
THE PERFECT STORY

Весь опыт
нашей игровой группы
на двадцати чертовых страницах

за
авторством
Рафаиля Даутова



Содержание

Рассказчик 101	3
Желание первое. «Хочу быть героем!»	4
Желание второе. «Хочу играть!»	5
Желание третье. «Хочу познать мир!»	6
Желание четвертое. «Хочу понять, как это работает!»	7
Желание пятое. «Хочу побывать в сказке»	8
Желание шестое. «Хочу быть причастным!»	10
Желание седьмое. «Хочу решать!»	11
Несколько советов касательно решений	12
Желание восьмое. «Хочу новых знакомств!»	13
Воплощаем идею о нашей машине	15
Желание девятое. «Сделайте мне красиво!»	16
Нарушение пространственно-временного континуума	17
Сила джина	18
«Я свободен!»	20

Все это появилось на свет, благодаря нашему сообществу «Дивных-Игроков-с-Затулинки» (и совершенно чокнутых мастеров, уж не сомневайтесь), за что им, ~~шлемцам~~, пламенный привет.

Дизайн и верстку выполнил Данила Чернов aka Grom.



Рассказчик 101

Как говорили создатели известного сеттинга *World of Darkness*, правильный Мир Тьмы — тот, в который вам нравится играть. К НРИ это относится в полной мере. Мы играем, чтобы получить удовольствие — пресловутый фан — и у каждого он свой. Однако, узнавать что-то новое всегда полезно, и надеюсь, что в ваших играх вы примените приведенные мной принципы и приемы, и это обогатит ваши истории и поможет вам получить еще больше фана.

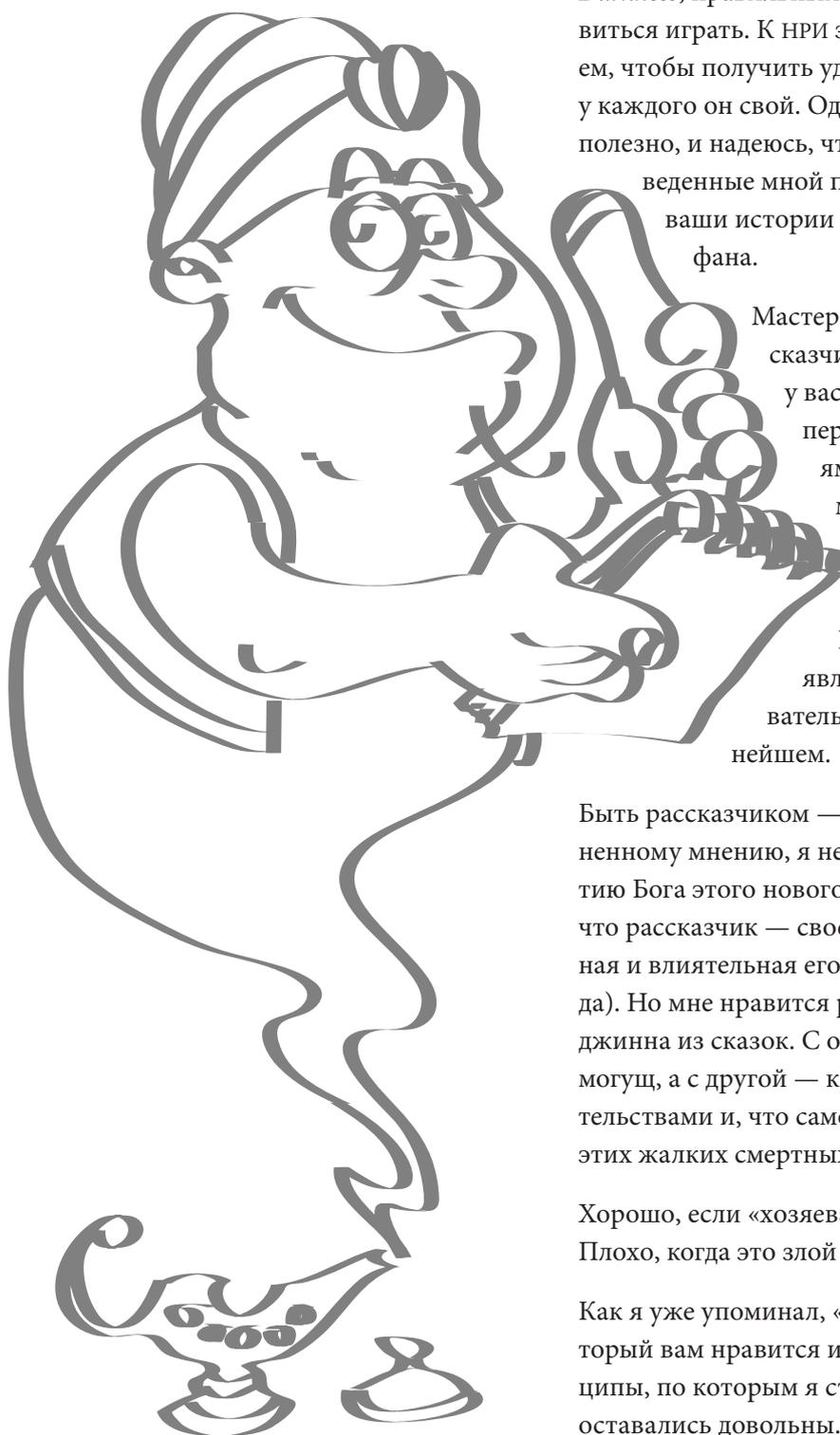
Мастер, Хозяин Подземелья, Хранитель, Рассказчик — как бы вы себя не называли, цель у вас одна — создать историю, в которой персонажи игроков будут главными героями. Если говорить общо, то следуя этому простому принципу, вы уже не прогадаете, и игроки уйдут с сессии довольными.

Коль скоро, моим любимым термином является *Storyteller* (рассказчик, повествователь), то его я и буду использовать в дальнейшем.

Быть рассказчиком — нелегкий труд. Вопреки распространенному мнению, я не считаю, что кто-то принимает «мантию Бога этого нового мира» случайно. Можно подумать, что рассказчик — своего рода «лидер» игры, наиболее важная и влиятельная его составляющая (и во многом это правда). Но мне нравится рассматривать роль рассказчика как джинна из сказок. С одной стороны, он практически всемогущ, а с другой — крепко связан определенными обязательствами и, что самое главное, обязан исполнять желания этих жалких смертных (игроков).

Хорошо, если «хозяева» рассказчика это Алладин и Абу. Плохо, когда это злой визирь Джафар.

Как я уже упоминал, «правильный Мир Тьмы, это тот, в который вам нравится играть». Ниже я приведу общие принципы, по которым я строю свой «Мир Тьмы», чтобы игроки оставались довольны.



Желание первое. «Хочу быть героем!»

«Без подвига не бывает легенды, но без героя не было бы и подвига». Это стопроцентная истина в мире НРИ. В центре любой истории должны стоять герои. В нашем случае, это всегда персонажи игроков.

Учитывая специфику НРИ, рассказчик отнюдь не всегда изначально знает, что же у него будут за герои. Но первое, что он должен сделать — подготовить поле для их деятельности. Создать ситуацию, в которой набор цифр станет чем-то большим, живым существом, литературным персонажем.

Этим полем, одним из центральных столпов и краеугольным камнем вашей истории является *конфликт*.

Книги, мастер-классы и прочие уроки сценарного искусства учат нас, что без конфликта не будет ничего. Поэтому важность конфликта трудно переоценить.

Представьте конфликт как противопоставление или непростой вопрос. Это та глобальная проблема, решение которой создаст подвиг, это то, что должно



красной нитью проходить сквозь всю историю, и то, что станет кульминацией для героев. Конфликтов может быть — и скорее всего будет — несколько, но всегда будет один, центральный конфликт, разрешение которого по сути дела будет означать завершение истории.

Немного примеров: GM решает создать историю. Он задумывается, про что же будет его волшебная история. Совсем недавно, он прочитал комикс про Людей-Икс и решил, что игра его будет о дискриминации. Покумекав, он пытается сформулировать конфликт. «Новое против старого»? «Чужое против своего»? «Традиции против инноваций»? Он может сформулировать конфликт как вопрос: «Мутанты это хорошо?» или к примеру «Готово ли общество принять изменения?»

Рассказчик может иметь свое мнение по поводу конфликта — по сути дела, правильный ответ на вопрос для себя. Но самые интересные истории в моей практике получались, когда рассказчик не давал ответ и не навязывал свое мнение, а оставался беспристрастным наблюдателем и освещал возникшую проблему со всех сторон, предлагая самим игрокам сделать выбор.

Отсюда вывод: *создавая конфликт, спрашивайте, а не отвечайте.*

И не забудьте про себя. Конфликт истории должен быть интересен и вам. Он может быть не близок, может быть не личным — но если он не вызывает у вас интереса, то пиши пропало. Сколько бы умных мыслей мы не говорили, любая НРИ держится на двух китах — интересе игроков и интересе рассказчика. Энтузиазм одного может «раскачать» другого, но лучше всего, когда никого не приходится пинать, не так ли?

Желание второе. «Хочу играть!»

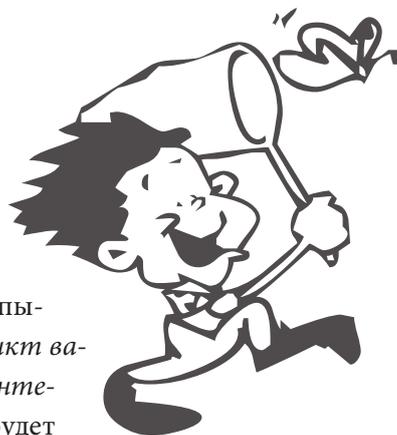
Логичное решение после создания конфликта — выбрать тему и настрой, сеттинг, системе — одним словом, создать атмосферу. Но я считаю, что важнейшим моментом является *подбор и подготовка игроков.*

Печально, но факт — одного желания «поиграть в кубики» недостаточно, чтобы игрок ушел с сессии довольным. Это не значит, что такое невозможно, но «хорошим мастерам с дивными, волшебными игроками» вообще ничего не надо, и у них нет проблем.

Формулировка конфликта на ранней стадии решает одну очень важную проблему. Рассказчик всегда может ответить, про что его игра. И исходя из этого ответа, он подбирает себе игроков.

Так как, наша НРИ держится на двух китах, и если один из них (интерес рассказчика) не дохлый, то здорово, чтобы и второй трепыхался. Отсюда вывод: *конфликт вашей истории должен быть интересен игрокам.* Пусть это не будет главным вопросом их жизни, но он не должен быть безразличен.

Уже на этой стадии пора продумывать, какими средствами рассказчик введет героев в конфликт. Потому что для хорошей игры одной из главных составляющих является вовлеченность героя в сюжет.



Примеры: GM с горящими глазами бегаёт среди друзей и вопит, что придумал новую Историю. Его приятель *Best Buddy* спрашивает у него: «Про что будет игра-то?» Уже сформулировав для себя основной

конфликт, GM отвечает: «Про дискриминацию. Чуждое против своего». «Господи, что за посредственная фигня?!» — отвечает *Best Buddy*, и становится ясно, что его в данную историю лучше не звать.

Другой знакомый нашего героя, *Mr. Somebody*, наоборот, заявляет: «О, эта тема меня самого давно волнует. У меня есть интересный концепт, чтобы его сыграть». Такому игроку можно только сказать: «Добро пожаловать!»



Желание третье. «Хочу познать мир!»

После того, как рассказчик определился с игроками, неплохо бы подумать, чем он их удивит. У него есть конфликт, но пока это абстрактная идея, эфемера, которой требуется воплощение. Так что наступает время создания атмосферы.

Нам нередко предлагают выбрать тему и настрой истории, но я объединяю их в одно понятие — *атмосфера*. Это и жанр истории, и его сеттинг, и даже система (которая, конечно, «имеет значение»). Все это — база, на которой будет создаваться наша история. Если конфликт это киты, плавающие в мировом океане, то атмосфера это черепаха, которая на них пытается устоять.

Простое и понятное правило: *атмосфера должна работать на конфликт*. Она должна подчеркивать его, и конечно, она должна предоставлять возможность этому конфликту реализоваться.

Конфликт — это скелет истории. Атмосфера — мясо и кожа. У вас может быть замечательная косная структура, но лицо в струпях и язвах и обвисшая шкура может создать крайне негативное впечатление.

Тем более, не будем обманываться, атмосфера нередко куда больше привлекает игроков, чем конфликты. «Я хочу играть в Мир Тьмы!» — кричат эти люди, и им кажется, что совершенно неважно, про что будет эта игра, лишь бы был готик, панк и 50 оттенков серого. На деле, все не так, и после второй сессии они быстро поймут, что свои желание следует формулировать четче.

Создавая атмосферу, трезво оценивайте свои силы. Я не призываю вас отказываться от экспериментов. GM мог бы попытаться



подать свой конфликт в жанре комедии положений в мире пони и единорогов. Порой смелые, нестандартные решения дают впечатляющие результаты. И не забудьте, прежде чем рисовать «Черный квадрат», нарисовать лошадку.

Пример: Для конфликта «Чуждое против своего» отлично подходит атмосфера паранойи, взаимного недоверия, фашистского государства или религиозного фанатизма. Жанром может быть и супергеройский боевик (привет, «Люди-Икс»), и социальная драма, и детектив. Стиль во многом определяется сеттингом, и GM думает, какой же из миров лучше всего подходит для данного конфликта. Будучи поклонником комиксов, он склоняется к игре по миру *Marvel*, но рассматривает и вселенную *Warhammer 40K*. Конечно, ничто не мешает ему придумать собственный сеттинг, если у него есть время и желание.

Поразмыслив и отбросив интересные и неинтересные варианты, GM решает, что история будет происходить в Средние века, с легким налетом фэнтези, где главные герои будут так ли иначе иметь дело с магией, которая жестоко преследуется церковью и порицается людьми.

Атмосфера повсеместной веры (читай, религиозного фанатизма) создаст нужный накал для конфликта. Противостояние магов и церкви поможет конфликту раскрыться. Средние века с их социальным расслоением, ксенофобией, одновременной верой в магию и твердыми религиозными устоями, помогут раскрыть этот конфликт на нескольких уровнях и посмотреть на него с разных сторон.

Желание четвертое. «Хочу понять, как это работает!»

У этого тезиса есть противники и сторонники, но я считаю так: *система имеет значение*. Это важная часть игры и очень важная часть атмосферы. Это героев не должно выписывать чеки, которые их тела не смогут обналичить. Систему нужно знать. Систему нужно подбирать. И систему нужно любить.

Многие утверждают, что система это костыли. Я думаю, что система это в первую очередь договор между рассказчиком и игроками. Это законы мира, магия Соломона, что заточила нашего джинна-рассказчика в лампу и теперь «вынуждает» исполнять желания. Система это правила, которые мы принимаем, чтобы у игроков и рассказчика было одинаковое представление о мире.

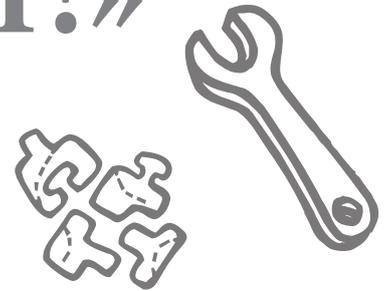
Система может, как разрушить атмосферу, так и подчеркнуть ее. Воин 20-го уровня в *D&D* посмеется, когда пяток крестьян будут угрожать ему вилами. Вампир из старого *World of Darkness* задумается, прежде чем заходить в подворотню, где стоят две темные фигуры.



Если вы думаете, что система сковывает рассказчика, то спешу вас разуверить. Рассказчик сам выбирает систему и сам принимает ее правила. Если он остановил выбор именно на ней, то значит, она (насколько это возможно) удовлетворяет его требованиям.

В мире очень много систем, и можно найти нужную буквально под любую задачу. Но главное, помните, что система должна соответствовать выбранной атмосфере.

Внимательно подходите к выбору системы и не наступайте на грабли, которые били по лбу многие и многие поколения рассказчиков. Не премину напомнить: *система имеет значение!*



Пример: Выбирая систему для своей истории, *GM* разрывается между «Дневником авантюриста» и «новым Миром Тьмы». Да несомненно выделит героев из серой массы и добавит в атмосферу такой приключенческий боевик. НМТ наоборот, покажет уязвимость героев и «уравняет» их с простыми смертными, и заставит их считаться с людьми. А это совершенно разная атмосфера, согласитесь?



Желание пятое. «Хочу побывать в сказке!»

Есть конфликт. Есть игроки. Есть атмосфера. Есть система. Пришло время подумать над сюжетом.

Здесь было бы здорово вспомнить одно из моих предыдущих утверждений. В центре любой истории должны быть герои. Они, и только они двигают сюжет. Весь мир вращается вокруг них. Мир появляется за секунду до их рождения и исчезает через секунду после их смерти. И все это время, мир молится за них.



Что такое сюжет в НРИ? *Сюжет — это череда решений, которые должны принять персонажи, а также последствия этих решений.*

Я использую два способа создания сюжета, которые я назову здесь «Давай» и «Бери». Нередко в своих историях я комбинирую эти методы. «Давай» — проще и в чем-то приятнее, поэтому рассмотрим сначала его.

Метод «Давай». Отталкиваясь от конфликта, мы ныряем в атмосферу и придумываем сюжет, немного абстрагируясь от игроков. По сути дела, рассказчик создает некий довольно размытый образ героев, и создает для них цепочку решений и последствий. После этого, рассказчик делает игрокам «предложение, от которого те не смогут отказаться» — то есть, дает некоторые условия, необходимые при создании персонажа.

Метод «Давай» используется повсеместно, и вы постоянно слышите его в словах: «Вы будете бандой в Нью-Йорке», «Вы будете котерией вампиров при шерефе» или «Вы будете отрядом наемников».

Лучше всего на моей памяти метод «Давай» работает с так называемыми *архетипами* — то есть, общими концепциями персонажей. Именно эти архетипы рассказчик и предлагает игрокам при создании персонажей. Этот принцип мы также видим повсеместно: файтер, клирик, маг и вор или же танк, хил, дэдэ — самые настоящие архетипы.

Крайней вариацией метода «Давай» является «прегенерированные персонажи», полностью созданные рассказчиком для своего сюжета. С одной стороны, «прегены» чаще всего наилучшим образом интегрированы в сюжет и лучше всего подходят для иллюстрации конфликта. С другой стороны, «преген» лишает игроков многих важных вещей, и в первую очередь совместного творчества, которое по сути дела и является определением НРИ.

Вернемся к примерам: GM придумывает сюжет для своих «магов». Он решает, что персонажи игроков изначально будут охотниками за «магами», но по ходу дела, столкнутся с тем, что «чернокнижники» тоже люди, а пропаганда церкви, прямо скажем, преувеличивает творимое «магами» зло. Кроме того, ситуация будет осложняться тем, что сестра\любовница\дочь одного из героев окажется «чернокнижником», а у другого персонажа вдруг откроются сверхъестественные способности.

GM говорит игрокам о своем намерении («Вы будете охотниками на магов»), а также предлагает им выбрать архетипы для своих персонажей (наследник династии охотников, новичок, беспринципный наемник и набожный). Обсудив и взвесив все, игроки говорят ему: окей, давай попробуем, дружище.



Метод «Бери». Рассказчик выслушивает душещипательные истории персонажей, созданных игроками, и на их основе придумывает связи между героями и сюжет. Метод кажется простым, но на деле он

требует большого доверия между игроками и рассказчиком, потому что в данном случае последний вторгается в «святая святых» и «личное личного». Своими грязными сапогами рассказчик топчется по истории, придуманной игроком, безжалостно уничтожая белые эдельвейсы.

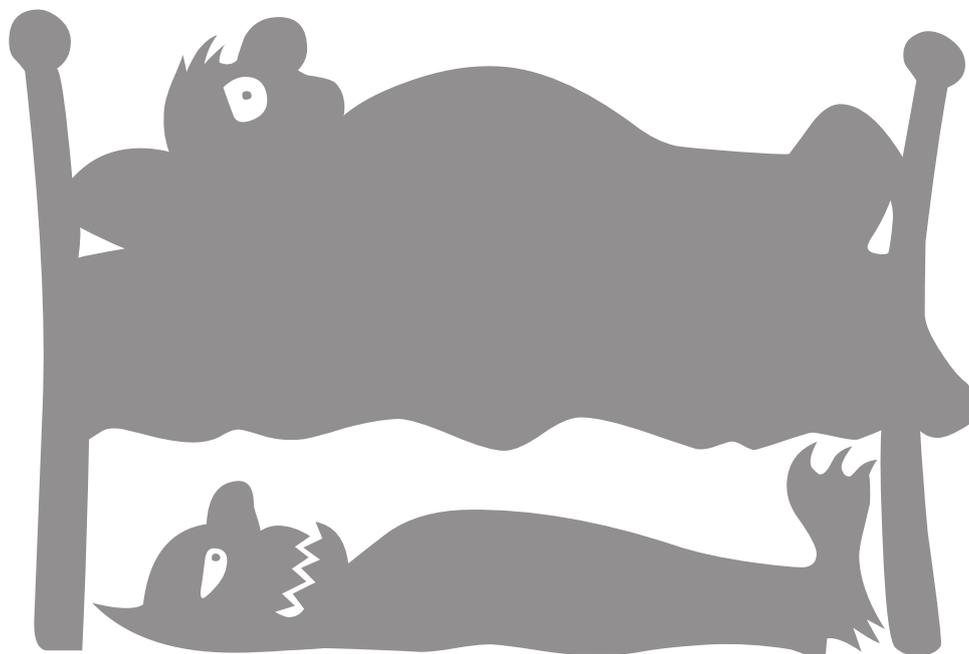
«Бери» подразумевает использование идей игрока на полную катушку, а это чаще всего сопряжено с тем, что представления игрока и рассказчика все же различаются. Персонажи из предыстории игрока нередко «выворачиваются» рассказчиком в «неправильную» с точки зрения игрока сторону, вызывая отторжение и непонимание.

Тем не менее, при правильном использовании, метод «Бери» дает игроку очень важную вещь, о которой речь пойдет ниже — *причастность*. По сути дела, этот метод является прямым воплощением выражения «В центре любой истории должны быть герои». Крайней вариацией метода «Бери» является «песочница», где созданного заранее сюжета нет вообще.

Опять пример: *GM* недоволен своей предыдущей задумкой относительно партии, и поэтому решил зайти с другой стороны. Он обозначил конфликт, описал вкратце мир и попросил игроков придумать интересных им героев.

Mr. Somebody создал циничного охотника на магов, потерявшего семью от рук «чернокнижника». *The Passanger* придумал опытного командира наемников, овеянного славой жесткого мясника. *Hot Girl* напылила молодую и талантливую особу, выращенную семейством «магов». Поразмыслив, *GM* начал плясать от их предыстории, создавая сюжет, где иерархи церкви заплатили наемнику, чтобы тот помог охотнику вывести молодую особу из плена «злых колдунов» и доставить ее в монастырь для дальнейших разбирательств.

Естественно, по дороге события должны развиваться самым закрученным образом, и обязательно должны всплыть старые враги и сослуживцы наемника, семья особы и «маги», убившие родственников Охотника.



Желание шестое. Хочу быть причастным!

У вас может быть интересный конфликт, чудесная атмосфера и великолепный сюжет, но все это будет мертвым грузом, если у персонажей игроков не будет одной маленькой, и в то же время чрезвычайно важной вещи — *мотивации*.

Игроки могут придумывать каких угодно персонажей, с какими угодно проблемами и заморочками. Самое важное, что *персонажи должны быть причастны к конфликту!*

Если герои не имеют никакого отношения к конфликту вашей истории, то они останутся сторонними и скучными наблюдателями, то есть уже не будут героями.

Причастность всегда поддерживает интерес игрока, а для того, чтобы ее добиться, придется поработать сообща.

Здесь я назову этот метод «Дают – бери, бьют – беги». Делайте все, чтобы подчеркнуть индивидуальность, личность и уникальность героя игрока. Используйте все его идеи, поддерживайте их, развивайте их.

Таким образом вы делаете одну важную вещь: Вы помогаете игроку раскрыть его героя. А это — одно из необходимых условий для поддержания интереса.

Не стеснясь, привязывайте все ниточки, что дает вам игрок к твердому стволу конфликта. У персонажа есть возлюбленная? Бросьте ее в самое пекло! У него есть друзья — пусть они поставят под сомнение решения персонажа и проверят на прочность его принципы. Чем больше привязок у персонажа к конфликту и сюжету, тем сильнее его причастность.

И не забывайте слушать, что хочет игрок и пропускать его желания через призму вашей истории. Нередко самый простой способ узнать, что нужно, интересно и не хватает вашим игрокам, это спросить их напрямую (и не пропустить их слова мимо ушей). Хороший рассказчик должен быть хорошим слушателем.



Представьте, что каждый из персонажей игрока — это своя «мини-игра», своя собственная атмосфера и конфликт, который рассказчик обязан собрать в единое целое вместе с основным конфликтом и сюжетом. И если у вас получится эффектная и эффективная машина, а не груда бесполезных деталей, то своей цели вы добились.



Вернемся к примерам: *The Passenger* создал себе опытного наемника. Отлично, думает GM, сейчас ты у меня попляшешь. Бывшие однополчане наемника оказываются на стороне злобных «чернокнижников», а его предыдущее дело, после которого он прослыл мясником, спланировано церковью. И что еще хуже, упоминавшийся в предыстории лучший друг теперь идейный сторонник «магов», и так просто его не перекупишь... При этом, наемник уже взял контракт у церковников, и чтобы отказаться в пользу товарищей, придется пожертвовать своей честью.

Желание седьмое. «Хочу решать!»

Мы плавно переходим к тому, из чего состоит сюжет — то есть к сценам. Условно, я буду делить сцены на два типа — *решения* и *последствия*, хотя одно совершенно не отрицает другое.

Как я уже говорил, сюжет это набор сцен, где герои принимают решения, а затем сталкиваются с их последствиями. Если говорить откровенно, то иные сцены для сюжета и не нужны.

Решение не обязано быть единым для всех героев. Более того, решение может быть предложено только одному из героев в какой-либо сцене, но нужно стремиться к тому, что сцены без решений не должны существовать.

Когда ваши герои сталкиваются с последствиями решений, то по сути дела, они должны приводить к новому выбору, и таким образом, снежный ком решений персонажей набирает массу и скорость, чтобы, в конце концов, взорваться в финале, когда герои и игроки должны для себя окончательно и бесповоротно разрешить главный конфликт.

Для меня момент принятия решения равен моменту максимального вживания в персонажа. Внутренние переживания и эмоциональные диалоги, конечно, важны и интересны, но для мира, для других игроков и для игры в целом, важнее

всего именно поступки героев. И когда игрок принимает это самое решение, основываясь на внутреннем мире своего героя, а не на игромеханике, метагейме и т.д., это самый яркий и важный момент для меня как для рассказчика.

Несомненно, последним важным решением должно быть окончательное разрешение конфликта, заложенного в основу сюжета. На вопрос появляется ответ. В противостоянии одна сторона побеждает.

Нередко бывает так, что игроки и их персонажи находят для себя ответ еще в середине сюжета. Что ж, пусть так. Тогда финал будет окончательным подтверждением их решений.

Помните, что НРИ это не компьютерная игра, в конце которой, что бы вы не делали, у вас будет выбор стать «злым» или «добрым». Отслеживайте последствия и предъявляйте их персонажам игроков, потому что, в конце концов, полную отдачу от принятого решения можно получить, только столкнувшись с тем, к чему привел ваш выбор.

И никогда — слышите, *никогда* — не позволяйте игрокам скидывать с себя ответственность за принятие решения! И тем более, *никогда* не принимайте решения за них!

Если в двух словах, то основа сцены — решение, которое принимают герои.

Несколько советов касательно решений

- ▶ По мере развития сюжета, должна происходить эскалация. Решения должны становиться все значимее, а Последствия все явственнее. Чем ближе к кульминации, тем сильнее напряжение.
- ▶ Приняв решение, персонаж обязан столкнуться с его последствиями.
- ▶ Выбор между «верным» и «неверным» только тогда интересен, когда последствия неочевидны.
- ▶ В идеале, решение каким-то образом должно соотноситься с конфликтом вашей истории.
- ▶ Самые сложные решения — те, последствия которых нельзя исправить.
- ▶ Интересные решения затрагивают персонажа лично. Когда он причастен к происходящему, когда ему придется отдать что-то свое, это всегда напряженнее.
- ▶ Ограничивайте время принятия решения, а то споры и взвешивания факторов превратят напряженный момент в кисель!
- ▶ Выбор «меньшего зла» — неувядающая классика.
- ▶ Не повторяйтесь! Если игроку пять раз за историю придется выбирать, спасти возлюбленную или автобус с детьми, то ценность и напряжение как-то теряется.
- ▶ Игрок должен понимать и прочувствовать, чем жертвует, принимая решение. Отправлять на смерть незнакомых людей или отдавать магические артефакты, которыми герой и не пользовался, куда проще, чем кажется рассказчику.
- ▶ Уважайте выбор игрока! Будьте честны с ним и с собой.
- ▶ Если у игрока есть выбор, и он находит новое, нестандартное, необычное и понравившееся вам решение, идите ему навстречу!
- ▶ Нередко для героев рискнуть своей жизнью куда проще, чем жизнями своих близких. Особенно в конце истории.
- ▶ В идеале, каждое решение должно влиять на сюжет.
- ▶ Было бы здорово, если каждое решение хоть немного, но меняло героя.

Пример: Продолжаем историю наемника *The Passenger*. Вместе с охотником они ведут в монастырь молодую особу, но по дороге их настигает посланный «чернокниж-



никами» отряд, в котором — бывшие однопольчане наемника, не раз спасавшие ему жизнь. В этой сцене у наемника появляется непростой выбор — предать свою клятву или поднять оружие на братьев, с которыми он проливал кровь. Ни одно из этих решений не останется без последствий — сражение может кончиться гибелью наемника, и к тому же, остальные бойцы из его бывшего отряда больше не будут с ним разговаривать. Отказавшись же от клятвы, наемник предаст свою репутацию, и навсегда останется изменником и врагом церкви.

Еще один пример: некая целительница помогла героям по дороге, облегчив их страдания. «Маг» ли она, неясно. Но в деревне герои видят, как эту женщину побивают камнями за чернокнижие. Вмешаются ли герои, чтобы прослыть «подсобниками колдунов»? Или пройдут мимо, закрыв глаза и обрекая на смерть того, кто однажды помог им? Это решение напрямую связано с конфликтом данной истории — «Чуждое против своего», ведь целительница стала жертвой из-за своей «чуждости», своих знаний и дара.

Желание восьмое. «Хочу новых знакомств!»



Кто такая Мэри Сью? Кто проводник воли «бога этого нового мира»? Кто умеет пользоваться вообще всем и знает, как все сделать правильно? Совершенно верно, сейчас речь пойдет о *non-player characters* (персонажах мастера, в дальнейшем NPC).

Не будем себя обманывать, рассказчики любят своих NPC. Они пестуют их, холят, лелеют и получают искреннее удовольствие, когда игроки не остаются к NPC равнодушными. Для нас, рассказчиков, NPC — один из главных инструментов взаимодействия с персонажами игроков. Кроме того, они — наша возможность понаслаждаться ролепеем, блеснуть актерскими талантами и выразить собственные мысли и идеи.

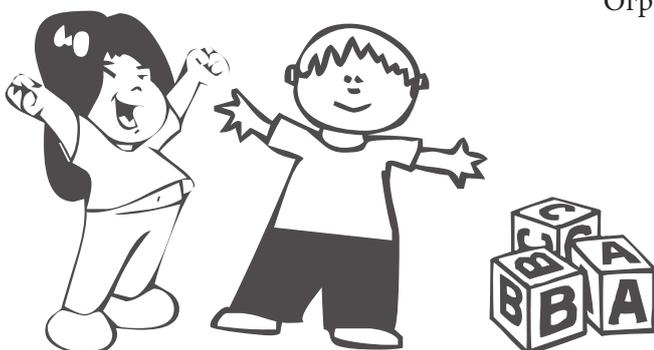
И молодые, и опытные рассказчики из раза в раз делают одну и ту же ошибку — влюбляются в своих NPC. Запомните и повторяйте как мантру — *игроки это ваши друзья, NPC это ваши инструменты*. К личности, которая любит вещи больше чем людей, я отношусь с огромным подозрением.

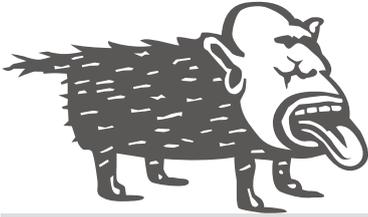
Трудно и больно это писать, но лучше всего подходить к NPC как к инструментам. При этом, игрокам совсем не обязательно об этом знать. Одна из центральных функций NPC это вызвать эмоции у игроков, а значит, они должны казаться живыми. Представим NPC как терминаторов — металлический остов, окруженный живой плотью — и будем подходить к ней соответствующе.

Я — большой поклонник создания многочисленных NPC, и это нередко меня подводит. Поэтому, дам такой совет: *лучше меньше, да лучше*.

И, как говорила Сара Коннор, «Если робот, терминатор, смог осознать ценность человеческой жизни, то, возможно, мы тоже способны на это». Я к тому, что не смотря на то, что NPC — инструменты, они могут иметь огромное значение для игроков, и для истории.

Огромное, но не решающее.





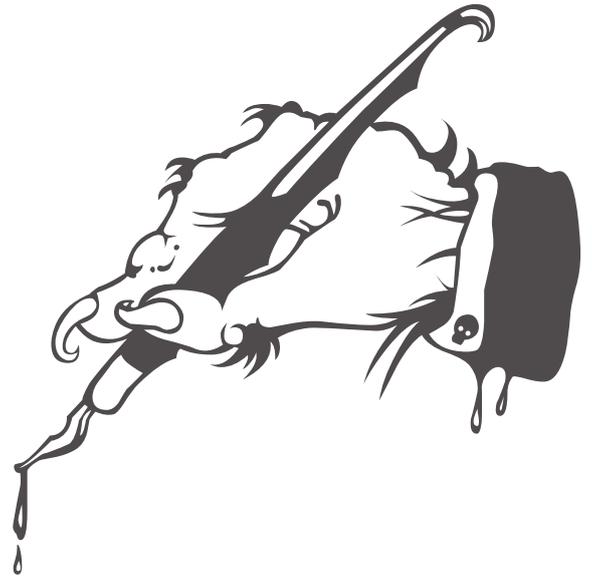
Немного примеров: *GM* решает создать *NPC* для своей истории про «магов». Он начинает с функции — то есть, зачем данный инструмент нужен в конфликте. «Хочу показать, что чуждость может быть опасна, и «магов» не зря бояться», — говорит себе рассказчик. Отлично, пусть это будет «лидер чернокнижников», которые держали в заложниках юную особу.

Полистав словарь английского, *GM* решает дать ему имя Гримстафф — «Жуткий Посох» — то, что нужно для черного мага. Рассказчик придумывает в голове пару-другую аспектов для этого *NPC*. «Потомственный черный маг» — что символизирует глубокое погружение Гримстаффа в самое темное зло. «Озлобленная жертва пыток», что делает *NPC* одновременно и калекой, и жестоким. «Верит в свою избранность», что делает Гримстаффа заносчивым, самоуверенным и — возможно — избранным.

Внешне Гримстафф выглядит как абсолютно лысый приземистый мужчина с отрезанным носом и без одного глаза (он же жертва пыток, помните?). Чернокнижник опирается на жуткий посох и прихрамывает вследствие раздробленной ноги. Все его тело покрыто уродливыми шрамами, но он носит их с гордостью.

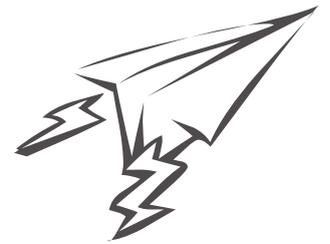
Гримстафф говорит мало, и когда произносит слова, то не открывает рта. На самом деле, инквизиторы вырезали ему язык, и вместо него говорят чары. Голос лязгающий и явно нечеловеческий. Чернокнижника постоянно сопровождает карлик, являющийся его единственным настоящим другом.

Какая же судьба ждет Гримстаффа? *GM* считает, что где-то во второй трети истории, колдун должен погибнуть от рук героев, в частности от клинка охотника, чью семью Гримстафф и убил.



Воплощаем идею о нашей машине

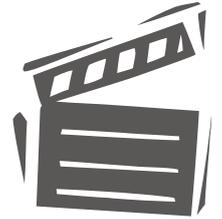
- ▶ **Наименование.** *T-800* или *T-1000* в вашей базе данных, но для персонажей игроков должно быть другое имя. Желательно, запоминающееся. Желательно, со значением. Художественной условностью многих НРИ является тот факт, что имена «уникальны» — то есть, не повторяются, чтобы игроки не путались в них.
- ▶ **Функции.** Зачем вы собрали этот кусок мысли на заводе вашего разума и отправили в прошлое — то есть, в игровой мир. По сути дела, это роль вашего инструмента в конфликте. Какую сторону он представляет? Какой вариант ответа предлагает?
- ▶ **Модель.** Многие игроки пытаются выразить концепцию своего персонажа в двух словах, и полезно сделать то же самое для вашего *NPC*. Обычно я использую три коротких предложения, которыми стараюсь охватить характер, привычки и историю *NPC* и называю их аспектами.



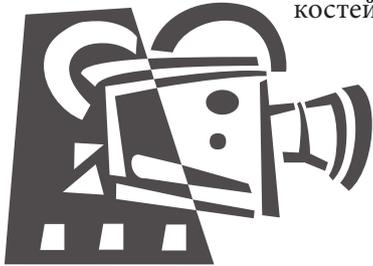
- ▶ **Дизайн.** Внешность и отличительные признаки вашего инструмента. Яркая деталь, по которой его запомнят и узнают — странная челка, вычурная одежда, гетерохромные глаза и т.д. В идеале, чем значимее *NPC*, тем детальнее описание. Записывайте! Запомнить все это невозможно, но у игроков есть поразительная способность вспоминать те факты, которые выскользнули у вас из головы.
- ▶ **Дополнительное оборудование.** Манера речи, запоминающиеся привычки, окружение и антураж. Во многом, именно это создает образ и жизнь *NPC*, которые не оставляют игроков равнодушными.
- ▶ **Срок годности.** Все, что имеет начало, имеет и конец. Создавая *NPC*, попытайтесь представить его окончательную судьбу. Чем он должен закончить свою роль в истории и конфликте? Помните — срок годности не означает, что он не сломается раньше!



Желание девятое. «Сделайте мне красиво!»



Победа любит подготовку. Поэтому, когда вы придумываете историю, смиритесь с тем фактом, что придется потратить на это силы и время, и львиная доля этих усилий будет впустую. В такой непредсказуемой вещи как НРИ, любой план хорош до первого броска костей.



Не все, что вы придумаете, найдет отражение в сюжете. Что-то не понравится игрокам.

От чего-то вы откажитесь сами. На что-то банально не хватит времени. Не переживайте! Все эти наработки вы потом впихнете в следующую историю.

Несколько советов, что следует сделать перед началом истории.



- ▶ Придумайте ключевые сцены. Сконцентрируйтесь на них. Это сцены, отражающие решение, напрямую связанное с конфликтом.
- ▶ Не поленитесь и заранее сделайте пару описаний. Если вы знаете, что герои с большой долей вероятности попадут в подводный храм, то почему бы не накидать пару предложений заранее.
- ▶ Кто-то любит музыку, кто-то нет, но она уже стала нормой в НРИ. Не будем от нее отходить.
- ▶ Ведите записи! Я серьезно, старайтесь записывать все, чтобы не забыть.
- ▶ Систематизируйте свои записи «перед» и «между» сессиями.
- ▶ Рассчитайте тайминг. Очень сложное дело, между прочим. Прикиньте, сколько сессий должна занимать ваша история. Умножьте на три. Это приблизительный результат.
- ▶ «Боевые листы» рулят. Серьезно. Краткий список самых необходимых характеристик с выдержками из правил значительно сократят вам время.
- ▶ Вы — не компьютер. Если у вас эйдетическая память, то завидую вам. Если нет, то здорово бы иметь копии листов персонажей у вас на руках.
- ▶ Динамика — наше все.
- ▶ Блок-схема сессии с наиболее логичными разветвлениями помогает держать все под контролем.
- ▶ Придется импровизировать. Даже если твоя история — это официальное приключение по *D&D 3ed*, вам этого не избежать. Поэтому, приготовьте пару козырей в рукаве. Запасные имена. Запасные НПС. Запасные сцены.
- ▶ Увлечись своей историей, не забывайте про игроков. Они и только они — главные герои.

Нарушение пространственно- временного континуума



Рассматривайте описанные выше принципы как инструментарий, а не готовый рецепт. Нередко последовательность «ходов-желаний» меняется, и так как создание истории — творческий процесс, математикой его не опишешь.

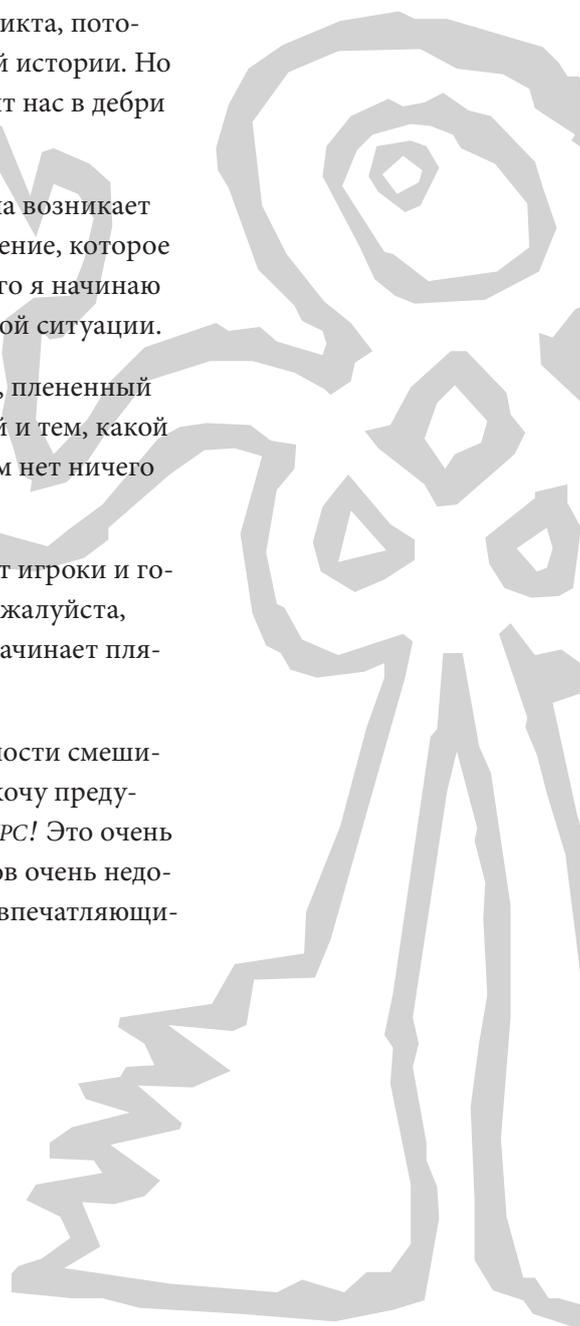
Я советую начинать с конфликта, потому что это основа основ всей истории. Но вдохновение нередко заводит нас в дебри и путает связь времен...

Порой, в моей голове сначала возникает некая сцена — какое-то решение, которое должны принять игроки — и только после этого я начинаю думать, какой же конфликт приведет к подобной ситуации.

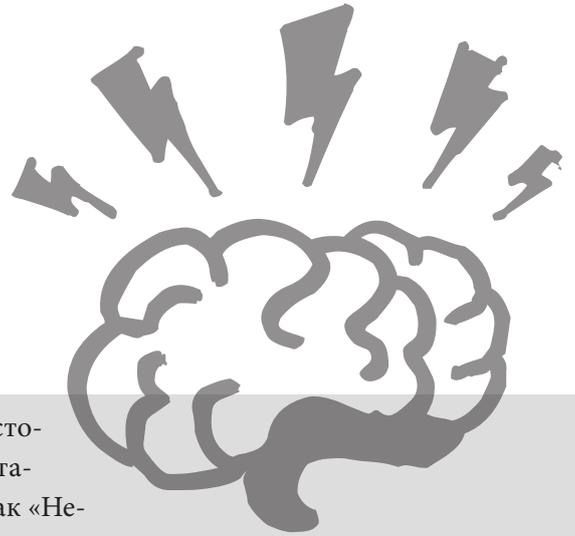
Нередко рассказчик знакомится с сеттингом и, плененный его атмосферой, начинает думать над историей и тем, какой конфликт хорошо ложится этот сеттинг. В этом нет ничего страшного.

Бывает даже такое, что к рассказчику приходят игроки и говорят: «У меня есть такой-то и такой герой, пожалуйста, придумай мне историю». И тогда рассказчик начинает плясать от персонажа.

У этого салата нет правильной последовательности смешивания ингредиентов. Единственное, от чего я хочу предупредить — *не начинайте создание истории с NPC!* Это очень пагубный путь, который сделает ваших игроков очень недовольными статистами, которые наблюдают за впечатляющими подвигами Мэри Сью.



Сила джинна



Вы познакомились с принципами, по которым я строю свои истории. Как я уже говорил, они не универсальны и основываются на опыте и теоретических размышлениях ограниченного круга людей. Мои методы не претендуют на абсолютную истину, но они работают.

Здесь же я хочу описать несколько приемов, которые я использую как рассказчик в своих историях.

- ▶ **Аспекты сюжета.** Аспекты — это некие законы даже не мира, а именно этой истории. Это столпы и правила, на которых я строил историю. Если какая-то ситуация вызывает меня вопросы, достаточно было обратиться к аспектам, чтобы найти правильный ответ. Они выражаются в простых фразах или предложениях, совсем как концепты персонажей или аспекты NPC.

Пример: В истории GM есть такой аспект как «Не-нависть рождается из потери». Из этого можно сделать вывод, что самые отчаянные охотники на магов потеряли кого-то от рук «чернокнижников». Эта тема так или иначе будет всплывать в истории.

- ▶ **Тексты.** Я люблю импровизацию. Но еще больше я люблю много бумажек. Обычно я записываю сцены сюжета на отдельных листах, давая им какие-нибудь звучные названия. Всегда выделяйте в своих текстах важные детали — имена, даты, улики — чтобы не рыться и не искать все это. Аспекты сцены, несколько простых фраз, характеризующих ее, тоже пригодятся.
- ▶ **Правило +1 прилагательное.** В описаниях я стараюсь добавлять хотя бы одно прилагательное. Это простой, но при этом очень эффективный прием.

Пример: Вместо «Вам на встречу вышел рыцарь в полных доспехах» можно сказать «Вам навстречу вышел усталый рыцарь в старых доспехах». Или вместо «Вы идете по мосту над речкой» — «Вы идете по крепко-сбитому мосту над спокойной рекой». Добавляет определенную атмосферу.

- ▶ **Темп.** Я считаю, что темп речи очень важен. С его помощью можно накалить атмосферу или разрядить ее. Изменение темпа всегда привлекает внимание. Играйте с темпом, но помните, что ваши слова должны быть понятны и разборчивы для Игроков.
- ▶ **Метаигровое поощрение.** То, что называется «волшебные бобы» или, в моем случае, «дайсы добра». Некое маленький, но приятный бонус, который получает игрок за все, что так или иначе нравится рассказчикам и другим игрокам. Я люблю «скидывать ответственность» за награждение на самих игроков, чтобы они показывали друг другу что им нравится и не нравится в поведении и отыгрыше коллег.



- ▶ **Нарративные обязанности.** Я позволяю игрокам придумывать небольшие детали окружающего мира, а порой даже «заставляю» их это делать. По сути дела, я провоцирую их к совместному творчеству, что помимо всего прочего повышает уровень ответственности.

Пример: Герои приходят в пустую деревню. Вместо того, чтобы давать описание, я обращаюсь к одному из игроков: «Ты слышал, почему эта деревня заброшена. Расскажи нам». И конечно, в ответ я услышу историю о пожаре, бандитах, призраке или чуме. И обязательно использую это в дальнейшем.

- ▶ **Воруй как художник!** Стыдно признаться, но все уже придумано до нас. А это значит, что вокруг нас — бесконечное поле источников вдохновения. Вам понравилось что-то? Украдите это и внедрите в свою историю! Но не забудьте подогнать это напильником под свою «святую троицу» *конфликт-атмосфера-сюжет*. Несколько простых изменений, и чужая идея уже стала вашей.



- ▶ **Слушай!** Нет ничего важнее обратной связи! Рассказчик питается ей как феи из Мира Тьмы гламуром. Без обратной связи интерес рассказчика к игре легко может зачахнуть — ведь он не видит отдачи от своих игроков! Поэтому, Рассказчик слушает — критику, пожелания, предложения, восторги и упреки — и использует полученные сведения для того, чтобы скорректировать сюжет и ход всей игры.

«Я свободен!»

Вот, собственно и все, что я хотел рассказать. Не бывает рассказчиков, довольных своим трудом, когда игроки ушли с унынием и непониманием в глазах. Какие бы цели мы не преследовали, чаще всего их воплощение напрямую зависит от того, довольны ли те, кто потер лампу и призвал джинна (даже если наша задача — подружиться с людьми или закадрить понавившегося игрока, сделать это будет гораздо проще, если ты реально показал класс).

Рассказчики и игроки — две стороны одной монеты. Без первых не было бы истории, но без вторых это была бы игра в одни ворота, а не

совместное творчество. Как я уже говорил, быть рассказчиком — непростое дело, но оно окупается с лихвой, когда ты видишь настоящие эмоции в глазах игроков, и когда после сессии они говорят, что это было действительно круто.

Поэтому, в центре вашей истории — *герои*. Ими так или иначе движет стремление разрешить *конфликт*. И *сеттинг*, и *система*, и *тема*, и *настрой* — одним словом, *атмосфера* делает конфликт живым и объемным, работает на него. Наши герои должны быть вовлечены в конфликт, и они идут по *сценам*, когда каждое принятое ими *решение* приводит к *последствиям*, чтобы в конце истории разрешить существующий конфликт.

Удачи вам, дорогие рассказчики! Желаю вам занимательных историй и дивных, волшебных игроков!

