно тот тип героя, подходящий игроку. Если он вообще ничего не знает, опишите ему вкратце все разновидности рас и классов из *Руководства Игрока*, и пусть он выберет то, что ему наиболее подходит. Другим вариантом является то, что вам необходимо иметь под рукой несколько готовых персонажей (таких как вор или воин 1-го уровня) для вновь прибывших. Продвигайте этих персонажей вместе с развитием группы, у вас будут «старые друзья» которые путешествуют вместе с командой, когда появляются новенькие игроки.

Как только ИП созданы, не обременяйте себя моментальному обучению игроков всем правилам. Расскажите им необходимые основы, которые дадут им лучше осознать их персонажей (как действуют заклинания, для чего КД, как работают навыки и т.д.), а продвигаясь дальше они будут усваивать всё больше и больше информации. Пусть игроки говорят вам то, что они хотя чтобы сделали их персонажи, а вы переводите это под игровые правила. Учите их действию правил в необходимых моменты, на основе ситуаций. Пусть к примеру персонаж маг спрашивает у вас как применять заклинания, или персонаж воин узнаёт действие атаки. Объясните им какие модификаторы используются, и какие нужно добавлять к броску на d20, и что произойдёт в результате броска. Спустя некоторое время, игроки запомнят, что необходимо делать, и не будут задавать вопросы на эту тему.

РАЗРАБОТКА МИРА

Каждый Мастер Подземелий создатель своего собственного игрового мира. Используйте ли вы игровой мир Грэйхавк® (стандартный игровой мир Д&Д), или иной изданный игровой мир по Д&Д, как например *Забывшие Королевства*®, это всё же ваш неповторимый мир.

Игровой мир—более чем просто предпосылка для приключений, хотя это так и есть. Игровой мир — это всё вымышленность за исключением ИП и сюжета приключения. Создаётся впечатление, что хорошо разработанный и продуманный мир, обтекает ИП, и они ощущают себя в нем неотъемлемой частичкой, а не добавкой к миру. Хотя ИП могут быть могущественными и важными, они остаются обитателями вымышленного мира, который безгранично огромнее их.

Ключом к правдоподобному миру является его содержательность. Когда ИП возвращаются в город за продовольствием, они могут столкнуться с кем-нибудь из НИП которых они встречали ранее. Вскоре они могут запомнить имя бармена, а он в свою очередь их имена. Когда вам удалось достичь какой-то степени детализации, не забывайте выполнять случайные изменения. Если ИП вернуться чтобы приобрести ещё лошадей в конюшне, вы можете открыть им, что мужчина, который управлял этим местом, уехал назад в большой город за холмами, а этим местом теперь управляет его племянник. Такие виды перемен не окажут особых событий, но они останутся во внимании, и заставят игроков почувствовать, что мир в котором они играют реален как и они сами, а не просто плоская поверхность предназначенная для того, чтобы обеспечить их подземельями.

Для большей информации об управлении игровым миром смотрите 5-ю Главу.

КОРРЕКТИРОВАНИЕ

Вы во внимании когда все собираются вокруг стола. Это не означает что наступает время, когда вы говорите всем что они обязаны делать в игре, но и не означает что пассивно сидите за столом. Опытные игроки всегда будут относиться к вам как человеку обладающему авторитетом над игровой механикой, даже изменяя кое-что из книги основных правил. Опытные МП знают как преобразовать или переменить изданное в книге правило с хорошим и логичным объяснением, чтобы игроки не бунтовали за столом (об этом чуть позже).

Чтобы нести за это ответственность, вы должны знать правила. Вам вовсе не обязательно учить наизусть книги правил, но вам чётко нужно знать о том, что в них говорится, чтобы при появлении ситуации спора, вы смогли точно знать, к какому правилу в книге это относится.

Очень часто возникают ситуации, которые не рассмотрены в книге. В таких ситуациях вам понадобится кое-какое наставление того, как с ними справиться. Когда происходит

столкновение с такой ситуацией, проследуйте следующим действиям.

- Рассмотрите сходную ситуацию, рассмотренную в книге правил. Попробуйте экстраполировать (преобразовать) её в ту, что образовалась у вас, и использовать описанные правила
- Если вам нужно сделать что-то, что будет связано с продолжением вашей всей игры. (Чаше это называют домашним правилом). Детализированность заставляет игроков чувствовать себя удовлетворёнными, и даёт ощущение что они в поисках приключений в стабильном, предсказуемом мире, в котором не происходит непонятных, бессмысленных вещей, которые появляются по капризам МП.
- Если вы сомневаетесь, помните об одном удобном правиле: Благоприятные условия дают +2 бонус к любому броску на d20, а неблагоприятные несут штраф -2. Вы будете удивлены, когда увидите, как часто решает проблемы этот «Лучший друг МП».
- Если вы вступите в какие-то нестыковки с правилами, используйте при корректировке эти факторы.
- Правило опубликованное в книге правил всегда является правым от того, что в приключении, если только в опубликованном приключении это правило не связано с чем-то особенным и ограничено только этим приключением.
- Выберите то правило, которое вам больше всего подходит, а затем применяйте его на протяжении всей игры. Постоянство критический аспект корректировки правил.

ДАЛЬНЕЙШЕЕ ПРОДВИЖЕНИЕ ИГРЫ

И хотя на игроках лежит ответственность течения игры, всё же больше это относится к МП. Он должен обеспечивать непрерывность игрового процесса, поддержку интереса у игроков, и поддержку общего веселья. Помните, что поддержание непрерывности игрового процесса гораздо важнее, чем рыскание по книгам правил в поисках очередного правила, или бесконечных споров по поводу правильного действия правил.

Даже хорошо разработанная игра со временем может надоесть. Возможно, игроки слишком долго играют и уже подустали. А может игровые собрания стали какими-то невзрачными. Иногда этому невозможно никак помочь—ведь вы же всего лишь человек. Но в целом, гораздо лучше отменить собрание, или сократить игровое время, чем сидеть и скучать, что может вообще уничтожить дальнейшую игру.

Однако повседневные игровые собрания можно преобразовать в более яркие с помощью некоторых методов. Например, сделать подобие пергамента из обычной бумаги, «состарив» её намочив с помощью кофе или чая, а затем высушив её с приобретением желтоватого оттенка. Сделать на ней поматости, и надрывы, а затем, когда ИП найдут карту и записку выдать их. Старые монеты, карты таро, затёртые книги на иностранном языке и подобные предметы наполняют игроков духом игры и авантюры.

Другим способом визуальной помощи являются иллюстрации. Во всех Д&Д книгах вы можете найти различные красивые рисунки. Просмотрев книги, или обнаружив на обложке какого-то иного иллюстративного источника необходимую иллюстрацию, вставьте её в столкновение для ИП. И затем, когда придет время столкновения, достаньте рисунок и скажите «Это то, что вы видите». И хотя изображение игроков очень сильное, иногда необходимо усилить его образом столкновения в игре—персонажем, чудовищем или местом—всем тем, что сделает ещё более реальные ощущения происходящего. Иногда вы можете встретить иллюстрации в весьма необычных местах. КATALOGИ с ювелирными изделиями могут натолкнуть на новые идеи с волшебными предметами или сокровищем, а иногда, хорошо иллюстрированная энциклопедия или историческая книга может быть ничуть не хуже фэнтезийной книги.

Конечно, вам не всегда удастся найти рисунок необходимого вам чудовища, НИП или созданного вами места. Поэтому именно для этого вам понадобится зачаровывающее и впечатляющее описание. Подготовьте необходимые описания того, что видят ваши персонажи, чтобы передать его наиболее ярко. Не забывайте, что вы глаза и уши игроков. «Влажное, сырое пещение, покрыто плесенью, которая по прорастала в трещинах покрывающих все стены помещения» гораздо больше развивает воображение, чем просто «комната 3 на 3 метра». В течение игры вы должны задавать себе вопросы:

Что видят персонажи? Что они слышат? Чувствуют ли они

какие-то особые запахи? В воздухе висит неприятный запах? Ощущают ли они, как холодный ветер обдувает их кожу? Или же они чувствуют как порывы горячего, влажного ветра развывают их волосы.

Ни один игрок не забудет сражения, которое произошло на рассыпающемся мосту в середине грандиозной бури. Самым лучшим способом привлечения внимания игроков, это наполнение сцены захватывающими действиями. Но не переусердствуйте с угрозой жизни, землетрясениями и т.д., все события должны напоминать некий художественный фильм или книгу. Негодяи должны ругаться и оскорблять ИП в сражении, а чудовища яростно рычать. Если вам кажется, что бой с гноллами будет незабываемым, представьте, насколько впечатляющим будет такое сражение на краю ямы с огненной лавой.

Некоторым МП нравится создавать необходимую атмосферу для своих игровых собраний. Очень часто хорошим аккомпанементом служит музыка. Желательно подобрать подходящую в стиле музыку, которая подходит под стиль игры. Нет ничего плохого, если вам нравится использовать музыку в своих играх из кинофильмов. Также подойдёт классическая музыка, звуки окружающей среды или стили работы. Но не забывайте, что некоторых игроков музыка может только отвлекать. Будьте внимательны к тому, чего желают ваши игроки, атмосфера игры, где они ничего не слышат, будет только раздражать их, и они вряд ли получат удовольствие от игры. Другие способы которыми МП может организовать атмосферу игры—разукрашенные фигурки и диорамы, специально подобранное освещение, и даже звуковые эффекты. (Если двери в вашей комнате скрипят, вы можете использовать их в тот момент, когда ИП открывают двери в подземелье).

Другой элемент который МП может взять себе на вооружение, а многим игрокам этот способ очень нравится—отображение разных голосов, отыгрывая разных своих «персонажей». Практикуя несколько разных акцентов или говоров, распределив их между разными НИП вы сделаете их более запоминающимися для ваших игроков.

Весьма приемлема несложная мимика в действиях ваших НИП, которая будет отображаться не только в вашем воображении. Если НИП съёживается и останавливается когда он пере-двигается, приподнимитесь и укажите точный стиль передвижения персонажа. Если потолок над ИП начинает обваливаться, постучите своими кулаками по поверхности стола имитируя падения обломков скал. Если кто-то протягивает руку и даёт что-то ИП, изображайте это действие каждый раз, игрок (подразумевается что его персонаж берёт предложенное) инстинктивно последует вашему движению, изобразив принятие предложенного предмета. Вы можете предложить вашему игроку, чей персонаж невидимый, опустится под стол, чтобы он имитировал, что его никто не видит, создавая эффект голоса исходящего из ниоткуда. Но помните, что

Стиль Игры Вышибая Двери

такая активность очень быстро приводит к усталости. Не воспроизводите в реалии свои сражения, так как вы можете выбить кому-нибудь глаз!

И напоследок, старайтесь всегда удивить своих игроков. НИП о котором они думали как об отъявленном негодяе, оказывается превращённым единорогом, у которого самые добрые намерения по отношению к персонажам. Подсказка, которая, как они думали ведёт их к сокровищнице, оборачивается новой подсказкой. Если ваши ИП в комнате подземелья, а в комнату врывается огненный великан и нападает на них, опишите комнату в спокойном, тихом тоне. А затем, резко подняв голос и подскочив, громко произнесите о том, что в комнату ворвался великан. Это точно привлечёт их внимание.

СТИЛИ ИГРЫ

МП обеспечивает приключения и окружающий мир. Для того чтобы игра была целостной, МП и игроки должны совместно работать, чтобы игра получилась интересной. Однако на вашей ответственности лежит стиль играемой игры. Самым лучшим способом достижения этого, понять то, чего желают игроки, и преподнести им это. Существует множество для стилей игры; ниже мы приведём вам два противоположных стиля игрового разнообразия.

ВЫШИБАЯ ДВЕРИ

ИП выбивают двери из петель, убивают всех чудовищ и получают сокровище. Это прямолинейный стиль игры, весёлый, захватывающий и направленный лишь на действия. Очень мало времени уделяется на развитие личностей для игровых персонажей, обыгрывания не боевых столкновений или обсуждения ситуаций происходящих вне подземелья.

В такой игре ИП встречаются с чётко выраженными злыми чудовищами и оппонентами, и чётко выраженными добрыми НИП (изредка). Не ожидайте, что ваши ИП начнут вести дискуссию что делать с пленными, или, будет ли это правильно, если они ворвутся в логово медвежатника и убьют его. Не задумывайтесь над количеством денег и проведением времени в городе. Делайте так, чтобы ваши ИП как можно быстрее вернулись назад к действиям. Мотивациями персонажей в таких случаях будут: убийство чудовищ и накопление сокровищ.

Правила и игровой баланс очень важны в этом стиле игры. Если у кого-то из персонажей более развиты боевые способности чем у остальных, избегайте ситуации где могут справиться только такие персонажи, а потому удовольствие от игры достанется только им. Если вы применяете такой стиль, будьте осторожны с изменениями в правилах, и тщательно



продумывайте дополнения или изменения правил, прежде чем их ввести в игру.

ГЛУБОКО-ОСМЫСЛЕННОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ

Свободный Город Грэйхавк терзаем политическими раздорами. ИП должны убедить представителей правящего совета уладить свои разногласия, но они смогут это сделать после того, как ознакомятся с различными точками зрения советников их намерениями. Этот стиль игры плавный, комплексный и серьезный. Фокусирование идёт не на сражения, а на разговоры, ознакомления с личностями, и взаимным общением с персонажами. Всё игровое собрание может пройти без единого броска кубика.

В таком стиле игры НИП должны быть яркими, сложными и детально проработанными как ИП, хотя здесь акцент идёт не на игровые параметры, а на мотивации и личность. Ожидаются длительные объяснения каждого из игроков о том, что собирается делать их ИП, и почему. Поход в магазин за приобретением железных гвоздей и верёвки, может быть настолько же важным, как и столкновение-сражение с орками. (Вы не ожидайте, что ИП кинутся в бой с орками, если у их ИП нет на то особых мотивов). Иногда персонаж может делать действия, которые может осуждать его игрок, но это «потому что это лучшее, что мог его персонаж сделать в этой ситуации». Приключения в таком стиле игры в основном связаны с переговорами, политическими интригами и общением между персонажами. Игроки говорят о «сюжете-истории», которую они сами и создают.

Правила менее важны в этом стиле. Так как бой это не основное, игровая механика занимает заднее место в развитии персонажа. Модификаторы навыков занимают более главенствующее место над боевыми бонусами, и даже в этом числа не играют особой роли. Будьте свободны в перемене правил относительно нужды ролевой игры игроков. Вы даже можете упростить систему боя, чтобы она меньше занимала времени, и не отвлекала от сюжетной, основной линии.

ЧТО-ТО МЕЖДУ

В большинстве игр стиль постоянно переходит из одного края в другой описанных ранее стилей. Всегда есть изобилие действий, но хватает и сюжета и общения с НИП. Игроки развивают своих персонажей, но они всегда с готовностью бросаются в сражение. Всегда давайте игрокам разнообразие ролевых и боевых столкновений. Даже в подземелье вы можете разместить НИП, который не намерен воевать с персонажами, а даже наоборот, готов им помочь, или просто пообщаться.

ИДЕИ ОТНОСИТЕЛЬНО ДРУГИХ СТИЛЕЙ

Существуют ещё несколько других стилей, которые представлены на ваше усмотрение.

Серьёзность против Юмора: Насколько серьёзно вы воспринимаете свой мир, и ваши игроки. Шутки и глупые поправки могут делать игровой процесс весёлым, но они отвлекают от самой игры. Если вы вставляете шуточные комментарии в процессе игры, не сомневайтесь что и ваши игроки начнут подражать вам, вставляя шутки на каждом шагу.

Но всё же, если вы создаёте незамысловатые, забавные приключения, создавайте слегка глуповатых НИП, или вводите забавные и юмористические ситуации в игру, проводя изменение настроения в процессе игры. Если король земли говорящая собака по имени Жучок, или ИП обнаруживают *ночной горшок призыва элементарей* вместо *жаровни призыва элементарей*, не думайте что кто-то будет всерьёз воспринимать вашу игру.

В целом, мы рекомендуем, чтобы вы отыгрывали вещи правильно. Не вставляйте бесконечные шутки в игру. Для поддержания игрового веселья будет итак достаточно юмора за столом. Внутри игровые события должны быть относительно серьёзными (хотя, и не без редкой вставки комичных событий).

Скажи Мне Своё Имя: Относительно того какая игра весёлая или серьёзная персонажи могут выбирать себе и соответствующие имена. Хотя имя персонажа красиво и выбрано игроком, вряд ли будет внушать доверие группа, которая состоит из Боба Воина, Алдориуса Киллравена из

Фистельдауна и Поросёнка.

Несколько Персонажей: Желательно чтобы вы всё же ограничили каждого игрока одним персонажем, но вы можете позволить иметь игроку двух и трёх персонажей одновременно. Но в процессе игры каждый игрок должен управлять лишь одним, разные персонажи могут быть в разных мирах или временных промежутках. Однако если в вашей команде мало игроков, вы можете разрешить кому-то из игроков управлять двумя персонажами, чтобы минимальное количество группы соответствовало четырём персонажам.

ПОДВОДЯ ИТОГИ

Вы сама ответственность. Ответственность не предполагает говорить каждому, что он должен сделать там-то и там-то. Но вы, решаете, как будет играть ваша группа игроков, где и когда будет происходить отключение, и что произойдёт дальше. В этом и есть ваша ответственность.

ПРИМЕР ИГРЫ

МП вводит четырёх игроков в их первое приключение. Игровые персонажи: Тордек (воин дварф), Мйалии (волшебница эльф), Джозан (жрец человек) и Лидда (вор халфлинг). Эти четыре искателя приключений ищут руины покинутого монастыря, в котором по слухам хранится известный огненный опал, который спрятал аббат в момент атаки на монастырь.

После пробиранья через безжизненные руины монастыря на поверхности, авантюристы обнаруживают ступени из тесанного булыжника, которые ведут вниз под землю.

Тордек: Давайте-ка последний раз осмотрим руины.

МП: *[В тайне проводя за экраном бросок кубика, но никто из игроков не знает, что в выжженном остове руин монастыря ничего нет]*. Вы ничего не обнаруживаете. Ваши дальнейшие действия?

Джозан: Идёмте же вниз!

Лидда: Идём, но, вначале зажжем факел.

МП: Хорошо, но в начале я хочу знать ваш порядок передвижения.

В этом месте, игроки должны разместить свои фигурки, каждая из которых отображающая одного персонажа, в порядке их передвижения по ступеням (а также передвижения по коридорам, и при вхождении в помещения). Тордек идёт первым, за ним идёт Джозан (с факелом), затем Мйалии, и тыл прикрывает Лидда, её игрок ничего не имеет против, если она будет наблюдать за тем, чтобы ничего не напало сзади.

Если у игроков нет фигурок, напишите на кусочках бумаги имя персонажей, и соответственно их поставьте.

Тордек: К счастью этот факел не будет мешать моему темновидению—и поможет нам передвигаться в темноте коридоров.

Джозан: Ну всё, идёмте уже вниз.

МП: Вы попадаете в помещение простирающееся где-то на 9 метров южнее, и на 9 метров восточнее и западнее. Впереди, а также справа и слева от себя вы видите 3-х метровые проходы, в центре каждой из стен. Оглянувшись назад, вы видите ступени в северной стене, по которым пришли в это помещение.

Лидда: Что ещё мы видим?

МП: Пол неровный и влажный. Потолок поддерживается арками, которые возможно состыковываются в центре потолка в 6-ти метрах над вами, тяжело определить высоту, так как потолок покрыт паутиной. Какие-то старые, покрытые плесенью мешки лежат в юго-западном углу, а обломки камня рассыпаны в центре комнаты, также на полу видны грязь, старые обрывки кожи, лоскуты рваной одежды и какие-то палки или кости.

После короткого обсуждения и разработки дальнейшего плана, каждый игрок произносит действие своего персонажа. Тордек осматривает южный проход, Мйалии рассматривает обломки в центре, Джозан рассматривает старые мешки, а Лидда осматривает западный проход. Игроки соответственно размещают фигурки на чертеже помещения, которое наносит МП на лист бумаги.

Так как никто не обратил внимания на паутину сверху, МП не проводит проверки Отслеживания для того чтобы ИП заметили там паука.

МП: Хорошо... Пока двое из вас осматривают проходы, а

Джозан роется в мешках... [МП делает бросок касательной атаки для ужасного паука в паутине. Он знает, что 14 обозначает успех, так как в начале собрания записал себе КД всех персонажей, и знает, что у Мйалии КД 13].

... Мйалии, ты чувствуешь, что что-то опустилось тебе на макушку, он кажется мохнатым и движется к твоей шее!

Мйалии: Ой-ой-ой! Что это?

Тордек: Если я услышал её вскрик, я оборачиваюсь в её сторону. Что я вижу?

МП: Погоди секунду. Вначале Мйалии выброси свою инициативу.

Мйалии: [Делает бросок] У меня 19!

МП: [Бросает инициативу за паука, и у него выпадает 9]. Пусть все остальные также бросят инициативу. Итак, Тордек ты услышал вскрик Мйалии, повернувшись ты увидел на её шее большого, волосатого паука.

Джозан выбрасывает 10, Лидда 8 и Тордек 4.

МП: Мйалии ты ходишь первая, твоё действие?

Мйалии: Я хочу сбросить его со своей шеи на землю, где смогу растоптать паука ботинком.

МП: Хорошо, так как твоя невооружённая атака провоцирует благоприятную атаку от паука, он кусает тебя когда ты пытаешься схватить его. [Он бросает атаку за паука и выбрасывает 16]. Вау! Мйалии ты чувствуешь острый укол в шею. Пройди проверку спас-броска Стойкости.

Все игроки замирают в напряжении. Мйалии нужно бросить кубик, и добавить свой модификатор Стойкости, который равен всего лишь +0.

Мйалии: Стойкость мой худший спас-бросок! Так посмотрим—15 плюс 0, хм... 15. Этого достаточно?

МП: Ты чувствуешь себя нормально. Но укус всё же наносит 1 пункт повреждений.

Мйалии: Фу-у-ух. Хорошо, я выбросила 14 для его захвата и сброса на землю. Мне это удалось?

МП: Да. Паук приземляется возле тебя, и похоже хочет убежать, возможно по стене назад в свою паутину.

Джозан: Мой ход. Я подбегаю и наношу по нему удар своей булавой! Я выбросил на кубике 20! С моим бонусом это вообще 22!

МП: Неплохой бросок! Ты можешь передвинуться и про атаковать, и поэтому проведи проверку на критическое попадание.

Джозан: [Взволнованно бросая кубик] У меня выпало 15, этого хватит?

МП: Хоп! Брось повреждение два раза, и просуммируй результаты.

Джозан: [Бросает кубик] Клёво! У меня выпало 12 пунктов, плюс ещё и модификатор Силы, который тоже удваивается!

МП: Твой мощный удар размазывает существо по полу.

Мйалии: Круто. Ну теперь, когда выступление окончено, я всё же хочу осмотреть обломки камня в центре комнаты.

МП: Без проблем. Но вначале, пройди проверку Стойкости чтобы проверить как на тебя подействовали побочные эффекты укуса паука.

Мйалии: О-г-о-о, звучит не слишком хорошо... [Бросает кубик]... есть, 17!

МП: Да, все без проблем. Ты чувствуешь себя прекрасно. Осматривая кучу камней, ты видишь возможные останки его жертв и следы деятельности самого паука. Среди костей и погнившей одежды ты находишь 19 серебряных монет. И пройди пожалуйста проверку Поиска.

Мйалии выбрасывает 9 плюс её +6 бонус модификатора в Поиске даёт результат 15, как раз достаточно чтобы заметить скрытый драгоценный камень в глубине кучи камней!

МП: Ты замечаешь что-то сверкающее внутри маленького черепа. Присмотревшись поближе, ты обнаруживаешь драгоценный камень—гранат.

Мйалии: Здорово! Я достаю его оттуда и ложу в свой мешочек. Позже мы попытаемся его оценить. Вы знаете, что-то я волнуюсь по поводу этой паутины.

Лидда: Хорошее замечание. Джозан, не подожжешь ли ты эту паутину своим факелом?

Джозан: Да, я так и делаю. Что происходит? [Смотря на МП].

МП: Паутина быстро сгорает. Вместе с этим, вы видите как с потолка сваливаются крошечные, пылающие останки более маленьких пауков, но ничего такого размера, как существо которое напало на вас перед этим.

Тордек: [На страже] Что мы видим в проходах?

МП: Южный туннель уходит дальше прямо на всё расстояние что вы видите. Западный коридор заканчивается через 6 метров дверью.

Тордек: Хорошо. Я также смотрю в сторону восточного прохода.

МП: Ты видишь как восточный коридор идёт прямо около 6 метров, а затем поворачивает на север.

Лидда: Давайте проверим эту дверь. [Все соглашаются].

МП: Хорошо. Вы подходите к западному проходу. На вид дверь большая, и тяжёлая, в её центре видно вмонтированное огромное, поржавевшее, бронзовое кольцо.

Тордек: Мйалии твой модификатор прислушивания лучше, чем мой. Может быть ты слушаешь что там за дверью?

Мйалии: Конечно. Я подхожу к двери чтобы лучше слышать. [Бросок кубика]. Я выбросила 13, услышала ли, я что-нибудь?

МП: Ты слышишь приглушённый звук стоны—ты не можешь точно определить что это, он то нарастает, то затихает. Дверь слегка наклоняется влево, а затем тебе кажется что кто-то пихает её в твою сторону!

Мйалии: Я слышала стонущий звук с той стороны. Давайте приготовимся к сюрпризу! И, кстати, я пятаюсь двигаюсь назад на свою позицию...

Тордек: [Смеется] Хорошо, пока эльфийка пятится назад, я выбиваю дверь.

МП: Пройди проверку Силы.

Тордек: [Бросок кубика] У меня получилось 10. если этого недостаточно, я могу снова попробовать?

МП: Да, этого недостаточно, но ты можешь уделить время, и попробовать новые попытки.

Тордек: [Обращаясь к остальным игрокам] Слушайте, нам действительно нужно выбить эту дверь, а? [Они соглашаются между собой, и говорят об этом МП]. Что же, я продолжаю это делать до тех пор, пока у меня не выпадет 20, с бонусом по Силе я получу 22.

МП: О, этого вполне будет достаточно. Спустя несколько минут Тордек с силой вышибает дверь. В то же мгновение, порыв холодного, сырого воздуха ворвался в проход, погасив при этом факел Джозана.

Тордек: Вижу ли я что-то, с помощью моего темновидения?

МП: Позади двери видна комната с неровными стенами, а не с каменными блоками, как в предыдущей. Она шириной 7,5 метров, и простирается где-то на 12 метров на юг. Ручей протекающий через комнату впадает в небольшое озеро, неся с собой холодный и влажный ветер. Ты ничего не видишь движущегося, но здесь видно несколько старых бочек и корзин.

Джозан: Я активирую свет на камень, так как всё равно не удастся поддерживать горящим факел при таком ветре.

МП: Хорошо, теперь все видят то, что и Тордек.

Тордек: Я смотрю на пол и потолок, чтобы вновь не оказалось каких-то коварных сюрпризов.

Мйалии: А, я осматриваю бочки и корзины.

Лидда: Джозан, поднеси сюда свет, чтобы я смогла рассмотреть пруд.

МП: Тордек и Мйалии проводят проверки Поиска, а Лидда и Джозан проверки Отслеживания, так как вы не можете «обыскать» пруд не залазя в него, но вы можете всматриваться сквозь воду, чтобы заметить что-то необычное. [Игроки выполняют броски, и говорят МП свои результаты, хотя МП уже знает, что Тордек и Мйалии ничего не обнаружат]. Здесь ничего нет настораживающего на потолке или полу, а корзины и бочки пусты. В пруду плавает маленькая белая рыбка, которая выглядит совсем безвредной—она никак не реагирует на ваш свет. Пруд кажется где-то глубиной от 1,2 до 1,8 метров, с каменистым неровным дном. Джозан, с твоим результатом 17 ты замечаешь какую-то скалистую формацию, которая больше похожа на скелета.

Джозан: Класс! Мйалии может ты с активуешь своё заклинание свет, чтобы я мог кинуть свой камень в пруд и лучше рассмотреть скелета? Может там будет что-то интересное.

Мйалии: Хорошо, я применяю заклинание.

Джозан: Я бросаю камень с заклинанием свет в воду, так, чтобы он упал ближе к центру.

МП: Камень падает на дно пруда, освещая центр. Действительно, эта формация скелет, он должно быть лежит здесь уже многие годы. Камень приземляется рядом с ним поднимая осадок грязи и ила, а также волной сбивает со

скелета предмет похожий на цилиндр длиной в 0,3 метра. Течение начинает уволанивать его за собой...

Лидда: О нет! Я прыгаю в воду и пытаюсь схватить его, или пытаюсь хоть как-то проверить последнее его местоположение. Изо всех сил напрягая своё зрение при низком освещении.

МП: Хмм. Пройди проверку Плавания.

Лидда: Ой-йой! У меня нет этого навыка. Я использую его нетренированным, и могу применять свой бонус по Силе, правильно? Гм—м—м...и по силе тоже нет бонусов. *[Бросает кубик]* Эй! У меня выпало 17!

МП: Да ребята, ваши броски сегодня просто великолепны. Лидда, даже со штрафом за снаряжение переносимое тобой, ты проходишь успешную проверку. Ты как раз прыгаешь в то место, и успеваешь подхватить футляр когда он собирался выскользнуть из комнаты, и уплыть по подземному течению. Вы даже не знаете, есть возможность дышать в этом тёмном и узком проходе, как кажется, течение полностью заполняет собой весь проход.

Лидда: Хорошо, я пытаюсь прочно схватить футляр.

МП: Пройди бросок атаки.

Лидда выбрасывает высокое число, которого достаточно чтобы схватить футляр. МП говорит ей эту информацию, и она выплывает на поверхность, выбираясь из пруда с помощью других, так как игроки остальных персонажей сказали, что толпились вокруг неё, и рассматривают что же она обнаружила. МП описывает запечатанный футляр.

Лидда: Я слегка обтираю футляр, и затем пытаюсь его открыть.

МП: Внутри футляра комок пергамента.

Тордек: Давайте выйдем из этой комнаты назад в предыдущую, и там зажжём факел. Не так-то легко читать свиток или ещё что-то, при таких порывах воздуха. *[Игроки соглашаются, и они вместе возвращаются в первую комнату, закрывая за собой дверь].*

МП: Видимо в футляр попало немного воды, так как часть свитка размытая и размокшая, но вы всё же чётко видите, что это карта проходов под монастырём. Вы узнаете ступени, комнату с прудом и бочками. Восточная часть карты размыта до неузнаваемости, но вы видите что южный проход ведёт в какую-то размытую комнату, позади которой видно большое помещение с силуэтами похожими на гробы, которые расставлены по его периметру.

Тордек: Идёмте на юг, и посмотрим к чему ведёт карта. *[Все соглашаются, и Тордек зажигая факел, идёт впереди].*

МП: Вы проходите по длинному проходу из каменных блоков с арочным потолком где-то в 4,5 метрах над вами. Проход длиной около 18 метров, выводит в северную часть неосвещённого помещения, которое в размерах где-то 15 на 15 метров, это ясно видят персонажи с темновидением и зрением при низкой освещённости. Оно абсолютно пустое, и кажется из него не ведут никакие входы или выходы. Ваши следующие действия?

Лидда: Выглядит ли это помещение как то, что изображено на карте с гробами?

МП: Нет, оно больше похоже на помещение, розмытое водой на карте.

Мйалии: Тогда здесь должна быть секретная дверь. Давайте осмотрим южную стену.

МП решает провести проверку Поиска самостоятельно, чтобы персонажи не знали о результате броска. Он знает, что им вряд ли удастся что-нибудь найти, так тайная дверь в 3 метрах над полом, но он не желает открывать им эту информацию. Обнаружение небольших дыр в стене не требует проверки, поэтому МП случайным образом на d4 выбирает того, кто обнаружит их. Он также делает проверку Прислушивания для упырей в дальнем конце секретного коридора—18, а это означает, что они услышали как персонажи рыскают по комнате в поисках прохода.

МП: Стена кажется абсолютно цельной. Однако... ты Тордек, замечаешь какие-то странные дыры в стене, квадратные емкости вырубленные в камне. Каждая где-то 15 см. шириной, и столько же глубиной. Всего их четыре пары. Каждая пара на расстоянии друг от друга 3 метров, с первой парой в 90 см. от пола, и последней в 1,8 метра от пола. В одной из дыр ты обнаруживаешь деревянные палки?

Джозан: Давайте ещё раз взглянем на карту.

Тордек: Пока ты смотришь на карту, я осматриваю всё вокруг, чтобы обнаружить есть ли этих дыр какие-то крепежи или зацепы, или что-то похожее.

МП: *[Делая несколько бессмысленных бросков, зная что никаких крепежей он не найдёт].* Ты ничего не обнаруживаешь Тордек.

Мйалии: Я думаю что эти дыры служили как карманы для поддержки какой-то деревянной конструкции.

Лидда: Ну конечно! Может это была лестница? Насколько высоко расположен потолок в этом месте?

МП: Ну, где-то в 7,5 метрах.

Лидда: Как насчёт того, чтобы подсадить меня, и я смогла лучше рассмотреть?

Джозан: Неплохая идея. Тордек, ты сможешь мне поддержать её?

Тордек: Конечно.

Мйалии: В то время, пока они делают это, я осматриваюсь, чтобы никто к нам не подкрался.

МП: Всё кажется спокойным Мйалии. Лидда не тяжёлая, поэтому вам ребята не нужно проходить проверки Силы, чтобы поднять её. Вам нужно будет их пройти, чтобы поддерживать её на весу, чтобы она смогла... А, что ты собираешься делать наверху Лидда?

Лидда: Вначале осматрю поверхность камня, чтобы заметить какие-то знаки или следы подъёмного устройства.

МП: Ну хорошо, как насчёт ваших проверок Силы? Тордек, ты более сильный за Джозана, поэтому он помогает тебе поддерживать Лидду. Если жрец пройдёт успешную проверку против КС 10, то тогда к проверке Тордека добавляется бонус +2.

Результаты проверок успешные, и Тордек с Джозан могут удержать Лидду на весу, поэтому МП проводит проверку Поиска за Лидду. Она что обнаруживает.

МП: Лидда ты обнаруживаешь какие-то каменные выступы, которые имеют гладкую поверхность, создаётся впечатление что ими часто пользовались.

Лидда: Тогда, я пытаюсь двигать эти выступы. Может они позволят открыть секретную дверь. Я кручу, толкаю, поворачиваю и т.д. их...

МП: Хорошо, хорошо. Как только ты толкаешь вперед один из выступов, слышен скрежущий звук. Секция стены размером 3х3 метра отъезжает чуть внутрь и в правую сторону в центре южной стены, в 3 метрах над полом.

Лидда: Я подтягиваюсь к двери, и хочу осмотреть, могу ли я каким-то образом зацепить крюк с верёвкой, чтобы остальные могли взобраться?

МП: Да, ты подтягиваешься, и высматриваешь какую-то трещину или шип, верно? Пройди проверку Отслеживания.

По сути, проверка Отслеживания нужна для того, чтобы Лидда смогла заметить упырей скрывающихся в темноте, но Лидда не знает о них (хотя в целом, для более опытного игрока, МП не должен говорить о проверке Отслеживания).

Лидда: Уп-с-с-с. У меня выпало 7.

Теперь МП проводит броски атаки для упырей. Игроки спрашивают. Что происходит, и зачем он делает броски кубиков, но молчание лишь накаляет страсти и атмосферу. Упыри попадают своим парализующим касанием по Лидде.

МП: Лидда пройди проверку Стойкости.

Лидда: Ой, нет. Зачем? Ловушка? *[Бросает кубик]* Блин— 1. Вот здесь удача отвернулась от меня.

МП: *[К остальным]* Вы видите как болезненно-серая рука ударила халфлинга в том месте, где она осматривала проход. Издав приглушённый вскрик, вы увидели как затемнённая форма схватив её, утащила халфлинга у вас из виду. Что вы предпримите?

ВЕДЕНИЕ ИГРОВОГО СОБРАНИЯ

После того, как всё подготовлено, и все расселись за столом, наступает ваш час. Это ваше шоу. Здесь даны кое-какие советы, чтобы вы смогли провести наиболее ярко свою игру, безо всяких погрешностей.

ИЗУЧИТЕ СВОИХ ИГРОКОВ

Обычно, но не каждый раз, МП сам приглашает в свою игру новых игроков. В таком случае, именно вы должны узнать и понять тех людей, с которыми вам предстоит проводить игровые часы, с которыми у вас будет совместная работа и удовольствие от игропровождения.

Очень многое зависит от стиля игры. Вы обязаны знать, какой тип игры хотят получить ваши игроки, с вновь пришедшими игроками, или полностью новой группой, вам необходимо выяснить этот вопрос в первую очередь.

Осознайте, хотя ответственность и на вас, но в игре всё же все равноправны, поэтому от собрания к собранию к вам приходят игроки, так как верят, что вы дадите новую порцию веселья и игрового опыта.

Правила за Столом

Одна вещь, которая поможет любому, как МП так и игроку — установленный комплект правил, которые не влияют на ход игры, но определяют правила поведения за столом.

Некоторые столовые правила описывают, что вам необходимо делать при определенных ситуациях. И лучше, если вы рассмотрите их прежде, чем начнете играть в вашем игровом мире. Вы можете установить как самостоятельно, так и разработать совместно с игроками.

Невнимательные Игроки: Иногда игрок из команды не может прийти на игровое собрание. Тогда перед остальными поставят вопрос, что делать с его, её персонажем. У вас есть несколько выборов:

- Кто-то другой управляет за персонажа на этом собрании (и руководит сразу двух). Это легче всего для вас, но это отвлекает игрока от своего основного персонажа, а также может расстроить владельца персонажа событиями, которые произошли с его персонажем в его отсутствие.
- Вы управляете персонажем так, будто он или она НИП. Это может быть лучшим решением, но, обыгрывание вами персонажа и ведение игры одновременно, может быть слишком тяжелым, и может сбивать ритм всего игрового процесса.
- Персонаж, как и игрок не необходимы для отыгрывания в процессе игры. Но такое решение действует лишь в определенных ситуациях, и если присутствие персонажа не обязательно, предпочтительнее было бы убрать его из событий на период этого собрания. В идеале, он может пропасть, отстать в результате какой-то суматохи до того времени, когда игрок сможет вновь присоединиться к игре. (У персонажа возникнет другое задание, или он будет жертвой какой-то болезни, и временно не сможет участвовать).
- Персонаж отходит на задний план в этом собрании. Это, возможно, наименее желаемое решение, так как на него постоянно будет отвлекаться внимание.

Поймите и вы, что игроки приходят и уходят кто-то может уехать, у кого-то может начаться более занятая жизнь, а кто-то мог просто устать от игры. Они покинут вас. Но в то же время, к вам могут присоединиться и новые игроки. Всегда делайте так, чтобы размер группы подходил под ваш комфорт. Стандартным размером группы является четыре игрока (плюс пятый МП). Однако некоторые группы могут быть очень маленьким, до двух человек, а другие большие до восьми и более. (В очень больших группах требуется вне игровой помощник, который помогает принимать действия игроков, судить в разногласиях в правилах, в управлении НИП-ами и от переизощнения? МП). Вы также можете проводить игру один на один, где только один игрок и МП, но это очень необычный стиль игры. (Но это очень хороший способ отыгрывания специальных миссий, таких как искупление падалина).

Если это возможно, попытайтесь узнать у игроков насколько долго они рассчитывают играть, и попытайтесь на момент игры, чтобы они всё же уважили вас и других, и были обязательны в своих посещениях.

Введение Новых Игроков: Когда кто-то новый присоединяется к игре, его или её персонажа необходимо плавно ввести в игровой процесс. В это же время его необходимо и ознакомить с группой. Удостоверьтесь, что игрок знаком как со столовыми правилами, так и с игровыми.

Обсуждение Бросков: Когда кто-то выполняет бросок, и его кубик приземляется на пол, вы заставляете перебросить кубик, или принимаете выпавший результат? Что вы делаете когда кубик лежит перекосившись о книгу? Должны ли игроки проводить все свои броски так, чтобы МП обязательно их видел? У этих вопросов нет правильных или неправильных ответов, их вы решаете совместно с командой перед тем как начать игру, а не во время её, это сохранит вас от дебатов во время игры.

Использование Книг: Гораздо лучше, если вы заранее продумаете в какие книги понадобится обращаться игрокам (кроме *Руководства Игрока*) в процессе игрового собрания.

Обсуждение Правил: Конечно, лучше будет, если в процессе игры ваши игроки не будут постоянно спрашивать

у вас правила, или будут жёстко установленные правила, или не будут постоянно вводятся какие-то дополнения, или же обсуждения относительно аспектов игры (кроме того, что находится прямо под рукой). Все замечания можно вносить перед или в конце игрового собрания.

Шутки и Посторонние Темы: Всегда произносятся какие-то шутки, фразы из фильмов, слухи и прочие обсуждения не касающиеся игры, но их появление обусловлено либо интересом игры, либо абсолютно посторонней тематики. Решите сами (совместно с группой) что обсуждается, что нет. Но не забывайте, что это игра, и людям должно быть в ней весело, хотя в тоже время они должны быть сфокусированы на действиях своих персонажей, потому что в обратном случае, все собрание перерастёт в базар.

РАБОТА С ИГРОКАМИ

Двое игроков желают обладать тем же магическим предметом. Каждый из них думает, что именно его персонаж лучше справится с этим предметом, или хочет получить его за свои действия. Если персонажи не найдут как разделить свой спор, вы должны рассудить их, или предложить решение. Ведь может быть и того хуже, один из игроков может затаить обиду на другого за прошлое, то что произошло вне игры, и теперь его игровой персонаж захочет сделать подлянку, или что хуже, убить другого персонажа. Вы не должны просто сидеть сложа руки, и наблюдать за происходящим. Вы должны вмешаться, и постараться урегулировать конфликт. Вы выступаете как распорядитель церемоний, или как судья в игре. Переговорите со спорящими вместе и по отдельности вне игрового собрания, и постарайтесь утихомирить конфликт. Сделайте это спокойно и тихо, чтобы это не нарушило игру и остальным игрокам, чтобы неурядицы в реальном мире, не отображались на чувствах персонажей в пределах игры.

Если игрок рассердился на вас, когда правило действовало на него негативно, постарайтесь спокойно объяснить ему почему так действует правило, и что вы хотели как лучше, и что вы сделали не со злого чувства к игроку. Вне игрового собрания более подробно объясните игроку правило. Выслушайте внимательно его аргументы, но помните, финальный судья вы, и что играя в вашей игре, ему придется подчиняться правилам вашего мира как МП (смотрите Когда Случаются Неприятные Вещи с Хорошим Игроками на стр. 18).

Иногда действия одного игрока нарушают интерес к игре всех остальных игроков. Шумный, безответственный, причиняющий неприятности игрок, может быть очень неприятен в игре. Иногда, из-за его действий может погибнуть другой персонаж. А иногда, из-за его обильных споров, разговоров не по теме может и вовсе прерываться игровой процесс. В другой раз он может опоздать или вовсе не явится на игру. Безусловно, единственное решение в такой ситуации — избавиться от такого игрока. Так же нет смысла играть с человеком, если вам не нравится проводить с ним время по другим социальным условиям.

Если кто-то из игроков доминирует в игре, и монополизирует ваше время действиями своего персонажа, остальные игроки могут быстро заскучать, и потерять интерес к игре. Каждый из команды должен иметь свой ход. Также, каждый из игроков в команде должен высказывать свои идеи и решения. (Слишком взрослые или властные игроки, иногда берут на себя весь контроль. И говорят за остальных). Если один из игроков настаивает на контроле всего, поговорите с ним отдельно вне игры, и объясните, что его действия делают менее интересной игру остальным игрокам.

МЕТА-ИГРОВОЕ МЫШЛЕНИЕ

«Я предполагаю, что рычаг с другой стороны ямы деактивирует ловушку», так может сказать кто-то из игроков остальным игрокам, «потому что МП никогда не создаст ловушку, которую мы бы не смогли как-то деактивировать». Это пример мета-игрового мышления. В любой момент, когда игрок начинает базировать действия своего персонажа на логике построенной факта того, что он лишь играет в игру; он применяет мета-игровое мышление. Такое поведение всегда обескураживает, так как оно отвлекает от истинного ролевого отыгрывания, и сеет семена неверия.

Удивите своих игроков тем, что нарушаете мета-игровое мышление. Разместите с противоположной стороны рычаг к примеру, но он будет ржавым и бесполезным. Пусть игроки опираются на свои чувства, и не дайте им усомниться в вас.

Пусть они думают в условиях реального мира, а не мира в виде МП. Ведь в игровом мире ловушку в подземелье создавали нарочно. Вы имеете причину существования ловушки, пусть и ИП осознают то же самое.

Коротко выражаясь, постарайтесь воссоздать у игроков игровую логику. Перерабатывая ситуацию, рассмотренную выше, соответствующим замечанием умного персонажа может быть: «Я предполагаю, что с противоположной стороны ямы есть рычаг деактивирующий ловушку, так как гномы создавшие её, должны были как-то и деактивировать её для себя». По сути, это размышление прекрасно, так как оно показывает остроумие, с соответствующим восприятием окружающего игрового мира.

ИЗУЧИТЕ ИП

Самое большое преимущество которое есть у вас над профессиональным писателем, разработчиком приключения – знание ваших игроков. Вы знаете, что им нравится, чтобы они хотели бы сделать, их способности, а также то, что происходит в вашем игровом мире. Вот почему, даже если вы используете опубликованное приключение, вы всё равно проработаете его так, чтобы оно гладко вложилось в ваш мир.

Хороший МП всегда знает следующие факты о своих персонажах в игре.

Основные Параметры Персонажей: Это включает в себя класс, расу, уровень, хит-поинты, бонусы спас-бросков и атак, заклинания и специальные способности. Вы должны уметь рассматривая хит-поинты, КД и специальные способности чудовищ, сравнить их со способностями персонажей, чтобы сделать правильный вызов. К примеру, подбирайте КД чудовища в соответствии с бонусами атак персонажей, в особенности воинов. Когда вы принимаете средние броски, смогут ли воины попасть по существу? Или быть может им понадобятся броски выше среднего? (Если вызов серьёзен). Или же им понадобятся лишь природная 20? (В таком случае вызов практически невыполним).

Изучите бонусы атаки существа. Рассмотрите причиняемые им повреждения. Соединяя эти частички информации с данными по КД и хит-поинтам ИП, вы можете понять, насколько серьёзно может повредить персонажей чудовище. Может оно будет способным убить кого-то из них? Если бонус атаки существа добавляемый к среднему броску на d20 поражает КД ИП, а среднее повреждение превышает его хит-поинты, существует большая вероятность того, что чудовище запросто сможет убить персонажа. Когда вы рассматриваете КС против специфических атак существа, насколько велика вероятность того, что персонаж противостоит этим атакам?

Эти разновидности вопросов и анализов позволяют вам более точно подобрать чудовищ, столкновения и приключения в соответствии с вашей группой. Приведенные в статистиках Серьёзности Вызова помогут вам разобраться с этими вопросами, но всё же, никто не знает лучше чем вы, вашу команду. (Для деталей о Серьёзности Вызова смотрите 3 Главу: Приключения).

Ведите записи обо всех персонажах, их параметрах, заклинаниях и хит-поинтах, КД и т.д. Одним из методов, является взятие копии карточки персонажа игрока, при переходе ИП на новый уровень. Эта информация будет полезной при балансировании столкновений, и отслеживании потери хит-поинтов, отслеживании использования заклинаний в процессе игры. Также весьма удобно, если персонаж, который не смог явиться на собрание, позволит кому-то воспользоваться карточкой его персонажа на этом собрании в его отсутствие.

Что Нравится и Не Нравится Игрокам: Некоторые группы ненавидят политические интриги, и стараются избежать или миновать их, уходя в подземелья. Другие же группы, наоборот, стараются не участвовать в сражениях. Какие-то группы предпочитают сражения с майнд флаерами и псиониками, а другие нет. Вы лучший судья, если вам удаётся то что нравится игрокам, и то что захватывает их интерес, или то, в чём они с радостью примут участие в столкновении и приключении.

Для примера, МП определил, что группой ИП мотивирует накопление золота. Зная это, он вовлекает команду в приключение, которое замешено на сокровищах, ИП необходимо знать об этой цели заблаговременно. Однако иная команда, может быть заинтересована лишь в героических деяниях. Их не заботят деньги, но если они узнают, что граф в беде из-за урагана вызванного магом, они изо всех сил

постараются остановить колдуна.

Нет ничего более худшего для МП, чем создать приключение, и вовлечь ИП в действие, чтобы они затем проигнорировали его, и даже отказались. Никому не хочется чтобы его приключение было неиграбельным. Зная интересы и мотивации команды, вы способны избежать этого неприятного момента.

Что Происходит в Вашем Игровом Мире: Так как вы проецируете все события игры, вам в любом случае необходимо отслеживать всё происходящее. Очень важно помнить о том, что персонажи сделали, и что они планируют делать. Если ИП хотят покинуть эту местность, и уйти в горы, чтобы найти там старого учителя-наставника одного из персонажей, вам необходимо это учесть при подготовке приключения на следующее собрание, а также не забывать о нём и в дальнейших игровых собраниях.

Записывайте любые знаменательные события которые произошли в игре. Ведение календаря поможет вам отслеживать события, относительно остальных событий (особенно удобно при отслеживании деятельности негодяев приключения). Помимо этого, всегда помните точные имена НИП-ей (особенно те, что сказываются на ходе игры), чтобы не вышло так, что имя короля постоянно изменяется на каждом новом игровом собрании. И, конечно же, вам необходимо помнить о том, что сделали персонажи, где они побывали, врагов с которыми они столкнулись, и тому подобное.

ЗНАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ И ИНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Вы ведёте игру, а посему вы должны знать об всём. Ну, может не обо всём, но достаточно, чтобы поддерживать всё в движении. Если вы знаете, что ИП собираются в горы, это поможет вам, если вы заранее посмотрите как путешествие в горах повлияет на их передвижение, что будет ожидать их в горах (возможно благодаря каким-то изучением в энциклопедиях или книгах о путешествиях), а также другие детали (снаряжения для взбирания, столкновения в горах, и т.д.). если вам доводилось в живую ранее взбираться по горам, это даже лучше, ведь нет ничего лучше для передачи реализма, чем передача его через собственные ощущения.

Ещё будет лучше, если вы подготовитесь к приключению как можно лучше. Вы продумаете возможные события, территорию (как общий ландшафт, так и местность для столкновений), с кем ИП столкнутся в определенных территориях, как НИП отреагируют на появление ИП, и последующие за этим события (например разговор или сражение).

Если вы ведёте опубликованное приключение, обычно подготовка заключается в тщательном прочтении материала, и расстановки собственных заметок в соответствии со своим миром. Полезными пунктами в таком случае будут:

- Номера страниц в книгах правил, которые понадобятся вам при проведении конкретных столкновений.
- Изменения в приключении, которые лучше вставят его в ваш игровой мир.
- Изменения, которые подойдут для вашего вкуса, или интересов вашей команды.
- Предподготовленные действия для НИП, которые произойдут в столкновении (засады, цепочки заклинаний, монологи при смерти).
- Напоминания для себя по правилам, структуре приключения, событиях которые могут произойти (например проверки случайного столкновения), или связки между определёнными действиями.

Если вы самостоятельно разрабатываете приключение, подготовка к нему потребует от вас большего времени. Эта подготовка может включать в себя следующие элементы:

- Карта всей территории (большой масштаб) и также карты более мелких территорий где возможны столкновения. Они могут быть либо простыми и набросками, либо очень скрупулезными и детализированными (на ваше усмотрение).
- Обозначения к карте или картам в которых описываются особые места, и с кем в них можно столкнуться: противники, союзники, а также сокровища, ловушки, ситуации с окружающей средой, и возможно, описание того, что ИП могут увидеть или услышать, или узнать при вхождении в эти места.
- Списки НИП-ей включая их статистики, и заметки по их

возможным реакциям.

- Заметки о книгах правил (и номера страниц) касающиеся необходимых правил.
- Заметки относительно общей истории и заговора приключения если они взаимосвязаны.
- Статистика по новым чудовищам, которых вы вводите.

Эта подготовка может занять много времени. Однако, не для каждого приключения необходимы детальные заметки для игры. И не каждый МП захочет подготавливать детализированные заметки наперёд. Некоторым больше нравится вести игру «на лету». А иногда МП и хотел более тщательно подготовиться, но просто не хватило времени. Определите стиль ведения игры в качестве Мастера Подземелий наиболее удобный для вас.

ЗНАНИЕ ПРАВИЛ

Если вы знаете о том, что вам предстоит провести воздушный бой в котором ваши ИП будут верхом на грифонах, и они будут сражаться против горгулий, вам понадобятся правила воздушного боя, перед игрой просмотрите правила. Когда на изучение правил отводится меньше времени во время игры, игровой процесс становится более плавным и целостным. Хорошей идеей будет предварительный просмотр обычно используемых правил, таких как например, заклинания для ИП или НИП, или какие-то правила боя.

Когда у игрока возникает вопрос относительно правил, вы тот человек, который может дать ответ на этот вопрос. Великолепное знание правил и есть той причиной, почему МП иногда называют игровым судьёй.

Хотя как бы прекрасно вы не знали правила, игрок может всегда коснуться той темы с которой вы не очень знакомы. Большинство игроков не будут особенно кичиться тем, что они знают эти правила лучше вас. Если кто-то за столом поправит вас относительно какого-то правила, в котором вы что-то упустили, поблагодарите игрока за помощь. Когда люди кооперируются, игра становится только лучше, каждый получает преимущества.

ПОДДЕРЖКА ИГРОВОГО БАЛАНСА

Очень многие говорят об игровом балансе. Как к одному из «балансирующих» факторов они обращаются к правилам, которые как кажутся им одни сбалансированные, а вторые не сбалансированные. Но что же реально означает по себе «игровой баланс»? Основным показателем баланса является отображение большинства выборов персонажа относительно равных в понятии успеха их исполнения. Сбалансированная игра — такая игра, где один персонаж не доминирует над остальными из-за его выборов в игре (расы, класса, навыков, черт, заклинаний и т.д.). Это также отражает то, что персонаж не слишком могущественен перед опасностями, с которыми он сталкивается; а также и не чересчур беспомощен чтобы с ними справиться.

Ниже обсуждаются два основных фактора поддержания игрового баланса.

Хорошее Руководство МП: МП, который тщательно уделяет внимание ко всем аспектам игры, так, что ничего не упускается из виду может прекрасно осуществлять поддержку игрового баланса. К этим аспектам наблюдения относятся: ИП и НИП, победы и поражения, награды и штрафы, нахождение и трата сокровищ. Никто из игроков не должен слишком сильно выделяться из остальных. Если такое произошло, вы должны постараться уравнять его на общий уровень всей команды. Вся команда ИП должна соответствовать ожидающих их опасностям, чтобы они не стали для них слишком тривиальны. Но это и не значит, что практически любая стычка для них должна окончиться поражением. Нет никакого удовольствия постоянно проигрывать, но точно также очень скучными становятся постоянные победы. (Эти типы игры соответственно называют как «подземелье смерти» или «шаровая игра»). Когда происходят временные вне балансировки, их легче устранить изменяя столкновения и окружающую обстановку, чем начинать производить изменения в ИП их способностях и снаряжении. Никому не понравится, если что-то новенькое (к примеру новый волшебный меч) которое появилось у него, будет изъято только потому что игра из-за этого становится не сбалансированной.

Доверие Игрок—МП: Игроки должны доверять МП. Доверие вырабатывается путём применения неизменных правил, придерживанием своего мнения (не следует занимать

сторону одного игрока, этим вы расстроите другого), а также тем, что вы не настроены мстительно к игрокам или ИП. Если игроки доверяют вам, а через вас и игровой системе, они будут воспринимать всё происходящее в игре как тщательно обдуманное. Если вы корректируете ситуацию, игроки должны отнестись к этому с доверием, не с вопросами, или что ещё хуже с подозрением. Так игроки полностью могут сфокусироваться на отыгрыши своих персонажей, участием в игре, получение удовольствия от игры. Доверяя вам, они подчеркивают реализм вашего игрового мира. Также доверяя вам они могут быть уверены в том, что вы сделаете всё так, чтобы они смогли полностью отыграть своих персонажей, возможно удачно провести игру и получить удовольствие. Если будет достигнут высокий уровень доверия, вы более свободно сможете добавлять или изменять вещи в игре, не заботясь, что игроки по каждому поводу будут поднимать протест или начинать обсуждать изменение.

Работа с Не Сбалансированными Персонажами

Иногда может случиться непредвиденное. Игроки могут убить негодяя, хотя у негодяя (и у вас) был подготовлен прекрасный план отступления, и тем самым заполучить карающий меч, который вы вряд ли дали бы в распоряжение игроков. Вместо того, чтобы отдать его истинному владельцу, ИП могут оставить его себе. Или, что ещё более вероятно, некоторые новые приобретения в предмете или заклинаниях, сделают персонажа несбалансированным относительно вашей игры.

Если ошибка случилась, и ИП стал слишком могущественным, ещё не всё потеряно. В целом, вы можете повысить серьёзность вызовов с которыми он столкнётся в будущих приключениях. Однако такое решение проблемы вряд ли будет удовлетворяющим, так как это означает, что для остальных ИП столкновения станут более сложными. И как уже было замечено, не всегда приятно терять какую-то особенность персонажа, только потому что игра стала не сбалансированной. С точки зрения игрока на этот вопрос, вся вина в произошедшем, полностью возлагается на вас.

У вас есть два способа.

Разобраться с Проблемой в Процессе Игры: «В игре» термин определяющий, что происходит какое-то событие в процессе истории игровых событий. К примеру, предположим что ИП стал не сбалансированным персонажем используя на себя способность активации заклинания желание дважды повысив параметры, а не единожды. (В случае с желанием такое невозможно, но МП могут иногда ошибаться). В игровом разрешении это может выглядеть так, злой жрец использует заклинание чудо что избавить персонажа от его вновь приобретённой способности. Чтобы не происходило, постарайтесь сделать так, чтобы это не выглядело очевидным, это будет ваш незаметный инструмент поддержки игрового баланса. Но сделайте это в виде части приключения. (Если это будет не так, вы рискуете сильно разозлить своих игроков).

Разобраться с Игрой Вне Игры: «Вне Игры» обозначает что-то, что происходит в реальном мире, но оказывает влияние на саму игру. Решение проблемы вне игры описанное в последнем параграфе, подразумевает, что вы отводите игрока в сторону, и объясняете ему что из-за его персонажа игра стала не сбалансированной, не обходимо кое-что изменить, или же может нарушиться процесс игры. Нормальный человек поймёт, что ценнее непрерывность игры, и постарается обыграть всё это с вами или в процессе игры (возможно передав могущественный предмет какому-нибудь НИП стражу) или вне игры (возможно стерев с карточки персонажа дисбалансирующую способность или предмет, делает так, будто его никогда и не было). Однако будьте готовы к тому, что игрокам не понравится такое вмешательство, и они не захотят отказаться от мощной способности или предмета, который «приобрёл» их персонаж. Даже если они и откажутся, они всё равно будут помнить о потере. Но что хуже, после столь неудачного способа обмена, вам станет гораздо тяжелее поддерживать и обыгрывать игровой баланс в игре. Но ведь никто и не говорил, что быть МП легко.

ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

Помимо простых корректировок, иногда вам понадобится вносить существенные изменения. Всё нормально. Однако внесение изменений допустимо, лишь для МП у которых уже есть опыт вождения игр.

Изменение Способа Действий Вещей

Каждое правило, которое описано в Руководстве Игрока, было тщательно разработано. Это не означает, что вы не можете изменять некоторые правила под стиль своей игры. Возможно вашим игрокам не нравится стиль применения инициативы, или вы находите, что способ изучения новых заклинаний слишком ограничивающ. Правила, которые вы изменяете под свою игру, называются домашними правилами. Учитывая созидательность играющих, практически в каждом игровом мире, времени, будут разработаны свои домашние правила.

Способность использования механики игры по своему желанию поражающа, давая вам и вашим игрокам в руки возможность созидания собственных миров. Но, изменение проводимые вами, не должны быть легкомысленными. Если в *Руководстве Игрока* указаны правила, то в *Руководстве Мастера Подземелий* вы встретитесь с объяснениями, почему эти правила действуют именно так. Прочтите объяснения внимательно, и продумайте насколько необходимы изменения.

Совещайтесь с нижеследующими вопросами, если вы захотите внести изменения в правила.

- Для чего я изменяю правило?
- Отчётливо ли я понимаю, как будет действовать измененное мною правило?
- Понял ли я, как действует первоначальное предназначение правила?
- Как изменение скажется на других правилах и ситуациях?
- Будет ли это изменение более благосклонно к какому-то одному классу, расе, навыку, черте, а к остальным нет?
- И, в целом, это изменение сделает игроков более «счастливыми» или «несчастливыми»? (Если ответ «счастливыми», удостоверьтесь что изменения не нарушат баланса. Если ответ «несчастливыми», удостоверьтесь, стоят ли эти изменения того).

Очень часто, сами игроки вносят изменения в некоторые правила. Это нормально, так как игра существует лишь когда обе стороны получают удовольствия от участия в игре, а творческие игроки, очень часто находят улучшающие стороны для правил. Будьте внимательны к замечаниям игроков относительно игровой механики. Но в тоже время, будьте внимательны и к игрокам, (которые эгоистично, или не преднамеренно) которые стараются изменить правила для своих преимуществ. Игровая система Д&Д очень пластична, но в ней разработан сбалансированный комплект правил. Игрокам конечно будет хотеться чтобы правила всегда действовали в их сторону, но реальность, где нет опасностей и вызовов для персонажей, очень быстро станет скучной. Боритесь с желанием изменить правила лишь на пользу игроков. Будьте уверены, что изменения будут равносильно относиться к любому в вашем игровом мире.

ДОПОЛНЕНИЯ К ИГРЕ

Как МП вы можете создавать свои собственные заклинания, волшебные предметы, расы и чудовища. Возможно в вашем игровом мире будет очень полезным заклинание, которое

способно превращать противников в кристалл, или чудовище с дюжинами щупалец, которые высасывают тепло из живых существ. Добавление новых рас, заклинаний, чудовищ и волшебных предметов может быть занимательным и вознаграждающим делом.

Но есть и негативная сторона, дополнения способны нарушить игровой баланс. Как было замечено ранее, поддержка игрового баланса важная ответственность для МП. Большинство дисбалансирующих факторов – по невнимательности или плохой работе МП. Не позволяйте себе такого.

Одним из методов определения балансирования нового навыка, черты, заклинания или иной опции, постановка вопроса себе: «Если я добавлю это в игру, будет ли это настолько хорошо, что каждый захочет это иметь?» но в тоже время спросите себя: «Насколько ли это ограничено, что никто не будет в этом заинтересован?» помните всегда о том, что легче создать что-то, что слишком хорошее чем плохое. Смотрите за собой.

Ошибки Случаются с Каждым

Магический предмет, позволяющий персонажам проходить сквозь стены беспрепятственно, даёт им лёгкий доступ ко всем тем местам, в которые вы бы вряд ли их впустили (по крайней мере без соответствующих усилий), является ошибкой. Заклинание 4-го уровня которым можно сразу же убить нескольких противников без спас-бросков – ошибка. Раса без корректировки уровня с бонусами +4 по Ловкости и Силе, тоже ошибка.

Обычно ошибки проявляющиеся в игре на первый взгляд незначительны. Заклинание 1-го уровня создающее порыв ветра, который сбивает оппонентов с ног кажется неплохим, но до тех пор, пока игроки не додумаются применять его для того, чтобы скинуть мощного противника с утёса скалы. Также вы должны знать, что в сундуке с сокровищами никогда не может быть *посох дезинтеграции*, у которого бесконечные заряды, или вы никогда не должны позволять игрокам влиять на вас, которые будут уговаривать вас на то, что например, будет более весело и интересно, если критические попадания будут умножаться на 5.

Когда происходят вещи нарушающие баланс, их нужно корректировать в игре, или вне игры, в зависимости от личностей ваших игроков. Несбалансированные способности, параметры персонажей или предметов очень легко привести к балансу в процессе игры, но изменения правил можно проводить лишь вне игры. Иногда лучше всего говорить игрокам, что именно вы допустили ошибку, и теперь, чтобы восстановить баланс и интерес к игре её нужно исправить. Чем более обосновательными вы будете, тем быстрее вас поймут игроки.

ПОСТАНОВКА ИГРЫ

Напомним ещё раз: Как только начинается игра, весь игровой процесс зависит от вас. Все свои подсказки относительно действий и решений, игроки будут брать вас. Если вы воспринимаете игру серьёзно, скорее всего они тоже

ПРЕДМЕТЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Для того чтобы ускорить или усилить вашу игру, рекомендованы следующие предметы. Они не являются всеобъемлющими, но желательно, чтобы они были в вашем распоряжении.

Экран МП: Этот экран из нескольких листов (доступен в большинстве игровых магазинах и клубах), устанавливается на столе между вами и игроками. В нем есть полезные таблицы и правила, которые позволят вам ускорить процесс игры. Вы также можете прикреплять к нему заметки, которые вам понадобятся в ходе игры, но их не должны видеть игроки. За этим экраном вы можете поместить свои карты и записи, а также совершать броски кубиков, которые не должны видеть игроки. Единственный минус в том, что экран отдаляет вас от игроков, создавая между вами стену. МП которые хотят держать эти таблицы под рукой, но не хотят отдаляться от игроков, иногда кладут экран на стол плашмя, располагая под ним все свои заметки по приложению.

Фишки: Если у вас нет фигурок для каждого персонажа или существа при столкновении, вы способны применять

различные формы фишек для отображения персонажей и чудовищ: распечатанные рисунки с существами, жетоны от покера, монеты, пуговицы, кусочки бумаги – любое что вы считаете приемлемым.

Компьютер: С компьютером на столе (или рядом с вами за столом, но отвлеченным от игроков), вы можете хранить все свои записи и карты в электронном виде, по которым легко можно осуществлять навигацию в процессе игры. Также есть широкий выбор программ для МП, где он может осуществлять управление по НИП, ИП, чудовищам, сокровищам и прочей информации. Кто-то может разрабатывать с его помощью случайные столкновения, создавать персонажей и генерировать случайные числа. Но не все играющие в ролевые игры предпочитают применение компьютера в игре, так как машина отвлекает внимание МП на себя, удаляя его от процесса игры и игроков. Если вы замечаете, что вы больше времени уделяете компьютеру, а не игрокам, постарайтесь более его не использовать в игре, и создавайте с его помощью необходимый материал между игровыми собраниями.

будут воспринимать игру серьезно. Если вы выдаёте все в расслабленном, шутовском тоне, они также будут вставлять в процессе игры свои шутки и юморные замечания. Вы делаете игру такой, какой вы хотите её видеть.

Повторение

«Последний раз, когда вы как раз разузнали о входе в логово василиска, и поняли что проживающее вблизи племя гоблинов поклоняется существу как богу, вы были в конце пятого дня пути через Лес Танграт. Волшебница Мйалии страдала от серьёзной раны, которую ей причинили встреченные в первом сражении разведчики гоблинов. Крусск захотел ворваться лагерь гоблинов и разобраться со всеми ничтожными существами, но остальные уговорили его, чтобы он помог найти удобное место для создания безопасного и хорошо защищённого лагеря. В то же время, гоблины благоговенно готовились сражению, базируясь на звуках, которые они услышали вчера. Теперь, когда солнце зашло за горы, василиск вышел из своего логова. Какими же будут ваши дальнейшие действия?»

В середине продолжительного приключения, восстановление деятельности после предыдущего игрового собрания (или собраний) в начале нового собрания, часто помогает восстановить события и напомнить всем, что было ранее. Будет весьма полезным для МП и игроков, чтобы их персонажи продолжали делать то, что они собирались делать далее, ведь в реальной жизни между играми может пройти несколько дней. Поэтому могут позабыться важные игровые детали, которые повлияют на их дальнейшие решения, и их необходимо напомнить.

Конечно, вы не должны хранить записи всего что произошло. Хорошая идея, если в конце каждого собрания отмечать несколько предложений о том, что случилось в конце последнего собрания, чтобы потом их вспомнить в начале следующего. Со временем вы заметите, что с игрой между собраниями вы более тесно связаны, чем ваши игроки, а поэтому более тщательно будете знать события. Вы можете останавливаться на месте, которое вряд ли забудете по прошествию времени, особенно если новое приключение разрабатывается на основе предыдущих событий.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФИГУРОК

В игре, для отображения персонажей и чудовищ, а также игровых сцен, вы можете использовать металлические или пластмассовые фигурки. Для большего эффекта вы можете размещать их на сетчатом поле, для того чтобы определить расстояние между соперниками, измерять тактическое передвижение, линию видимости и зоны поражения заклинаний. К этой книге прилагается двухсторонняя карта-постер где с одной стороны расположен пример подземелья, а с другой стороны сетчатое поле с клеткой 2,5 см. (Для регулярного использования, желательно покрыть карту плёнкой, чтобы вы смогли наносить на неё пометки маркером, которые затем можно было бы легко стереть. Такую плёнку можно приобрести в тех же магазинах игрушек и клубах, где вы приобрели и кубики).

Даже без сетки вы можете использовать фигурки, расставляя их для отображения порядка передвижения, и относительной позиции, или же вы можете измерять линейкой, приравнивая по шкале 2,5 см.=1,5 м. Иногда, позиция на поле боя может означать жизнь, или смерть, а фигурки (возможно вместе с подходящими объектами для отображения черт поверхности и особенностей подземелья) помогут любому согласовать местоположения существ, персонажей, и иных важных объектов.

Приложив небольшие усилия, игрок обычно выбирает себе наиболее подходящую фигурку для игры, возможно находя в ней характерные черты, которые он хочет видеть в своём персонаже.

ВЕДЕНИЕ КАРТЫ

Когда персонажи исследуют новое помещение, и кто-то из игроков рисует карту, не спешите с игрой. Опишите как можно детальнее помещение, указывая все детали которые вас попросит игрок, включая измерения комнат. Для большей ясности вы можете очертить форму и размер комнаты на сетке впереди вас. Если попросят, опишите повторно помещение. Описывайте всё, что могут заметить персонажи (не забывая о освещении, и зрительных способностях персонажей), но разумно всё воспринимайте (например расстояние до

дальней стены пещеры).

Конечно, если ИП заблудились в подземелье или идут в тумане, они вряд ли смогут определить своё точное местонахождение (или куда им не обходимо идти). В таких случаях, не отказывайтесь в помощи картографу. Когда персонажи пробираются по лабиринту, и сворачивают не туда, забавно когда они начинают отыскивать обратный выход.

ТЕМПЫ ИГРОВОГО СОБРАНИЯ

Данная трактовка обозначает сколько времени вы уделяете определённые действия игроков. Различным игрокам, нравятся различные темпы. Одним персонажам нравится подбирать все встречающиеся медячки; а другие считают, что на это не стоит уделять много времени. Некоторым нравится отыгрывать каждое столкновение, в то же время другие жаждут «хороших мордобоев», действий связанных со сражением или иной активностью.

Делайте всё лучшее для удовлетворения команды, но всегда помните, превыше всего правильность хода всех вещей. Если игроки не желают этого, смело пропускайте такие моменты как: время отдыха, восстановления запасов, выполнения ежедневных действий. Изредка, это может послужить хорошим способом для лучшей детализации персонажей, но большее время оно не несёт на себе особой важности.

Заранее определите, если это возможно, сколько будет длиться ваше игровое собрание. Определив это, вы сможете распределить, что же вы хотите успеть за это игровое собрание, всегда нужно заканчивать игру на каких-то конечных точках (смотрите далее Окончание Собрания). Для одной вечерней игры обычно достаточно три-четыре часа. Некоторые люди предпочитают более длительные собрания, проводя их обычно по выходным. Даже если ваши игры длятся непродолжительное время, иногда неплохо провести длинное «марафонное» собрание.

Сверка с Правилами

Смотрите в правила только тогда, когда они вам действительно необходимы. Если книги вам нужны для помощи в проведении игры, постоянное перелистывание книги снизит игровой процесс. Если вам необходимо, смотрите в книгу (желательно заранее сделать для себя отметки), но всё же при возможности постарайтесь запомнить правило. Может быть это будет не совсем точно в ваших словах, но оно не прекратит игровой процесс.

Задавание Вопросов

Не бойтесь приостанавливаться и задавать вопросы игрокам. Если кажется, что игроки заскучали, спросите у них, может они хотят пропустить это место и передвинуться дальше по игре. Спрашивайте, если не знаете точно как они хотели бы разрешить ситуацию.

Перерывы

Если вы закончили длительное столкновение-бой, или напряжённую сцену, сделайте перерыв. Для длительных собраний рекомендуется делать перерывы для пищи, принятия воды, отлучения по нужде и тому подобные действия, для расслабления. За эти промежутки времени вы можете переработать текущую ситуацию, или подготовиться к следующему столкновению.

РАБОТА С ДЕЙСТВИЯМИ ИП

Очень важно помнить что вне зависимости от действий, каждый из игроков контролирует действия своего игрового персонажа. Не заставляйте игрока выполнять какие-то другие действия (если только персонаж не под магическим внушением, смотрите ниже). Не говорите игроку какие у его персонажа эмоции. Даже если НИП с высоким показателем Обаяния старается расположить к себе персонажа, из-за броска кубика вы не обязаны силовать игрока делать не нравящиеся ему действия. Некоторые из правил относятся только непосредственно к НИП, а не к ИП, в особенности правила отношения НИП (смотрите Отношения НИП на стр. __, и навык Дипломатия на стр. __ в Руководстве Игрока). Эти правила никогда не используются для возможности НИП изменять отношение ИП к тому НИП. Отыгрывая за НИП, старайтесь уговорить, сбить с толку, упрямить, запудрить мозги, в общем отыграть так чтобы игрок вам поверил, но ни в коем случае не используйте свой авторитет как МП относительно действий игрока.

Магическое Внушение

Вашей ответственностью относительно действий ИП является их отыгрывание когда персонаж попадает под какой-то эффект (например заклинание очарование персоны или способность подчинения у вампира), который вводит их под контроль чудовища или НИП. Теперь, в вашем виде—персонаж выполняет те действия, которые диктует ему его контролирующий хозяин.

Иногда корректировка такой ситуации выводит на размышления: К примеру маг НИП применил очарование персоны на ИП, что вы (как маг) прикажете делать персонажу? В соответствии с описанием заклинания в Руководстве Игрока, «вы можете попытаться дать субъекту приказ, но вы должны выиграть встречную проверку Обаяния, для убеждения его выполнить, что-то не характерное для персонажа». Кто решает что для ИП «не характерно делать»—вы или игрок?

Ответом на такой вопрос может быть лишь одно, в некоторых ситуациях вам с игроком необходимо прийти к согласию относительно того, что его персонаж будет делать «добровольно», а кто нет. Это один из моментов в игре когда вы не должны делать свои самостоятельно, а должны посоветоваться с игроком, вряд ли возникнут осложнения при корректировке эффекта заклинания.

Как отмечено вы написанном (приобретённом) вами приключении, НИП или чудовище осуществившее контроль, может мотивировать своими целями для подсказки относительно приказов для ИП. Иногда реакция персонажа на такой приказ (или возможность персонажа пройти встречные проверки Обаяния) легко определима, а иногда приходится согласовывать это с игроком, как это отмечено выше.

РАБОТА С ДЕЙСТВИЯМИ НИП

В целом, НИП должны подчиняться тем же правилам что и ИП. Лишь в некоторых случаях вы можете отклониться от тех или иных правил (Смотри Обман МП и Внимательность Игроков ниже), но в большинстве случаев НИП живут и умирают, выигрывают или проигрывают за бросками кубика, точно также как и ИП.

Будьте быстры, как можно более быстры,

Авантюристы должны все тщательно продумать, независимо от их дальнейшего приключения

принимая решения что должны делать НИП в свой ход, как и ИП в свои действия. Чтобы поддерживать непрерывность игрового процесса, продумывайте наперед, что предпримет каждый из НИП. (Так как вы знаете, какое столкновение будет впереди, вы можете более тщательно подготовиться к нему чем игроки). Разрабатывайте стратегии для НИП в соответствии с их игровыми параметрами.

Но не забывайте, что НИП это тоже люди. Не делайте очевидным для игроков, что какой-то конкретный персонаж «просто НИП», намекая на то, что он не столь умен и важен как ИП. И хотя это может быть правдой, это не должно казаться правдой. Так как вы стараетесь чтобы весь ваш мир был реальным, то и люди обитающие в нём должны быть реальными.

Описывание Действий

Все свои подсказки игроки получают от вас. Если вы что-то описываете не полностью, плохо, скупо, игроки плохо поймут что происходит в окружающем их игровом мире. И хотя это важно в течении всего игрового процесса, это ещё более важно во время происхождения боёв.

Ваше описание всех происходящих действий, местоположение всех важных объектов и участников битвы, а также общая обстановка очень важны для персонажей, более разумного использования их способностей. Поэтому вам ясно нужно знать обо всём происходящем. Разрешите игрокам задавать вопросы, и постарайтесь ответить на них как можно более точнее. Непосредственно общайтесь с каждым из игроков. Если вы называете каждого НИП «тот парень», игроки вряд ли поймут, что вы имеете во внимании. Если на них напало чудовище, опишите его рога, пасть или клыки, так чтобы игроки поняли что делает чудовище.

Если вам кажется, что игроки что-то не поняли, повторите ещё раз. Иногда важные детали теряются из обильного описания чего-то нового. Не бойтесь повторять, что от решётки исходит большое количество тепла, или каждый раз когда драконье передвигается, потолок потрескивает и пыль сыпется на пол. Самое худшее что может случится

— игроки помнят насколько важно это пояснение, но они всё равно



подействуют по своему.

Когда персонаж передвигается, добавляйте фон. Произнесите «Мантಿಕора передвигается дальше от дыры в дальней стене, откуда исходит отвратительный запах», или «варвар ещё ближе подступил к яме», или «подсекатель медленно скользил по неровному полу». Когда персонаж использует объект, опишите объект. «Воин нанёс по вам удар своим изогнутым клинком» гораздо лучше чем «Он нанёс вам 3 пункта повреждений».

Тон ваших описаний контролирует ход столкновения и настроение, которое распространяется на всю команду. Если вы говорите быстро и сосредоточено, это ведёт к более пристальному вниманию к действиям. Если ваши слова яростны, это придаст столкновению отчаянности и напряжённости.

Иногда не помешает добавить немного пантомимы к вашим описаниям. Если оппонент ИП поднимает свой огромный двуручный меч над головой и атакует персонажа, поднимите свои руки над головой в виде сжимающих рукоятку меча. Когда кто-то переносит серьёзное попадание в сражении, передернитесь или отшатнитесь с взглядом боли в глазах. Если ИП сражаются с великаном, поднимитесь в момент действий великана, чтобы смотреть сверху вниз на сидящих за столом игроков.

Иногда тяжело избежать высказываний «Ты промахнулся. Он попал. Ты перенёс 12 пунктов повреждений». Но иногда это всё же нормально. Длинные словесные высказывания очень утомительны в произношении и восприятии на слух, а игровые эффекты более важны в таких ситуациях. Однако это исключение, а не правило. Большую часть времени, вам нужно хотя бы малость делать описания наподобие таких: «Он пригнулся, и рубанул своим длинным мечом тебя на 12 пунктов». Обычно более удобно провести говорить о типе повреждений, а не о переносе повреждений. «Его котти расцарапали тебя на 8 пунктов», но не просто «ты перенёс 8 пунктов», которые непонятно на что указывают.

Помните также, что атака в результате которой не нанесено повреждение, не всегда промах в понятии слов. Очень часто хорошо защищённым персонажам можно попасть, но их доспехи их защищают. Если вы скажите «Его меч лишь стукнулся о ваши пластинчатые доспехи», это не только опишет действие, но и заставит игрока призадуматься о том, что всё же хорошо, что он потратил немного больше золота на эти доспехи.

ДЕЙСТВИЯ НИП

Когда НИП принимают участия в боевых действиях, иногда игрокам необходимо делать подсказки относительно того, что делают НИП, как в терминах вымышленной реальности, так и в терминах игровой механики. Это означает, что когда людоящер с арбалетом принимает действие готовности для прикрытия территории перед дверью, игроки должны понимать, что если они подойдут к той двери, людоящер откроет по ним стрельбу.

В момент происхождения, вам необходимо осмыслить то, как выглядят различные действия. Если вы смотрите сражение в кино, что вы увидите в момент применения заклинания персонажем, или произойдёт ещё что-то, что не сможет совершить человек в реальном мире? Будьте театральны, и описывайте полностью каждое действие, но избегайте чрезмерных описаний, так как этим вы сильно замедлите игровой процесс боя. Будьте последовательны, так как ваши слова не просто описания, они подсказки для решений персонажей. Если в последний раз, когда кто-то использовал действие оказание помощи другому, вы описали его как «наскоро» и «отвлекающее» используйте их и в таких повторных действиях. Если всё правильно, то спустя некоторое время, игроки слушая ваше описание скажут «О-о-й, кажется, маг начинает активировать заклинание», значить вы правильно сделали описания, и игроки знают ваши словесные подсказки относительно активации заклинаний. Это не только дает им возможность делать правильные решения основанные на ваших описаниях, но и придают правдоподобности созданному вами вымышленному миру.

Ниже приведены несколько ярких описаний того, как вы можете делать описание того, что делает персонаж в определённых ситуациях.

Действие	Описание
Стремительность	«С глазами полными ненависти, он на полной скорости понёсся на вас».
Полная Защита	«Она подняла своё оружие, и наблюдая за вашими атаками, старается отразить каждую из них. «В то время как его товарищ атакует, он примыкает и отступает, стараясь отвлечь противника».
Помощь Другому	«Он подготовил своё оружие, нацелив его на определённую зону, выжидая что-то».
Готовность со Стрелковым Оружием	«Он произвёл своими руками непонятные жесты, произнёс странные слова, которые больше похожи на заклятие, а не на предложение».
Активация Заклинания	«Не двигаясь, она лишь произнесла несколько слов».
Активация Неподвижного Заклинания	«Одним словом и взмахом своей руки...»
Активация Ускоренного Заклинания	«Ничего не произнеся, она лишь совершила несколько жестов».
Активация Заклинания Про Себя	«Безо всяких слов и жестов, она применила на себе какую-то силу, используя свою силу воли, и могущество».
Использование Специальной Способности	«Сфокусировавшись на своём предмете, он извлек из него силу».
Активация Волшебного Предмета	«Она, осматриваясь вокруг, оценила ситуацию, и стала выжидать».
Промедление	

Интересные Сражения

Спиральная лестница возвышаясь выводит на круглую платформу, где неподвижно повисли семнадцать волшебных драгоценных камней. Под лестницей видна огромная яма с магической энергией, которая наподобие огромного рта ожидает, кто же попадёт в неё. Четверо авантюристов взбегая по лестнице почти достигли своей цели, но внезапно из какой-то секретной лазейки выскочил квазит. Тордек вытащил свой топор зная, что сражение на узком проходе будет сложным и опасным. Он не знал, что произойдёт если один из них сорвётся в ту магическую энергию, но и не хотел отступать.

И хотя любое сражение может быть не забываемым, иногда вам лучше размещать столкновения ИП с оппонентами в нетрадиционных местах. Иногда сражение верхом, или воздушный бой могут задавать темп сражения, также как и битва под водой может быть не забываемой. Ниже приведён короткий список возможных вариантов.

Фактор	Игровой Эффект
Ямы, пропасти, мосты и выступы	Персонажи могут попытаться столкнуться оппонентов повышенным напором (смотрите стр. ____ в Руководстве Игрока).
Туман	Укрытие (20% шанс промаха) для любого в битве.
Вращающиеся лезвия или гигантские, вращающиеся шестерни	Персонажи должны проходить проверку Рефлекса КС 13, или переносить 6d6 повреждений от рубящего, дробящего поврежд.
Паровые отверстия	Один персонаж на выбор, должен проходить проверку Рефлекса против КС 15 каждый раунд, или переносить 3d6 повреждений от ожога.
Поднимающиеся или опускающиеся платформы	Персонажи могут повреждать оппонентов в ближнем бою лишь на равных платформах; платформы каждый раунд меняют положение.
Ледяная или другая скользкая поверхность	Персонажи должны проходить проверку Баланса КС 10, или падать оземь, и тратить действие передвижения чтобы подняться.

Для дополнительных идей смотрите Окружающая Среда в Главе 8: Глоссарий, Главе 3: Приключения, или получайте вдохновение от яркого фильма или книги.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСХОДОВ

Вы являетесь арбитром всего, что происходит в игровом процессе.

Броски Кубиков

Некоторые броски кубиков, которые видит игрок, могут повести об очень многом. Любой игрок, который бросает кубик чтобы определить нахождение ловушки, видит насколько плох или хорош его бросок, делает неправдоподобной ситуацию. («Нет. По дороге следования ты не видишь никаких ловушек».) Игра более интересна если когда игрок скрывающегося или бесшумно передвигающегося персонажа не знает насколько удачен в этой проверке его персонаж.

В случаях когда игрок не должен знать результата броска, вы можете сами выполнять бросок, проводя его за своим экраном, или вне поля зрения игрока. И хотя это более забавно делать броске вне игроков (именно это придаёт остроту игре), оно также помогает вам осуществлять контроль относительно того, что знают игроки, а что не знают.

Принимайте самостоятельно решение относительно следующих навыков, в которых игрок может или нет, видеть результат броска кубика: Бесшумное Передвижение, Блеф, Дипломатия, Использование Верёвки, Отслеживание, Поиск, Прислушивание и Скрытность.

Делайте самостоятельно броски время от времени. При возможности пусть игроки сами выполняют свои броски. Когда же необходимо привлечь загадочность и таинственность, проводите сами броски.

КС, КД и Спас-броски

Не говорите игрокам сколько нужно выбросить чтобы успешно пройти проверку. Не говорите им обо всех модификаторах к броскам. Вместо этого, говорите игрокам о том, что именно отслеживание всех этих вещей и есть ваша работа. Затем, после того как совершён бросок, скажите им, успешна или нет проверка.

Очень важно чтобы игроки фокусировались на своих персонажах, а не на числах. Также желательно не раскрывать коварные тактики чудовищ, или незначительный обман МП (смотрите далее).

ОБМАН МП И

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ ИГРОКОВ

Если кубик неудачно падает, в игре могут происходить ужасные вещи. Всё может быть хорошо и гладко, как вдруг у игроков происходит неудача за неудачей. Спустя раунд половина группы уже лежит сражённая, а вторая половина практически не имеет никаких шансов справиться с противниками. Если все погибли, скорее всего игра окончена, и конечно никто не в выигрыше. Вы будете лишь неподвижно наблюдать за тем как их уничтожают, или сделаете «небольшой обман», и заставите противника отступить, или подделаете броски кубиков так, что ИП всё же чудом победит в конце? Эти два исхода сражения полностью в ваших руках.

Обмане ли вы? Ответ: По правилам МП не имеет права обманывать. Вы рефери, и как вы скажите, так и будет. И именно поэтому ваше право направлять ход событий в одно или другое русло, чтобы люди были довольны, или все шло по своим правилам. Конечно нет никакого удовольствия потерять своего развитого персонажа под колёсами телеги. По хорошим правилам, игрок не должен погибнуть от каких-то обычных вещей из-за случайного броска кубика, если только он действительно не вытворяет что-то действительно идиотское.

Однако вы можете не считать, что это абсолютно правильно или забавно, если только вы сами не подчиняетесь тем же правилам что и игроки. Иногда ИП может повезти, и они убьют НИП, которого вы заготовили на длительное время. По таким же совпадениям, такие же вещи могут происходить и с ИП, неудача может обрушиться и на них. Как с МП так и с игроками могут происходить удачи и неудачи. Здесь и отображается все прелесть удовлетворения способа игры, и если есть метода по умолчанию Мастерства МП, то это он и есть.

Очень важно рассмотреть ситуацию когда игроки замечают что вы изменяете правила. даже если вы решите что, что-то необходимо изменить, чтобы персонажи выжили, и игра продолжилась, игроки никогда не должны знать об этом решении. Очень важно, чтобы игроки поверили, что их персонажи постоянно подвергаются опасности. Если игроки

поймут что вы преднамеренно, или непреднамеренно не позволите погибнуть их персонажам, они могут сильно поменять структуру своих действий. Без элемента риска, победа не будет столь приятной. А если впоследствии произойдёт что-то плохое с персонажем, его игрок может подумать что вы нарочно убили его персонажа, если вы помогли персонажам остальных игроков в момент неприятностей.

Когда Происходят Плохие Вещи с

Хорошими Персонажами

Персонажи переносясь неудачи, теряют волшебные предметы, переносят штрафы к показателям параметров, теряют уровни и умирают (иногда неоднократно).

Несчастливые моменты часть игры как и успех, приобретение новых уровней, накопление сокровищ и приобретение величия. Но игроки не всегда дружелюбно принимают какие-то негативные события с их персонажами.

Напоминайте игроками, что иногда могут происходить и неприятные события. Вызовы постоянно происходят в игре. Неудача в одном месте, может всегда обернуться успехом позже. Если персонаж погиб, вдохновите остальных (проницательно и хитро), что они смогут его оживить или воскресить. Если это не действовало, успокойте игрока умершего персонажа что есть множество иных возможностей в новых типах персонажей которые он ещё не попробовал. А бард в свою очередь напишет балладу о героических действиях погибшего персонажа, даже если группа приняла его нового ИП. Игра продолжается.

Редко, но такое может случиться, что вся группа может погибнуть. В таком случае не дайте такому катастрофическому событию уничтожить всю игру. Искатели приключений НИП могли обнаружить тела ИП и оживить или воскресить их, таким образом ИП будут у них в долгу (у вас есть новая зацепка для сюжета игры). Игроки могут создать временную группу для того чтобы возратить тела павших авантюристов и воскресить их, или по крайней мере дать достойное захоронение павшим героям. Или, каждый должен будет создать новых персонажей, начать всё заново. Но даже и это не так плохо, в целом, появляется шанс изменить драматический ход событий.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРОВОГО

СОБРАНИЯ

Постарайтесь не завершать игровое собрание в середине столкновения. Оставляя всё в зависшем состоянии, очень тяжело сохранить всё в точном расположении. Тяжело сохранить информацию такую как порядок инициативы, длительность заклинаний, и другие раунд-по-раунду действия между собраниями. Единственное исключение из этих советов – возможность окончить собрание захватывающим сюжетом. Захватывающий момент происходит когда история делает паузу для монументальных событий, или происходят полностью неожиданные события. Цель – сохранить у игроков интригу и напряжённость до следующего игрового собрания.

Если кто-то пропустит собрание, и вы пока выведете его персонажа из команды, будьте уверены, что всегда есть способ для возвращения его персонажа в команду. Иногда, именно для таких целей и служит захватывающий момент, когда ИП появляется в самом водовороте событий, как кавалерия, на помощь своим товарищам.

Отведите немного времени (хватит нескольких минут) конце игры, для того чтобы обсудить события собрания. Выслушайте их замечания, чтобы понять, что игрокам понравилось, а что нет. Переосмыслите, что вы считаете полезным и необходимым в их замечаниях (если только такая информация не уводит от самого приключения). Всегда заканчивайте игру на позитивном моменте.

Вы можете награждать очками опыта в конце каждого собрания, или в конце каждого приключения. Всё на ваше усмотрение. Однако стандартной процедурой является награда игроков в конце каждого собрания, чтобы игроки, чьи персонажи поднялись в уровне смогли выбрать себе новые заклинания, приобрели навыки и записали детали относительно их продвижения в уровне.

