

Рассуждение о принципах работы с игроками

Автор:

*Константин “Makkawity” Асмолов & Mike
(makkawity@ncport.ru)*

В этой статье:

О подборе персонажей и компоновке команды

Экипировка — цель и назначение шмоток

О ситуации, когда партия разделяется

О мастерских персонажах, приключающихся с партией

О взаимоотношении игры на выигрыш и игры на отыгрыш

Вернемся к манчкинам, или как загнать льва в клетку

О тех, кто хочет ходить адептами Зла

О границах изменения правил и мастерском произволе

Об игроках, взыскующих реализма, и о соотношении жизненных и игровых навыков

О подборе персонажей и компоновке команды...

При формировании партии существуют две крайности. Или к модулю приложены герои, которыми надо играть, или ДМ действует по принципу “идите кем хотите”.

В случае партии из разношерстных РС часто возникают проблемы категории “что они все делают вместе и почему до сих пор не перебили друг дружку”. Помимо того, что такая команда не всегда является командой, что не всегда соответствует направленности модуля, не каждый может свести биографии воедино без натяжек и казусов. Нормальному мастеру найти завязку для партии из паладина, некроманта и друида не очень сложно. Однако как они будут взаимодействовать по ходу приключений — совсем иное дело.

Есть, однако, несколько типов игры или сюжета, когда игроки не являются командой и, формально имея одну и ту же цель, преследуют совершенно разные мотивации. В этом случае они могут играть друг против друга. Хорошим примером такого сюжета был модуль Майка. Все приключенцы являются членами группы, отправившимися спасти похищенную черным магом прекрасную принцессу, которую хотят принести в жертву, для того чтоб активировать некий артефакт (и кликнул король клич...). Однако каждый идет за своим: начальник стражи, для которого спасти принцессу — восстановить свое реноме при дворе, хочет сделать это сам; для рыцаря из числа многочисленных женихов принцессы это единственный способ получить ее в жены. Нет единства и по отношению к артефакту — среди преролледов были описаны маг, отправившийся для того, чтобы изучить сей предмет, священник, намеревающийся уничтожить орудие порока, и эльф, имеющий цель вернуть его законным владельцам. Еще, кажется, были шпион третьей стороны, а также просто наемник, которого интересуют деньги, слава и полцарства.

Плюс преролледов в том, что каждый из заготовленных героев, безусловно, имеет все необходимое для того, чтоб модуль мог быть им пройден; туда входит и набор завязок, объясняющих его присутствие, и набор способностей, оптимизированных под данное приключение. Он имеет все то, что ему действительно пригодится, и не имеет того, что никак ему не пригодится или наоборот, сделает прохождение чересчур легким. Часто преролледы обладают еще и

набором ресурсов и контактов, обеспечивающих необходимые сюжетные зацепки, а правильно продуманная автором группа героев имеет сюжетную основу, позволяющую взаимодействовать героям, на первый взгляд сложносовместимым.

Преролледы — еще и своеобразные примеры того, каким ДМ видит состав партии, наиболее подходящий для успешного прохождения этого сюжета. Не случайно ими снабжены все турнирные модули. Для молодого мастера они — костыль, а более опытный использует их как своего рода модели, которые он будет использовать.

Еще один плюс — уменьшение затрат времени на генерацию, что немаловажно на турнирах и им подобных мероприятиях. К тому же, в случае, когда речь идет об игре-состязании (турниры, death match'и и т.п.), использование преролледов облегчает для мастера выполнение задачи — поставить всех в одинаковые условия...

Минусом заранее созданных героев является то, что не каждому игроку просто напялить на себя чужую шкуру. Кроме того, процесс создания героя создает определенный азарт сам по себе. Да и для меня в преролледе важны не столько набор боевых ТТХ, сколько пример поведения или очерк личности.

Естественно, есть много промежуточных вариантов. Например, когда героев выдают в виде полуфабрикатов. Автор устанавливает лишь те статистики, навыки и особенности, которые, с его точки зрения, играют действительно важную роль. Все остальное отдается на откуп игроку, который достраивает его под себя. Так сделаны герои в “Тени Каагота”.

Очень правильным показался мне опыт Алгоронда, у которого полностью накиданные преролледы комбинировались с возможностью творить персонажей самому, но предлагаемые герои были на уровень выше и имели определенный вес или доступ к ресурсам.

Более простой вариант сводится к тому, что на начало модуля у мастера есть набор рекомендаций — например, партия должна представлять группу наемников или рыцаря со свитой. А затем он как бы распределяет по подходящим героям некое количество сюжетных зацепок, которые затем должны “сыграть”.

Лично я использую разные методы — каждый для своего случая. Большая часть моих модулей, для которых не нужна балансирующая группа, предполагает свободный выбор, идущий от концепта — главное, и то, как он оказался в данной группе или данной ситуации. Там же, где модуль более похож на пьесу (“Кровь на Снегу” или “Тень Каагота”), я прикладываю героев, в остальных случаях мне достаточно ситуации, когда после определенных консультаций игрок создает своего РС с учетом требований мастера. Если преролледов нет, я обычно минимально ставлю игрока в известность о типе сюжета, а затем предлагаю продумать его биографию — как он получился таким, как он есть, и каким образом оказался в точке, откуда начинается приключение.

То же, что я советую делать в первую очередь — это писать свою автобиографию. Ведь герои (особенно уровня мастерства 8-13) заработали свои уровни где-то. Биография во многом определяет и характер дополнительной мастерской вводной информации, и число и типы заработанных по ходу такой карьеры магических предметов. При этом я советую не привязываться к терминам механики игры — важна концепция героя, то, чтобы игрок хорошо представлял себе своего персонажа, а “оцифровать” его по итогам рассказа, выдав какой-то набор плюшек и ограничений, — дело мастера. Эти игротехнические особенности должны не ограничивать героя и не лежать мертвым грузом, а помогать ему в игре.

Заметим, что встречающиеся во многих системах варианты накидки, основанные на биографии, — есть более формализованный вариант того же самого. Здесь игрок накидывает биографию (а также, возможно, некие предстоящие именно его персонажу в будущем события) случайным образом, что, помимо прочего, обеспечивает дополнительную страховку от биографий типа “меня в детстве подобрал старый китайский дедушка, научил всему, что знал сам, а потом выдал кучу шмоток и сказал: “Теперь ты — ниндзя! Иди и не греш... Без нужды”.

Экипировка — цель и назначение шмоток

Не стоит допускать ситуацию, когда судьбу сюжета решает не действие героя, а просто предмет. Я помню один модуль для партии третьего уровня, где присутствовали паладин со Святым Мечом, маг при Мантии и посохе Архимага и священник с Жезлом Воскрешения. Все шмотки были выданы изначально, а сюжет заключался в победе над племенем гоблинов, управляемым злым некромантом. В результате партия состояла не из героев, а из шмоткодержателей.

Шмотки, имхо, — помогают и дают свободу. Так, в рамках АДД при единственном священнике в партии предмет с лечащими функциям позволяет не превращать его только в аптечку и нежитепугалку. Хотя реально для этого достаточно наличия у этого священника такого “магического предмета”, как мозги. Впрочем сказанное защитное или предсказательное заклинание стоит десятка “курей”, но в некоторых случаях запас лечения лишним не бывает.

“Тень Каагота” кажется исключением, потому что там существует святой меч, но все равно исход боя определяется не им, а духовным наполнением владельца.

Иногда шмотки помогают герою чувствовать свою важность — например, в модуле для персонажей высокого уровня герой, который очень просил что-то достойное его статуса, получил магический топор “+5 по нежити”. Нежити, правда, в сюжете не встречалось вообще, но герой был доволен. :)

Иногда выдача серьезных шмоток является своеобразным тестом на умение их не использовать — проверкой на то, насколько герои не почувствуют своей крутости и не начнут пробивать головой те стены, которые можно и нужно обойти.

Если конкретно, то в ситуации, где ограничений на предметы нет, легкодоступные шмотки наподобие зелий, свитков или +1-ых доспехов/оружия без особых эффектов герои часто выбирают сами на общую сумму в 500 XP плюс 200 XP на максимальный уровень.

Остальное — исходя из биографии или по договоренности, ибо все должно взяты из логически обоснованного источника. Некоторые вещи мы даже отыгрываем, дабы выяснить, мог ли в натуре данный герой при такой тактике действительно вынести сокровища из башни лича или добыть магический меч, победив при этом старого дракона... потому особо ретивым шмотки иногда выдаются в виде “полуфабрикатов”: хотите доспехи из драконьей шкуры — обдирайте зверюшку, но помните, что она царапается.

О немагической экипировке — обычно, если условия сюжета не говорят об ином, необходимый минимум (плюс часто что-то из числа предметов, полезных для профессии) у героев присутствует по определению. Что же касается прочих предметов — не заявлено предварительно, значит, отсутствует. Чем больше герой уделяет время своей немагической экипировке, тем выше его чувство реальности и представления об избранном деле; у меня где-то хранится список рачительного гнома в 142 наименования, включая расческу для бороды.

О ситуации, когда партия разделяется

Здесь мы имеем в виду, в основном, попытку приключенцев поучаствовать в двух и более событиях одновременно. При этом, естественно, предполагается, что приключенцы все же действуют в рамках одной команды, а не разбредаются кто куда.

Разделение бывает очень полезно в модулях детективного плана, когда герои работают в команде, просто каждый — на своем участке/направлении. Это хорошо видно в “Крови на Снегу”, где у каждого из преролледов в принципе есть свой набор зацепок и ресурсов, и герои достаточно часто действуют не всей группой, собираясь только тогда, когда речь может пойти о схватке, и обмениваясь информацией на ежедневных планерках.

Там же, где дело явно пахнет боем, “попытка окружить превосходящие силы противника” обычно не является тактически правильным решением — героев

начинают бить по частям. Впрочем, даже при отсутствии контрмер приключенцы рискуют умереть, просто потому, что они выходят поодиночке на монстра, рассчитанного на всю партию.

Еще проблема в том, что разделение партии, как правило, отнимает время у остальных игроков (два водятся, остальные ждут). Если модуль пишется как “фильм”, то, пока один играет, остальные могут наблюдать за его похождениями в качестве зрителей (при условии, что критической информации в данном эпизоде — нет). Возможен вариант рассказа участвовавшим персонажем неучаствовавшим об этих событиях (которые игроки наблюдали), но — это элемент РПГ, не связанный непосредственно с обменом информацией... Возможно развести “независимые хождения” по времени (например, попросив кого-то остаться или прийти пораньше, или проведя эпизод по мейлу). Это особенно имеет смысл, когда приключенцы не являются одной командой.

О мастерских персонажах, приключающихся с партией

Таковые делятся на “пап”, “гирь” и “казачков”. Термин “папа” означает высокоуровневого приключенца, который ходит вместе с героями (этаким Гэндальфом при хоббитах). Как правило, его задача — оттянуть на себя часть удара и поддерживать живучесть партии.

Делать это можно, однако, двумя путями. Более простой подход, заимствованный из компьютерных игр, сводится к тому, что “папа” выступает в качестве огневой поддержки, а иногда вообще берет на себя основную роль в решающем сражении. Однако для меня это — неудачный пример, так как в случае, когда все серьезные действия предпринимает “папа”, герои чувствуют себя пешками. Драки неписей, как известно, не кидаются — их итог обычно предопределен!

Единственный интересный вариант приключения такого типа — когда РС изначально позиционированы как последователи или слуги. В этом случае их действия формально являются действиями второго плана, обеспечивающими победу господину, но без них победа невозможна: поиск маткомпонентов, шпионская деятельность, прикрытие и охрана.

Более верный пример “папы” — Барр из первой части “Вьет-Конга”, который не столько спасает героев силой своей кастовалки, сколько дает умные советы, позволяет проще восстановиться потом или снабжает ценными ресурсами или легальным прикрытием

“Гиря” — явление противоположное. Непись этого типа служит источником дополнительных проблем — типа взбалмошной и своевольной принцессы, которую РС должны сопровождать в тайном путешествии к ее жениху. Понятно, что ее надо охранять и прикрывать в ущерб себе, не давать ей ввязываться в истории. Как правило, по своим ТТХ “гиря” слабее партии и, таким образом, оттягивает часть ресурсов на себя.

“Казачок” обычно равен приключенцам или лишь немного превосходит их. Однако его союз с РС временен, и по выполнении своей цели он или просто покидает группу, или начинает действовать против нее. Типичный пример “казачка” — Спенсер в неГигантах или наблюдатель от корпорации, прикомандированный к группе РС для того, чтобы ликвидировать их по выполнении миссии.

У меня достаточно часто неписи не виртуальны. Мастерских персонажей (некрореалистов и не только) играют реальные люди. Причин этому есть несколько. Во-первых, играя за что-то сильно отличное или устраивая засаду, я иногда сбиваюсь на штампы, а новый человек в роли непися приносит новую тактику или неожиданный поворот действия.

Во-вторых, это часто неписи, которые, начав существовать как созданные теми же игроками РС, затем были “канонизированы”. Естественно, авторы этих цельных характеров знают их лучше, чем я, а я, таким образом, могу наблюдать за игрой и

простраивать их тактику в иных ситуациях и в отсутствие данных игроков.

В-третьих, на моих сессиях часто присутствуют гости. Например, когда я вожу “пионеров”, на сессии часто присутствует кто-то из “старой гвардии”, который может не только помогать советами в кулуарах, но и взять на себя роль неписи. Другой вариант, когда кто-то учится вести, — в этом случае он даже может играть за “разменного гада” в боковой сюжетной ветви.

Наконец, неписей категории Дейни или Феникса можно выдавать РС, которые присоединились или могут присоединиться позже, либо имеют ограниченный по сравнению с прочими доступ на сессию (занятость, учеба и т. п.) — они приключаются вместе с основной группой, но если их не было на месте, то у них просто оказались более важные свои собственные дела.

О взаимоотношении игры на выигрыш и игры на отыгрыш

По сути, процесс игры состоит из двух компонентов — азартного и театрального. Выиграть (пройти сюжет, убить монстра) и поиграть (получить удовольствие от способности красиво поизображать своего героя). Теоретически они находятся во взаимодополняющей гармонии, однако мастер нередко сталкивается с перегибами как в одну, так и в другую сторону.

Первый перегиб есть то, что в просторечии называется манчкинизмом, и потому мы начнем со второго. В этом случае игроки увлекаются разговорами, превращающую игру в треп, подробно описывают походы за покупками и при этом часто не хотят ничего делать для собственно модуля. Часто один такой игрок отделяется в самостоятельное приключение и перетягивает одеяло на себя, в то время как остальные вынуждены простаивать, и напряжение игры как бы падает (а внутри партии — растет!).

На последний случай есть старый совет: пока такой герой “ходит по рынку”, остальным игрокам можно раздать наскоро набросанные роли местных жителей, с которыми общается данный РС. Кроме этого, такой “треп на привале” или “разговоры в таверне” — хороший способ отдохнуть/выпустить пар и, достаточно часто, расположить к себе мастера стремлением поддерживать целостность своего героя — “пока ты забавляешь мастера, он тебя не убьет”.

Вообще же, я предпочитаю или ставить этот тип игрока в такое положение, при котором на досужие разговоры просто нет времени, или сразу суммировать их действия, задавая им вопрос — что вы сделали за эти прошедшие недели или планируете сделать в течение перерыва меж приключениями. Другой совет — задавать темп описания собственной манерой речи. Где-то ты переходишь с третьего лица (старик рассказал вам, что..) на первое, непосредственно “говоря за” этого старика.

Куда более неприятны “тупые приколисты”, которые являются гранью этой же проблемы. Сразу замечу, что для меня этот тип значит не столько любителя нестандартных и странных решений, сколько того, кто прикалывается за счет остальных героев ради собственного развлечения и удовольствия. Любителя кендеров, воспринимающего принадлежность к этой расе как оправдание воровства у своих, или играющего гнумов только для того, чтобы наслаждаться их плоскими шутками.

Видел я одного молодого человека, который считал, что истинный РП заключается если не в скрытой игре персонажа против партии, то, как минимум, в создании ей своим героем “с трудной судьбой” дополнительных проблем. Например, в сложный модуль, требующий собранности и адекватности, он намеренно пошел наркоманом, выдавая затем неадекватность действий за последствия ломки и присущий его герою нонконформизм. По модулю при этом он не сделал ничего и очень возмущался, когда, в ответ на какую-то выходку, его забили сапогами до смерти.

Как быть тут? Если речь идет об асоциальном поведении или игре против партии, дайте почувствовать результат его действий его сотоварищам — и пусть его линчуют свои же. В моей практике был случай, когда “партийный кендер” стибрил у товарищей несколько важных шмоток. Я отреагировал на это “случайной встречей с монстрами”, построенной так, что с похищенными предметами он был бы достаточно легок (и это было понятно), но без них РС еле выжили. В другом случае глумская шутка над нанимателем привела к тому, что партия осталась без гонорара...

Если речь идет просто о желании поступать нестандартно и не сильно крейзилунево — не обламывайте идею изначально и дайте им чувствовать на собственной шкуре не только ошибки, но и удачи, за которые надо вознаграждать. Единственное, что просто стоит помнить, что все идеи приходят в голову не с пустого места — человек, всю жизнь проведенный в лесах, не мог додуматься до сложной алхимической ракетницы. Он пушку-то два раза видел!

Если речь идет о склонности к стебу, то прикол возникает обычно, когда нечего делать и из-за отсутствия напряжения появляется желание расслабиться. Следовательно, надо поддерживать напряжение, оставляя прикольные моменты для разрядки. Или, наоборот, чтобы снять напряжение (во время или после критической ситуации)!!

Кстати, о себе мастерском. Стоит различать юмор и стиб. Как говорят даже американцы, “puns are a lowest form of humor”! Ясно, что сам модуль может быть сделан в жанре американской молодежной комедии (привет Филигоновским слонам), но дракон по кличке Кузьмич или столица империи древний город Задница сразу же перебивают атмосферу высокоэпичного модуля. Что же до моих модулей, то откровенные постебашки типа Летучего Ужаса Глубин или нечестиво блеющих культистов Ньярлатотепа находятся все-таки в боковых ветвях, многие из которых служат для того же выпуска пара. Если касаться Ежового Тумана, то там обилие юмора отчасти было вызвано тем, что главная его задача — быть тестом для новичков, но все равно общее ощущение от модуля оставалось не как от просто набора приколов.

И вообще! У Маккавити есть и совсем бесстебные (на его взгляд!!!) модуля.

Вернемся к манчкинам, или как загнать льва в клетку

Начнем снова с определения. В нашем понимании это не столько тот, кто, используя глюки системы или умело выкидывая 18 на трех шестигранниках, создает себе героя, заметно выдающегося на фоне своих товарищей в способности убивать и не быть убитым (для таких есть отдельный термин *powergamer*, который Майк, правда, считает вежливым синонимом), сколько тот, кто играет в РПГ как в компьютерную игру категории “убей в этом лесу всех, кроме себя, и собери все шмотки”.

Об отличии двух близких типажей. Манчкины делают то, что дает больше плюсов. Пауер-геймеры придумывают для этого логичные и красивые игровые отмазки. Пауер-геймер уже думает не только о плюсах, но придумывает своему монстру логичную биографию и пытается ее играть, хотя в результате часто получается узкий специалист, умеющий только фехтовать или не фехтовать (про таких, правда, говорят — “they are not gentlemen, they are butchers”...). Манчкина же отличает неестественность и нелогичность героя, так как он думает о том, как бы набрать побольше плюсов, а не о том, как его герой соотносится с миром, партией и т.п. и насколько он адекватен. При этом его **не** интересует действительный вызов, адекватный его способностям, и на такого же навороченного противника он обычно реагирует весьма возмущенно.

В модуле манчкин делает то, за что дают больше экспы. Один такой вор на вопрос, что он будет делать ночью, честно ответил: грабить и убивать одиноких путников — ведь каждый из них дает ХР!! Другой “маг” старательно записывал

каждый факт расстрела тараканов мумушками — ведь каждое применение магом своих чар работает на повышение его уровня, а в правилах ничего не сказано относительно полезного эффекта (вообще-то сказано, просто мастер, видимо, их плохо читал!).

К сожалению, такой стиль игры иногда подстегивает система набора опыта, когда развитие героя, то есть XP, привязывается только к уничтожению врага и зарабатыванию денег. Это во многом относится и к третьей редакции АДД.

Майк считает, что манчкинизм — детская болезнь и, если ее не запустить, лечится правильным сюжетом или хорошим мастером. Вопрос — как. Обычно неопытные мастера отвечают на монстра еще большим монстром, но мне ближе высказывание коллеги Любкина: “Дайте их мне — я их кобольдами убью!”. Имхо, тактика “большой торпеды для большого корабля” не всегда хороша потому, что не всегда логична — монстр тоже должен откуда-то взяться. К тому же убитый “специально наведенным драконом” может и не сделать выводов и просто решить, что ему не повезло. Постоянное напущение монстров, по сути, наоборот, поощряет манчкинизм, ибо провоцирует именно тот стиль, который герои такого типа любят.

Выносить манчкинов просто голым произволом — значит создавать напряжение: они обычно очень самолюбивы. Хотя лозунг “не нравится — играй у другого”, в принципе, оправдан. Собственно такого игрока, как правило, так уже не воспитать, но остальных можно.

Как эту проблему решаем мы — способов несколько, и они применимы не только к манчкинам, но и к иным типам неприятных игроков наподобие приколистов или защитников зла, выбравших эту приверженность для того, чтоб безнаказанно, с их точки зрения, издеваться над мирным населением.

Самый простой — помнить про окружающий мир. “Если ты плюнешь на общество, оно утрется, но если общество плюнет на тебя, ты утонешь”. Дайте им испытать все эффекты отрицательной репутации. На вашей стороне — городская стража и вся судебная система, способная превратить их в изгоев и выпустить по их следу отморозков, несильно уступающих им самим.

Кстати, столкнуть партию со своим отражением или аналогичным отношением к себе — вообще хороший способ прививки. Дайте им посмотреть на себя со стороны или поучиться на чужих ошибках — несколько предметных уроков могут быть достаточны. Пример подобной тактики — Партия номер Один в Бьянке и несколько похожих неписей в иных модулях (Броин).

Иногда помогает шок — один мой знакомый, чья партия очень любила ходить экзотическими расами и самопальными классами, напустил на них маленького гоблина, который как оказалось, был наполовину дракон и на четверть демон, метал молнии, снимал голыми руками до 20 HP с одного удара и имел -6 AC. Увидев героев, он кинулся на них с воплем “Экспа! Айтемсы!” и быстро покрошил их, — удивление было так велико, что более они за головами не охотились.

Я, однако, предпочитаю демонстрировать, что самого крутого монстра можно положить и группой некрутых существ — при правильной технике и тактике. Воспитательное воздействие неизмеримо сильнее. Цитадель гоблинов Пищевых Кланов в свое время расписывалась мной как крепость-неберучка для партии уровней 9-11.

Также можно создать в рамках сюжета “ловушку для манчкинов”, своего рода танк в боковом коридоре, который, однако, давит не всю партию, а только тех, кто на него отвлекся. Таким образом, прочая часть партии не поддается под удар. Можно заметить, что в моих модулях эту роль часто выполняют некрореалисты.

Но наиболее правильный способ — создать ситуацию, при которой вымаксанные способности манчкина как бы оказываются невостребованными, и проблема решается совсем иным путем. Манчкин привык, что все определяется если не мечом, то кастовалкой, а во многих созданных мной и моими товарищами сюжетах проблема решается в первую очередь головой, во вторую — правильным поведением, куда входит и РП, и соответствие нормам морали.

Просто такую ситуацию не каждый сможет создать. Эта проблема, косвенно относящаяся к теме манчкинства, связана с тем, что мастеру не всегда удается обеспечить высокоуровневому и накрученному игроку адекватный вызов. Подводных камней здесь несколько, и один из них в том, что для многих мастеров 9-13 уровни, под которые сейчас сбалансирована ДД, воспринимаются как уровни Великих Героев, когда квесты сводятся или к Спасению Мира, или к Большой Политике.

Спасение мира часто сводится к той же “стратегии большой торпеды” — большинство модулей этого типа для героев 15+, включая пресловутый “Бладстоун”, характеризуются абсолютно компьютерным стилем игры и девизом “очистить ад от демонов”. Этого не избежали и более поздние сюжеты, например, широко известная “Драконья гора” — при интересной базовой идее фирменный модуль был так полон дырок, что по ходу доведения его до ума и его адаптации к Анакену “Горку” пришлось практически переписать заново, и начинала его партия не 12-ми, а 8-ыми, после чего первая часть модуля создавала ощущение хотя бы какого-то вызова и интереса...

“Большую политику” играть еще сложнее, так как требуется умение не только плести сложные интриги, но и учитывать множество факторов типа магии, которая на этих уровнях позволяет “спрямлять углы” особенно четко. В отличие от расписывания подвала с засадами или действий отдельно взятого дракона, это не тактика, а стратегия. Потому даже такой наиболее сильно закрученный политически модуль, как “Слишком много ниндзя”, был рассчитан мной на 7-й уровень, а “Кровь на Снегу”, где тоже присутствует сложный детективный сюжет, вообще на 5-6-й.

Некоторый кайф, конечно, заключается в манипулировании сложным магическим и иным ресурсом, и здесь интересным вариантом решения проблемы был модуль, написанный Тхиетом и Вэйланом на партию 13-15 уровня. В нем герои, занимающие ключевые посты в городской иерархии (клирик суть первосвященник, вор — глава местной гильдии, воин — начальник городской стражи), решают проблемы целого поселения, в котором из-за желания открыть Портал начинают твориться очень странные вещи. Спасти город надо было не только своими собственными силами, но и грамотно используя все доступные ресурсы, которых в распоряжении каждого из героев хватало. При этом героям, естественно, требовалось действовать и самим — против противников, не уступающих им по параметрам.

О тех, кто хочет ходить адептами Зла

Можно было бы сказать просто — “что красивого и героического в том, чтобы предавать, убивать беззащитных и получать от этого наслаждение! РПГ несет в себе духовный потенциал, а игра злым его разрушает!” К тому же игра рассчитана на команду, а группа, состоящая из злых, разрушает кооперативность и превращает ДД в “мафию”.

В свое время на меня оказал заметное влияние модуль, ведомый Вэйланом, в котором добрых персонажей не случилось совсем. В результате РС занимались не столько движением по сюжету, сколько внутренними интригами, взаимными подставами, так что мастер, которому все-таки был интересен сюжет, несколько раз практически спасал партию своим произволом.

Впрочем, я отвлекся. В разговоре об игре “защитниками зла” надо начинать с мотива, а их чаще всего два. В первом случае зло — не истинное **Зло**, а своего рода извращенное готическое эстетство. Сюда же относятся поклонники образов романтических защитников зла имени Ниенны, в отношении которых я просто позволю себе процитировать один свой старый пассаж: “в этой хронике Светлые силы называют себя темными и борются против Темных сил, которые в силу исторической ситуации считаются светлыми”.

Таковым стоит показать настоящее лицо Зла “во всей его некрасе” — дать им

делать то, что они хотят, но при этом давить на чувства (“немой вопрос в глазах очередного ХР”), пока их не начнет мучить совесть и не появятся мысли типа “нет, я не с Ними”. Дать им почувствовать Погружение, чтобы им стало понятно, что Степень — не поощрение, а кара, и в идеале постараться довести их до возвращения к свету. Как-то, когда я имел дело с подобной группой, квест которой не был связан с проблемами приверженности, но предполагал путешествие по территории, занятой “своими”, я достаточно натуралистично описывал все зверства их единомышленников и добился того, что по выполнению задания персонажи “ушли в невозвращенцы”.

Еще пример, который я упоминал в статье о Приверженности: водил я как-то модуль, который начинался как “прогулка за сокровищами в пещеру дракона”. Но, двигаясь к цели своего путешествия, приключенцы сталкивались с проявлениями злодейства местного правителя, считавшего, что мир существует исключительно для удовлетворения его желаний, а его статус дает ему право творить все, что заблагорассудится. Ничто из его безумств не касалось РС напрямую (я намеренно не хотел ситуации “это тебе за мою любимую собачку!”), а с самой партией герцог был отменно вежлив (даже приглашал полюбоваться на новый тип изобретенной им пытки). Но постепенно в партии крепло желание что-то с этим делать, и вроде бы главная цель стала второстепенной. Конечно, были и сокровища, и дракон, но финалом сюжета в действительности было спасение людей от такого тирана.

Во втором случае игра злым есть способ ослабить себе моральные рамки и меньше думать над вопросом, этичны и моральны ли его действия. По тому же мотиву некоторые игроки в АДД выбирали себе “нейтрал-хаос”, думая, что такой тип поведения предоставляет им полную свободу. Но это тоже не так. Есть системы, которые изначально заточены на мрачный мир, в котором соблюдение кодекса чести является скорее недостатком, чем достоинством, но и тут излишний садизм чреват психозом — в СР, который обычно приводят в пример, просто сами моральные догмы несколько отличаются от штампов фэнтези. Но и там абсолютно аморальные типы не живут долго. Дайте им покайфовать от внешней безнаказанности, а потом обрушивайте всей мощью — как в случае с манчкинами.

Реже ситуация, когда хорошему игроку просто интересно в это поиграть — проверить, сумеет ли он отыграть такое или действовать под девизом “Играя за монстра, понимаешь человеческое в себе”. Игра “злом” в ВТМ-ской традиции — из этой оперы.

Для того чтоб сделать такого Злого Героя (именно героя, а не инфернального или психопатичного негодяя), который не был бы “казачком”, ДМ и РС должны работать втрое больше, чем обычно. Примеры такой удачной работы — преролледы из Тени Каагота или доктор Таргельт, который начинал как игровой персонаж. В этом и подобных случаях мастеру стоит обеспечить герою необходимый уровень проблемы.

Вспоминается очень жесткий и неполиткорректный модуль Юрия Воротникова “про двух мальчиков”, которых отдали в ученики к черному магу. Задача героев там состояла не только в том, чтобы выполнить задачу и не утонуть в лабиринте взаимных подстав, но и постараться, несмотря на очень сильный прессинг, сохранить в себе человеческое. Или — сюжет от Калеба на ЕРПГ [www.rpg.enjoy.ru — прим. ред.].

Я делал нечто похожее более мягко, когда водил Изгоев — партия состояла из тех Погруженных или представителей темных рас, кто не хотел жить по традициям, и задача их состояла в том, чтобы не только выполнить задачу в условиях повышенной трудности и понятной реакции остального мира на них как на “типичных представителей”, но и удержаться от использования тех способностей, применение каковых тянуло Назад.

О границах изменения правил и мастерском произволе

В нашей компании эта дискуссия началась с того, должен ли ДМ бросать кубики за экраном, и неприятия цитаты из “Горки”, где было откровенно сказано: если противникам не везет, киньте для вида кубик и скажите, что он попал. Затем она перешла на то, может ли ДМ менять результат броска, если он нарушает драматичность ситуации. Не к лицу, типа, главному гаду умирать от случайной пули или обычного Ошеломления, если он вдруг выкинул 1 на кубе. Многие ее детали относились тогда исключительно к ДД, т. к. более современные системы еще не были нам известны, но результаты тогдашних дебатов свелись к следующему.

НЕ произволом считается, когда мастер меняет результат броска, играя не на выигрыш, а на сюжет, который должен быть красив и стилин. Непобедимый стрелок может промахнуться раз, но когда три раза подряд выпадает 1, это не столько дает больше шансов его убить, сколько рушит его репутацию опасного негодяя. Вообще-то правильные системы включают в себя элементы, позволяющие модернизации такого рода (за счет СР и т. п.) как игрокам, так и мастеру, и когда мы играем в систему, где этого компонента нет, он или вводится, или на это смотрят сквозь пальцы.

Тем более что такой произвол может быть как негативным, так и позитивным. Я знаю несколько мастеров, способных в критической ситуации дать негодю промахнуться или счесть, что полученного вреда было достаточно для того, чтобы чудище наконец умерло. Часто ДМ спасает партию, погибающую задолго до финала на одной из первых линий обороны. Конечно, игроки на это не ругаются, но, по сути, это и подкручивание негодяя — ягоды одного поля.

Многое зависит и от того, насколько сам мастер воспринимает игру как “кубики” или как “словеску”. Мне известны партии, где мастер кидает кубики за всех, а игроки вообще не видят своих оцифрованных статистик и знают только, что “его сила гораздо выше среднего” и он “хорошо умеет пользоваться мечом”. По-моему, это перегиб, ибо, если мы играем в РПП, а не чистую словеску, уходит один из элементов азарта, связанный с броском. А при слабом мастере приходит чувство пешки в чужой игре или ощущение мыши, бегущей по лабиринту.

НЕ произволом считается, когда мастер может изменять сюжет ведомого им модуля, убирая из него то, что он считает нелогичным, или модернизируя его под РС. Я очень редко видел фирменные модули АДД, которые не требовали б исправлений и корректировок. Нелогичные действия в процессе этой корректировки произволом не являются — это иная группа ошибок.

И еще момент — так называемая “прерогатива монстра”. В случае если для лучшего соответствия сюжету, адекватного челленджа или просто для красоты некоему монстру или неписю нужна некая возможность/способность, которой у него по базе не было, — она ему дается. Затем эта фишка включается в его описание, с тем чтобы учитывать в будущем. Но, в то же время, если про что-то приключенцы уже знают, что оно есть или его нет, — ситуация сохраняется (если изменения ее не обусловлены сюжетом, типа роста в уровне Лорда Верминаарда в DL Classics).

Произволом считается ограничение свободы выбора игрока, когда мастер навязывает игрокам определенное восприятие — от “тебе это нравится” до “...и ты решил, что надо сделать так-то”. Такой тип произвола характерен для молодого мастера, который пока просто не знает иных способов загнать/направить игроков в нужную ему сторону. Но хороший мастер не должен сам указывать игрокам, что им делать, и принимать решения за них — он должен подать информацию так, чтобы она вызвала желательный ответ.

Произволом считается, когда мастер не проинформировал игроков о том, что он использует некие измененные варианты правил, или не поставил их в известность о фактах, которые с точки зрения логики мира должны были бы быть общеизвестными (“мы не знали, что тут за любую магию жгут — если б нас предупредили заранее, вели б себя совсем по-иному”).

И, безусловно, произволом является, когда мастер путает игру и жизнь и начинает использовать меры давления для воздействия не на персонажа, а на игрока, будь то желание отыгаться (“на прошлом модуле ты убил моего РС, теперь мой черед”) или личные антипатии. Еще хуже, когда это вызывается личными амбициями — пресловутая статья в “Известиях” дает четкий пример такой ситуации, когда, имитируя разнос от начальства, мастер вел себя очень по-хамски, болезненно издевался и откровенно “чморил” не персонажа, а игрока, который в итоге закономерно сорвался, перестреляв партию.

Об игроках, взыскующих реализма, и о соотношении жизненных и игровых навыков

Вопрос о реализме в игре часто обсуждался и на форумах, и в статьях, однако, как правильно заметил Даймонд, под “реализмом” разные понимают разное.

Есть **натурализм** — во многом гипертрофированно подробное описание некоторых аспектов игровой реальности, направленное на определенную эмоциональную реакцию. Например, детальное описание вышибленных мозгов и сожженных деревень может или иметь цель дополнительно возбудить ненависть героев к главному гаду, создать правильный антураж, или напомнить им, что их герои таки смертны и то же, может быть, ждет и их.

Есть **детальность** как стремление максимально точно отразить игровой механикой тот или иной аспект, соответствие которого реальной жизни важно для игрока. Для системотехники это — возможность описать свои действия и их результат с максимальной точностью, позволяющая избегать лишнего описалова: нет необходимости специально упоминать тот факт, что небо — не зеленое...

Усиление ее со стороны мастера нужно только тогда, когда оно помогает игроку лучше почувствовать своего героя или работает на жанр. В МК4, где весь сюжет, выдержанный в стилистике гонконгского кино, строился на боевых искусствах и приемах, конкретное описание применения той или иной техники ИГРАЛО. Но если мои текущие игроки не заморочены на воинских искусствах так, как я, без моих домашних наработок в этой степени вполне можно обойтись.

Есть **реалистичность** как желание максимально приблизить исход ситуации к жизненному (“я попал ему в голову с трех шагов, и он жив??”). Но существует такое понятие, как жанр системы, и уровень реалистичности во многом зависит от этого, то есть — определяется соотношением законов логики и законов жанра и регулируется самой механикой этой системы. Кинематичное фэнтези имеет совсем иную трактовку героя, чем экшн “с Чарльзом Бронсоном”, ориентированный на жесткий реализм. Это хорошо показано на сложнубиваемости героя в системах разного жанра. ДД-шный супермен в состоянии вынести в 10 раз больше вреда, чем человек из толпы, а самый крутой приключенец СР всего лишь человек, и разрывной пули в голову с трех шагов хватает всем.

Реалистичности алчут игроки с неким практическим опытом, которые не всегда задают себе вопрос: всегда ли твой герой умеет то, что умеешь ты? Возможно, именно поэтому проблемы такого рода менее характерны для фэнтези. Понятно, что специалисту в БИ мало простых боевых правил — он умеет и хочет действовать более разнообразно, а хороший хакер может только улыбаться, глядя на то, как описано его хобби в некоторых РПГ. Если мастер сам понимает это, он может приблизить к реальности этот аспект, поскольку навык помогает и в игре — естественно, при условии, что он может обеспечить ему адекватный ответ (все, что разрешено РС, разрешено и их противникам), ибо на адекватное противостояние игроки такого типа обычно не обижаются.

Проблема возникает тогда, когда игрок разбирается в проблеме более чем мастер и пытается давить на него авторитетом. Тут стоит напоминать, что игрок не персонаж, и его герой с такой-то биографией может и не быть в курсе, не обладать данными знаниями. Если не помогает — не поздно учиться, честно спрашивать

игрока о том, как оно выглядит в действительности, и применять то же самое против него.

Кстати, у игры с реализмом есть интересное обратное отражение. Грань той же проблемы соотношения умений игрока и персонажа — ситуация, когда игрок хочет “создать героя лучше себя”, но у него не получается. В результате 18-ый интеллект мага оказывается только на бумаге, супершпион совершает грубейшие ошибки, которые профи такого ранга просто не может совершить, а герой, описавший себя как человека с необыкновенным личным обаянием и изящно-острым языком, вместо попыток изобразить это в игре “прячется за кубики”, указывая на вымаксованный показатель.

Это вызывало и дискуссии о целесообразности введения в игру вообще навыков типа Заговаривания зубов или Ораторского искусства, и вопросы о роли Мудрости и Харизмы (вспомним хотя бы полемику вокруг их отсутствия в Гурпсе или первом варианте МВД). Кстати, я видел системы без ментальных характеристик, но это был классический storytelling, построенный на принципе “я в предполагаемых обстоятельствах”, где честно предполагалось, что решения принимает персонаж, а бросок удачи просто определял вероятность успеха.

Как решать такую проблему? Если речь не идет о простом желании игровой крутизны, создание героя лучше себя воспринимается мной как желание куда-то расти и чему-то учиться. Такую возможность надо поощрять. Когда речь идет о навыке, требующем РП, не стоит допускать ситуации, когда игрок просто “прячется за кубик”, вообще не пытаясь отыгрывать. В этом случае я считаю приемлемым модифицировать бросок (плюс-минус 3 на d20) в зависимости от того, насколько он был подкреплен РП (что и вообще полезно). Если отыгрыш действительно тяжел (был у меня эльфийский бард, игрок которого был парнем хорошим, но очень стеснительным и немного косноязычным), мастер должен стимулировать игрока пытаться учиться. Например, не произносить речь, но достаточно подробно пересказать ее содержание или объяснить, в каком ключе он намерен вести диалог.

Если речь идет о более высоких ментальных характеристиках или профессиональных навыках персонажа, понятных мастеру и непонятных игроку, тактика чуть иная. Мастер должен не делать за РС его работу, а как бы учить игрока действовать в соответствии с персонажем, в чем-то ему подсказывая, но не направляя. Например, в сложной ситуации он может “кидать чек за игроков” и “напоминать” им, что по инструкции положено действовать так-то, или что данное действие, скорее всего, может вызвать такие-то последствия. Решение же игрок принимает САМ.

Кроме этого, игрок с более интеллектуальным или мудрым персонажем может получить от мастера более подробное описание события или локации, способное навести его на правильный ход мыслей, а более харизматичный — на соответствующее отношение неписей. Тон, однако, тот же, что и абзацем выше — не “ты понял, что...”, а “ты видишь, что...” или “твой здравый смысл говорит тебе, что...”.

Наряду с реалистичностью под реализмом понимают и **логичность** — стремление объяснения происходящего, минимально включающее отмазки типа “Итс Мэджик!” или “а вот захотелось ему, и все! — кто может проникнуть в мысли Темного?”. Такие игроки заваливают мастера дополнительными вопросами и стремятся вытянуть максимум полезной информации, чтобы вести аналитическую работу, и часто упрекают мастера в немотивированном поведении или наличии логических дырок.

Для меня игроки этого типа очень полезны, поскольку иногда заставляют мастера активнее думать или прорабатывать тот или иной аспект модуля, особенно на этапе бета-теста. Потому что понятно, что если модуль имеет возможности для аналитики и герои хотят ею заниматься, им надо дать такую возможность. С другой стороны, следует помнить, что очень часто мастер указывает на то, что выдаваемая инфа есть не абсолютная истина, а то, что ведомо о событии или герое их

персонажам.

Если же герои запросили груз, непосильный для мастера, — протоколы осмотра всех мест происшествия и заключения криминалистов по всем трупам — можно выдать им сразу результат исследования, а потом более точно отвечать на конкретные вопросы.

Что же до логики сюжета и мотиваций — действительно, стоит быть логичнее, изначально планируя сюжет. Если не получается, улыбаться и отвечать “после узнаете”, хотя это лишь повод продумать красивое обоснование того, что случилось, постфактум так, чтобы игроки не догадались, что тогда это был экспромт, а не часть продуманного плана.

Опять же, законы логики часто пересекаются с законами жанра. Если жанр модуля можно назвать мелодрамой, действия негодяев тоже мелодраматичны. Для главного гада СР нарушение 101 правила гораздо более недопустимо, чем для главного гада из индийского кино. Впрочем, более подробный разговор о том, на какие жанры можно поделить игровые системы, чем эти жанры отличны друг от друга и как концепт жанра влияет на игротехнику, — в следующем рассуждении.