

Что делать в первой сессии вашей игры в Dungeon World

Руководство, как задавать вопросы игрокам от Tim Franzke.

(Оригинал [здесь](#)) Перевод [Lex Rem](#)

Примечание переводчика: Думаю, игрокам это читать не стоит, разве что они сами собираются водить по DW. :)

Для начала, сделайте все что сказано в главе 14 «Первая Сессия» книги Dungeon World

Во-вторых, сделайте описанное Ezio Melega [здесь](#) ([перевод](#)) и создайте мир вместе с игроками за столом. Если Вам это не нравится, можно также использовать Dungeon Starter или что-то подобное. Но эта статья о другом.

Здесь мы поговорим о том, как Вам убедиться, что созданные игроками персонажи впишутся в игровой мир. Это должно помочь Вам полюбить этих персонажей.

По книге правил Dungeon World, Вы должны задать им вопросы о том, откуда они пришли, кто они и куда они идут. Но хотелось бы внести немного больше определенности, не так ли?

- **Бард**
- **Жрец**
- **Друид**
- **Воин**
- **Паладин**
- **Следопыт**
- **Вор**
- **Маг**
- **Варвар**

Бард

Спросите Бардов об их **инструменте**. Как правило, все они идут с зацепками истории. Если была выбрана недавно отремонтированная мандолина, спросите их, как и кем она была сломана и кто ее чинил. Запишите это имя и используйте позже! Если была выбрана свирель, которая очаровала их первую любовь, спросите, была ли это история со счастливым концом или трагический любовный роман.

Они выбирают определенную сферу **Бардовских Знаний**. Сделайте этот выбор существенным. Если они знают о Мертвых и Нежити, заставьте их столкнуться с мумиями или скелетами. Если они знают о Планарных Сферах – задумайтесь, где будет проходить приключение? Если Вам не хочется связываться со столь фантастичным миром, используйте по крайней мере планарные существа, порталы или культистов.

Когда они используют **Магию Искусства**, попросите описать, как это происходит и, что еще более важно, спросите других персонажей, как они это воспринимают, что чувствуют при воздействии. Если в группе есть Волшебники, спросите их, как они видят это Волшебство Бардов и их мнение о нем.

Дайте им собеседников для разговоров. Это относится не только к барду, но и к любому персонажу с высокой харизмой. Они хотят Договариваться, так позвольте им это! Сделайте так, чтобы враги могли сдаться перед сражением путем переговоров. Дайте им шанс завести друзей (и врагов) с помощью их обаяния, позвольте им интригами натравить враждующие стороны друг на друга. Будьте снисходительны при интерпретации "иметь рычаг воздействия". Рычаги не должны быть столь уж трудно получаемыми, В конце концов это – основной ход. Не устраняйте из игры основной ход классов с высокой харизмой!

Жрец

Жрецы выбирают **Божество**. Запишите его имя и аспекты. Во время сессии дайте им миссию, связанную с их верой или еще лучше, спросите их, как их вера связана с их присутствием в этом приключении. Спросите о Врагах их божества и введите их (или намеки намеки на них) в приключение.

Если персонаж – Жрец-целитель, дайте ему что-то интересное за пределами группы. Позвольте ему найти кого-то очень нуждающегося в исцелении. Если Вы добрый GM, сделайте его кем-то, кто последует за верой Жреца. Если Вы любитель «остренького», сделайте его еретиком, который тем не менее нуждается в помощи и мог бы быть хорошей целью для попыток обращения в веру.

Когда они **Творят Заклинание**, спросите, какие появляются божественные знамения. Спросите их, что они чувствуют, направляя силу их божества. Чувствуют ли они эту силу как нечто чуждое и странное или они наполняются ей, сливаясь в одно со святой энергией?

Все Жрецы могут **Изгонять Нежить**. По возможности, дайте им нежить для изгнания. Это не так важно, как божественные обстоятельства, но это все же часть самобытности Жрецов, так что пожалуйста, учитывайте это.

Когда они **Творят Заклинание** на другого персонажа, спросите его, какие чувства он испытывает при влиянии на него божественной энергии. Если персонаж не последователь этого божества, спросите Жреца, насколько хорошо и правильно использовать божественную силу на неверующих. И подействует ли она вообще?

Когда они **Молятся** своему божеству, спросите их, как это выглядит. Общение с богиней Сражения и Молний отличается от общения с Мудрым Повелителем Цветов.

Дайте им явный шанс выполнить **принципы своей веры**. Чтобы понять как это сделать, спросите какие действия будут одобрены их божеством. Когда они так поступают, поощрите их каким-нибудь благословением или даром. Заставьте их чувствовать себя особыми и набожными, не стоит давать им в награду всего лишь ничтожные и ненужные вещи.

Друид

Ох уж эти Друиды.

В начале первой сессии расспросите их о родной **Земле**. На что она похожа, где она. Самое главное спросите их, в какие существа этой земли они обычно превращаются. Это очень поможет, потому что у Вас будет немного времени, чтобы придумать ходы для этих форм животных и Вы не будете застигнуты врасплох, когда они сделают это впервые.

Дайте им зверей для разговора на **Языке Духов**! Если Вы спросили о том, какие существа живут на их земле, Вы можете обнаружить некоторых из них, проживающих в месте Вашего текущего приключения.

Когда они **Превращаются**, спросите их как они это делают. Вероятно они не просто мерцают на миллисекунду и появляются в другой форме, так? Возможно они обращаются к духам животного с просьбой изменить свою форму? Действительно ли они преобразуют свою плоть в новую форму, или они заимствуют форму у животного в некотором духовном обмене? Если Вы знаете это, Вы сможете сделать Превращение чем-то большим в своем повествовании, чем просто получение крутых специальных способностей.

Воин

Дайте им **Прутья**, чтоб **Сгибать** и **Двери**, чтоб **Ломать**. Создавайте препятствия, для преодоления которых в основном нужна грубая сила. Будьте снисходительны к возможности разрушения окружения, чтобы они могли разрушать вещи своими ходами. По моему опыту, это мощный инструмент, о котором часто забывают. Конечно, не стоит делать сюжетные «рельсы», просто предложите возможность.

Спросите об их **Знаковом Оружии**. Почему оно столь важно? Что делает его отличным? *Каково его имя?!* Какая важная персона владела им до этого? Какие скрытые способности оно имеет по слухам? Какие великие подвиги были с ним совершены? Я повторяюсь. Спросите имя оружия. Именованное оружие прекрасно. Если у этого нет имени, спросите почему. Также дайте им врага, против которого их знаковое оружие реально хорошо. Смотрите на его особенности и действуйте из этого.

Также расспросите об их любимом боевом стиле и вознаграждайте их за его использование. Если они совершают сумасшедшие маневры в бою, не заставляйте их **Спасаться от Угрозы** на каждом шагу. Они - **ВОИНЫ**. Если кто и может это сделать, то это - они.

Добавьте в приключение существенного врага. Кого-то, кто будет иметь дело с Воином по определению. Если они склонны к защите, дайте им сопартийца для защиты от подавляющей силы. Если они **ОЧЕНЬ** агрессивны, дайте им сильного врага, который будет искать их для вызова на честный бой или просто потому что "Воин должен умереть прямо сейчас". Позвольте им чувствовать себя сильными, давая окружающему миру показать, как они сильны.

Паладин

Спросите Паладина, какова его **Священная Миссия**. Сделайте это первым приключением. Начните приключение в последнем или предпоследнем шаге от выполнения их Миссии.

Они выберут некоторые **дары**. Удостоверьтесь, что у по крайней мере у одного из этих даров есть шанс быть использованным. Если они имеют чувство направления к своей цели, поместите их в запутанный лабиринт или большую систему пещер, о которой они не будут беспокоиться, так как знают, где цель. Если они неуязвимы для копий, пусть иногда обнаруживаются вооруженные им противники. Если они могут распознавать ложь, сделайте, чтобы люди иногда лгали им.

Точно так же, дайте им моменты, когда их **обеты** особенно важны. Не давайте им сокрушительный выбор, но создайте моменты для Паладина, которые покажут, что они следуют своим обетам. Позвольте им показать себя так, чтобы все помнили о их поступках и нравственной природе Паладина.

Как и со жрецами, спросите о **Божестве**, которому они поклоняются. Больше сфокусируйте внимание на врагов, и против чего этот Паладин должен бороться по указанию своего божества. Эта информация покажет, какие обеты Паладину придется скорее всего отстаивать. Как и для Жреца, сделайте эти элементы веры значимыми во время игры.

Я есть Закон. Дайте им быть Законом. Дайте им кого-нибудь, кому они могут приказывать убираться прочь. Лично я бы стремился дать по крайней мере пару шансов для срабатывания этого хода и когда они впервые делают его, дайте им желаемое. Позвольте их почувствовать себя умными, догадавшись использовать этот ход и выбрав Паладина. Во второй раз можете быть более свободными в том, чем закончится этот ход. Я уверен, что вы сможете придумать что-нибудь. Только постарайтесь не особо хитрить с этим ходом, или они просто навсегда откажутся от его использования.

Следопыт

"Наипервейшее" что нужно сделать. Расспросите о его **Животном-Спутнике!**

Каково его имя? Как они встретились? Каковы их отношения? Запишите сильные стороны, умения и слабости Спутника. На первой сессии Вы должны постараться показать каждый из этих признаков. Возможно Вы не сможете показать их все, но каждый раз, когда Спутник вовлечен в действие, смотрите на эти признаки и попытайтесь ввести их в действие. Бросок 6- у Следопыта всегда хорошая возможность ввести одну из слабостей Спутника. НО!

Не делайте Спутника обузой, от которой они хотят избавиться. Спутник — это круто. Главное, чего Вам нужно достичь проявляя его достоинства и недостатки, это придать Спутнику индивидуальность. Если игрок Следопыта забывает о своем Спутнике, Вы что-то сделали неправильно.

Кроме того, не включайте в свое первое приключение элементы, которые бы наказали их за то, что они имеют этого Спутника или устраняли бы его от них. Если Спутник страшный серый волк, не заставляйте их подниматься на стену, куда не сможет последовать Спутник. Да, Вы эффективно устранили Спутника. Но никогда не делайте это. Не на первой сессии.

Дайте им возможность для **Снайперской Стрельбы**. Ни о чем не подозревающего врага ввести в игру очень легко, и это дает им шанс продемонстрировать их умения стрельбы из лука Снайперским Выстрелом. Будьте снисходительны с интерпретацией "**беззащитного или удивленного**"

Так же, позволяйте врагам убегать. Убежавший враг, это ситуация, где они могут применить ход **Выследить**. Во многих играх с моим участием я никогда не видел применения этого хода из-за того, что не была предоставлена возможность.

Вор

Это все о Ловушках, детка! (ладно, не все)

Ловушки. Разместите их в подземельях. Много. (Вы должны сделать это в любом случае, но сделайте это вдвойне для Вора). Если для Вора нет ловушек, которые он мог бы обнаружить, Вы где-то недоработали.

Когда они взаимодействуют с ловушками, спросите их, где они этому научились. Если Вы используете волшебные ловушки, спросите их, как они с ними справляются. (независимо от того, что они говорят, это работает),

Дайте им возможность разоружить, украсть, открыть, управлять и все остальное для хода **Ловкость Рук**. Ловушки — основное применение этого хода, но не забывайте о закрытых на ключ сундуках и т.д. Если в группе есть Вор, в первой сессии не должно быть ни одного сундука, который бы просто так открывался. Позвольте им делать свою работу.

Позвольте им атаковать сзади. В основном это тот же совет что и для Следопыта. Предоставьте им возможность для **Удара в Спину**. Позвольте им прокрасться вокруг и снять охрану, дайте им подкрасться к великану сзади и выручить воина. И все такое.

Когда есть сокровище, спросите их, чего это стоит — вероятно, они знают. Спросите их о конкурирующих ворах и древних сокровищах. Все, что сверкает, это их владения. Поэтому дайте им большую награду в конце, но сделайте, чтобы для достижения награды они должны были использовать все свои навыки. Пусть остальные персонажи поймут, что группе пришлось бы намного тяжелее без вора.

Маг

Ла Ла! Ктулху Фхтагн!

Что, не помогает? Ну и ладно.

Маг хранит заклинания в своей памяти, чтобы использовать их позже. Или как? Спросите их, что означает **Подготовка Заклинаний**. Сделайте это не просто скучной бухгалтерией, но чем-то в художественным. Когда они готовятся, спросите об их книге заклинаний. Как она выглядит? Она принадлежит им или украдена? Как выглядят записанные в ней заклинания?

Когда они **Творят Заклинание**, спросите их, как это выглядит. Как это чувствуется и как это действует. Что они делают? Они истощают мир или привлекают потоки маны? Они направляют дух мертвых волшебников или используют свою жизненную энергию, чтобы привести заклинание в действие?

Как ощущается потеря заклинания, которое было заключено в памяти и внезапно пропало? Это ужасная боль, наслаждение или ощущение свободы? Когда Вы будете знать эти вещи, будет намного легче придумать жесткие ходы в ответ на провал Заклинания.

Если Вы привяжете свои жесткие ходы к их описанию магии, они будут чувствовать себя опытными и знать, что их вклад в игру имеет значение. Они ведь сами настроили эти правила.

Позже Вы можете изменить эти правила, возможно ввести что-то, что нарушит один из их фундаментальных принципов, и Маг может попытаться выяснить, как это произошло. Но не стоит это делать на первой сессии.

С этими правилами волшебства связаны **Ритуалы и Места Силы**. Спросите Мага, как выглядят Места Силы в вашем мире. Они - древние каменные круги или батареи маны? Это звездные обсерватории или места кровавых жертвоприношений? Как только Вы узнаете это, спросите, как Ритуалы, которые здесь проводятся, отражаются на природе этих мест силы. Ритуалы с батареями маны выглядят совсем иначе, чем кровавые арены.

Когда Вы узнаете все это, будет гораздо легче придумать требования для ритуалов, заявленных игроком.

Дайте им **Место Силы**. Первая сессия Мага должна включать в себя шанс для проведения ритуала. Позвольте им чувствовать себя умными при его нахождении и использовании. Не делайте условия ритуала недостижимыми. Сделайте это чем-то, что они могут использовать в ЭТУ сессию. Введите Место Силы пораньше. Сыграйте с навыками других персонажей. Так с помощью Жреца можно применить божественный эффект, Друид помочь с природными ритуалами. Сделайте Ритуал групповым проектом, где все будут чувствовать себя вовлеченными.

Варвар

Варвар - Чужак. Покажите это в игре. Помимо вопросов о расе, задайте им дополнительные вопросы о родной земле так, чтобы каждый за столом получил представление об этой местности. Обязательно задайте им вопросы, показывающие, насколько отличается их родина от той местности где они находятся. Спросите их мнение о культуре и привычках своих товарищей и насколько чужеродны они Варвару.

Когда придет время для вопроса по расовому ходу, никогда не оформляйте этот вопрос как Да/Нет. Считайте, что варвар получает ХР, если соглашается с придуманными тобой фактами об его родине. Спросите их, почему они действуют столь чуждо по отношению к другим людям. К примеру, вопросы могут быть такими:

“Так почему ваши люди платят дань каждый раз, когда входят в лес?”

“Какие силы ваши люди надеются получить от служащих драконов?”

“Почему Ваши люди женятся в таком раннем возрасте?”

Если игроку не нравится новый факт о его персонаже, он может просто отказаться отвечать и не получает ХР.

Когда сессия начинается, запишите, какие виды «Геркулесовой жажды» выбрал игрок и помните о них. Некоторые из них легче задействовать, чем другие. Если Варвар жаждет Разрушения и Славы, то он легко найдет возможности для этого. Получение Завоевания и Наслаждений, как правило, более затруднительно в Первой Сессии. Постарайтесь не забыть вводить в игру сцены, в которых может играть роль Жажда. Если игрок говорит, что его Варвар следует своей Жажде практически всегда, когда это возможно, не отказывайте им в этом и позвольте им попробовать. Когда они получают дополнительное осложнение на d8, поначалу не слишком сильно наказывайте их за это. Постарайтесь не напугать игрока слишком большим риском этого хода, чтобы он не перестал его совершать, сделав своего Варвара намного менее «варварским». Стремитесь сделать последствия более захватывающими и предоставьте возможности другим персонажам вступить в игру и выручить Варвара.

Вряд ли на первой сессии будет активирован «Последний Вдох». Но что, если все-таки это случится? В большинстве случаев Смерть примет предложение Варвара. Если он первый встретил Смерть, его описание сделки может задать шаблон соглашений с другими персонажами. Если он предложит принести Смерти тело сильного противника, Смерть будет заинтересована лишь в самых сильных существах этого мира. Если будет предложено богатое пожертвование, Смерть найдет драгоценные камни и золото более привлекательными, чем души и так далее. Вместо того, чтобы самому определять характер Смерти, Вы можете оттолкнуться от того, что опишет Варвар. Но все же не стремитесь активировать этот ход специально.