Незаменимый

12 Советов о Том, Как Остаться в Живых

by Robin D. Laws

D&D не соревнование – все игроки находятся на одной с вами стороне. Ваши персонажи призваны дополнять друг друга, что поможет всем вам выжить во время ваших приключений. Вместе вы развиваете своих персонажей, зарабатывая очки опыта и обогащаясь. Но учтите - если ситуация сложится так, что персонаж встретит свою героическую смерть, то и игроку, и DM-у придется смириться с судьбой.

Ну, возможно не всегда. Открою небольшой секрет: DM ненавидит убивать персонажей. Смерть персонажа замедляет ход игры – тело погибшего товарища теперь надо вытащить с поля битвы (или очередной таверны, где того погубил-таки алкоголь), тащить его по какой-нибудь пустыне до города, где есть священник, готовый воскресить его за определенную плату. Если же у игроков нет возможности воскресить своего товарища, DM-у остается только кусать себе ногти от тихого бешенства, пока вы будете создавать нового персонажа. Если другие игроки уже достигли достаточно высокого уровня, DM-у придется сделать одну из двух вещей, которые не являются таким уж хорошим решением. Либо ему придется провести ряд приключений, умудряясь каждый раз чудом спасать жизнь вашему хрупкому новому персонажу, либо позволить вам начать игру как персонажу высокого уровня с целой кучей нераспределенного опыта.

В то же время, DM знает, что без вероятности окончательной гибели персонажей все опасности будут казаться иллюзорными. Если DM дает понять, что персонажу ничего не угрожает, все напряжение мгновенно исчезает. Опыт должен даваться не просто так, игроки должны испытывать чувство радости за каждое достижение. Хороший DM будет подкидывать игрокам ловушки, задания и врагов так часто, как только это возможно, даже если игроки пойдут по совершенно неожиданному для него пути. Это ради их блага, в конце концов.

ОТКРОЮ НЕБОЛЬШОЙ СЕКРЕТ: DM НЕНАВИДИТ УБИВАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ.

В любом случае, будет лучше, если погибать будут чужие персонажи, правда? В случае, если альтер-эго игрока оказывается на волосок от гибели, будьте уверены – Мастер в этот момент задает себе 2 вопроса: "Есть ли правдоподобный способ спасти его?" и "Стоит ли оно того"?

В этот момент ваш DM думает, что нужно сделать для сохранения максимального интереса игры. С одной стороны, совершая чудо для спасения вашего протеже, Мастер рискует логичностью и правдоподобностью всей истории — а, значит, частью интереса игроков. Если вы хотите, чтобы у вашего персонажа в нужный момент открылось второе дыхание, лучше будет подстраховаться заранее. Если вы сделаете своего персонажа важной частью модуля, DM скорее всего принесет в жертву немного реалистичности, чтобы оставить его в живых. Если другие игроки будут видеть, насколько важен ваш персонаж для всей партии, они наверняка простят Мастеру маленький трюк, необходимый для того, чтобы не дать ему умереть. Они будут счастливы, когда торчащий корешок не даст ему упасть в пропасть, та странная гадость, выпитая полчаса назад, оказалась снадобьем от змеиного яда, а молитвы к местному божеству были-таки услышаны.

Проще говоря, показав, что от живого вашего героя толку гораздо больше, чем от мертвого, вы создаете себе неплохое преимущество. Это может оказаться полезнее, чем наикрутейшая броня или самое серьезное оружие. Кроме того, вам не придется отдать за это ни одного очка опыта, ни единой монетки. Все, что вам нужно будет делать - по мере возможности помогать DM-у делать игру интереснее. Вот двенадцать простых советов, следуя которым, вы будете делать игру интереснее, а отправляться к праотцам намного реже.

1 Не будь скотиной

Хотя DM и должен быть беспристрастным, некоторые персонажи будут все равно нравиться ему больше, чем другие. Когда за игрой наблюдаешь, словно за хорошим фильмом, тебе будет хотеться избавиться от неприятных типов. Проще говоря, они вполне заслуживают бесславной смерти от какого-нибудь дурацкого несчастного случая. Для персонажа привлекательного это не подходит – помирать, так с музыкой! Кроме того, смерть «нехороших» товарищей не вызовет особого недовольства среди других игроков – будьте уверены, их тоже достало все это фиглярство.

Ваша задача здесь – создать симпатичного персонажа, который может принять только достойную смерть в совершенно драматических обстоятельствах. Но не очень увлекайтесь – слащавый супергерой будет бесить абсолютно всех, включая вас самих. Следуйте этим советам – ваш герой не будет застрахован от ваших собственных ошибок, но и не склеит ласты от какого-нибудь кровавого поноса.

2 Отжигай

Быть симпатичным – только часть дела. Если все вокруг такие из себя положительные – нужно идти дальше, делать своего героя интереснее, чем остальные, выделить его. Вспомните пару приключенческих рассказов, чтобы понять, что имеется ввиду. Обаятельный злодей, гениальный ученый, борец за справедливость – все эти типажи будут вызывать намного больше эмоций, чем «Чувак-ищущий-клад», «Весь-такой-из-себя-Эльф», «Большой-парень-с-топором». Отталкивайтесь от биографии своего героя при выборе поступков.

Придайте персонажу отличительные черты. Пусть он выделяется внешне – хотя бы каким-нибудь аксессуаром. Пусть совершает запоминающиеся действия – сочиняет стихи, играет на скрипке, коллекционирует цветочки, измазанные вражеской кровью. Дайте ему коронную фразу. В общем, делайте все, чтобы запечатлеть своего героя в умах Мастера и игроков. Будьте Человеком-Молекулой среди всей этой серой массы.

3 Жизнь в движении

Здесь есть небольшая хитрость – это не должно быть чертой одного из ваших персонажей, вы должны все время держать это правило в уме. Оно того стоит – DM будет вам благодарен, а благодарный DM – чрезвычайно полезная штука.

Нет ничего хуже скучающего DM-а. Если ваши товарищи по партии склонны обсуждать все возможные варианты перед тем, как сделать что-нибудь, и вы видите ерзающего от нетерпения Мастера – берите ситуацию в свои руки. Если разговор заходит в тупик – резко предложите свой план действий. Игрокам в сложной ситуации нужен кто-то, кто поведет их и возьмет на себя ответственность. Ваш DM будет рад, что началось хоть какое-то движение. Даже если ваш план должен был привести к неминуемой гибели всего отряда, он предложит лазейку, будьте уверены. В конце концов, вы спасаете весь отряд, а не одного себя.

БУДЬТЕ ЧЕЛОВЕКОМ-МОЛЕКУЛОЙ СРЕДИ ВСЕЙ ЭТОЙ СЕРОЙ МАССЫ.

4 Не дерись с игроками…

Еще одна вещь, выводящая из себя Мастера – ненужный бой насмерть между игроками. Как уже говорилось, гибель игрока его совсем не радует – а создать правдоподобную ситуацию, сохраняющую всем жизнь здесь очень сложно. Если вы выйдете из себя, напав на товарища по игре, и убьете его – даже не сомневайтесь, новый персонаж этого игрока будет пытаться мстить всеми возможными способами. Кроме того, нет более верного способа сделать вашего персонажа непривлекательным (см п.1), чем такое убийство.

5 ...И другим не давай

Поддерживайте DM-а в хорошем настроении – не давайте персонажам, а тем более игрокам, передраться между собой.

Подумайте, как ваш персонаж может остановить бессмысленное (ха-ха) насилие. Если он хороший боец – пообещайте проломить башку агрессору. Если маг – попробуйте использовать неуязвимость или заклинание привлекательности. Попробуйте напоить их и помирить, наконец!

Помните, все это поможет вам выжить – без одного или двух так глупо погибших персонажей будет гораздо труднее разобраться с очередной толпой орков.

6 Небоевые умения – ваше спасение

Если вы думаете, что все эти плавания, лазания и другие прыжки не так полезны, как старый добрый фаерболл, или возможность отрезать 3 руки за

1 ход – вы неправы. Выбирайте для своего персонажа умения, которых нет ни у кого больше, и используйте их, когда это возможно – а Мастер сможет положиться на них для развития истории, и смерть вашего героя станет крайне нежелательна.

Умения отличаются еще и тем, что их невозможно передать. Если у персонажа есть кольцо, позволяющее дышать под водой, а впереди предстоит небольшой заплыв, то при его гибели кольцо просто перейдет к другому. Если «дыхание под водой» - умение, то персонаж просто обречен выжить.

7 Объедините игроков вокруг себя

(этот пункт показался переводчику бредом)

Многие DM-ы любят использовать одних и тех же персонажей. Удобный способ делать так — создать для них специальную базу, например, город, где все они живут.

Вам предлагается закрепиться где-нибудь рядом с этой базой — купить землю, дать клятву защищать местных жителей, даже жениться. Это будет держать вас (а, значит, и других игроков) в пределах базы, не давая им по-быстрому пробежать места, где DM так заботливо размещал NPC с квестами наперевес.

ЕСЛИ «ДЫХАНИЕ ПОД ВОДОЙ» - УМЕНИЕ, ТО ПЕРСОНАЖ ПРОСТО ОБРЕЧЕН ВЫЖИТЬ.

8 Дружи с важными NPC

Dm-у нравится, когда игроки оказываются связаны с важными NPC. Так гораздо легче совершать повороты сюжета, чем с одинокими, чурающимися любого общения товарищами.

Лучше всего, если такие связи будут логичными. Вор может быть знаком с главарем местной банды. Чародей может иметь взаимовыгодные отношения с алхимиком, или иметь общие с каким-нибудь волшебником исследования.

Каждый из таких NPC может быть по-своему полезен, Бандит может подсказать удачные подходы к лагерю противника, Волшебник может рассказать о спрятанном артефакте.

9 Борись со Скукой

Некоторые игроки в какой-то момент начинают делать вещи, которые явно рассчитаны на то, чтобы доводить DM-а. Обычно это начинается, когда им становится скучно, или они устают. В идеале, DM должен улавливать признаки грядущей беды. На деле же у многих, особенно начинающих, Мастеров большая проблема с тем, чтобы поддерживать в игроках интерес.

Итак, что такого может натворить скучающий игрок? Он может попробовать убить персонажа, необходимого для развития сюжета, сломать важный артефакт, начать бессмысленную драку. Все, лишь бы ускорить игровой процесс.

Если один из играющих часто вытворяет подобного рода ерунду, и вы чувствуете, что ему становится скучно — предложите сделать ему что-нибудь полезное. Пусть сходит на разведку, поэкспериментирует с непонятной штуковиной, уже вечность валяющейся в инвентаре, поспаррингует с кем-нибудь. Если нужно, предложи пойти вместе, чтобы это не выглядело посыланием на верную смерть. Мастер может понять вашу идею и подыграть. Это куда лучше, чем погибнуть во время бесплодных попыток DM-а вернуться в рамки сюжета.

10 Защищай важных NPC

Если вы не заметили вовремя признаков грядущей скуки и сопутствующих ей проблем, вы можете столкнуться с тем, о чем уже упоминалось — атака на важного NPC. Здесь следует поступать аналогично п.5, попробуйте свести все к битве до первой крови, а не насмерть. Если не получилось, выступите на стороне NPC, попросите других игроков помочь вам — драки наверняка не произойдет. Все это даст Мастеру время на то, чтобы разрешить эту ситуацию .

11 Выбери себе врага

Если во время вашего путешествия вы поймете, что впереди вас ждет классический злодей (а он там будет, уж поверьте), попробуйте провернуть трюк с местью. Придумайте старую историю, в которой вас предали/бросили/унизили и т.д., и вы долгое время хотели отомстить обидчику. Периодически напоминайте о своей жажде мести. Совершите что-нибудь, что разозлит злодея и он, в свою очередь, захочет отомстить вам.

На первый взгляд, лишний раз обращать на себя внимание серьезного противника не слишком полезно для здоровья. Но это создает потрясающие возможности для будущей драматической развязки. Мастеру практически наверняка придет в голову мысль об эпичной битве в рушащейся крепости, или на краю действующего вулкана. Как только Мастер представит себе эту сцену, он сделает все, чтобы претворить её в жизнь, в том числе не давая

вашему персонажу погибнуть раньше. Ну а так как добро должно победить, вам даже могут подкинуть пару-другую бонусов.

12 Проклятия — великая вещь

Проклятие — еще один неожиданный способ обеспечить себе выживание. Желание избавиться от него — замечательное объяснение целой кучи ваших возможных действий.

Скажем, вы оказались у входа в древнюю гробницу, на дверях говорится что-то о проклятии на головы тех, кто войдет сюда. Пожать плечами и сказать что-нибудь вроде «Золотишко нам пригодится» - не самый шикарных ход. Будьте эпичнее! Расскажите о том, что в гробнице хранится могущественный артефакт, который нужен для того, чтобы свергнуть Злого Властелина®, который веками угнетал ваш народ. Вы получаете целых две истории — Про битву с тираном и об избавлении от проклятия. В будущем вы станете копаться в архивах, бродить по городам в поисках того, кто вам поможет — в общем, развивать сюжет — а что еще нужно в хорошей игре?

Перевод: Dao_
Оформление: Tutik D. Danphil
Специально для сайта “Вне Партии”

www.OutOfParty.ru