

**HOBBY  
GAMES.  
RU**

# Обучение мастеров настольных ролевых игр

Мастер Юджин

# Базовые принципы рассказа историй

- Мастер - рассказчик историй – ведущий
- Мастер – окружающий мир
- Мастер – иные персонажи мира (НПС)
- Мастер – декорации
- Мастер - арбитр, а не противник
- Игра в удовольствие, а не для победы
- Интерес мастера, интерес игроков
- Игра и «вызов» – «челенж» для игроков

# Типы вождения

## Рельсы (сюжет)

- С этого стоит начинать
- Классический «данж»
- Возможность Проработки от а до я
- Минимизация непредвиденного
- Может стать карточным домиком
- Идеально для «ваншотов»
- Чем дальше, тем сложнее

## Песочница (импровизация)

- Точка отсчета
- Привязка к героям
- Карта – деревня – баронство – королевство – регион – мир
- Подготовка генераторов
- Подготовка НПС
- Подготовка групп

Идеал где-то между

# Ваше первое приключение

- Нулевая сессия.
- Первый раз – только сюжет.
- Подготовка – простота во всем
  - Декорации
  - НПС
  - Задачи
  - Мотивации!!!
- Классическая структура

# Структура приключения

Название части	Пример - Маруська
1. Пролог	1. Рассказ барона - задача
2. Экспозиция	2. Деревня
3. Завязка	3. Трактир и появление старосты
4. Развитие действия, может включать «ТВИСТ»	4. Поход в лес, осознание того, что что-то не так
5. Кульминация	5. Богдан и Маруська во всей красе
6. Развязка	6. Победа и награда

# Важное для красочности

- Сцены
  - Общее описание
  - Интересные черты
- НПС
  - Пара черт, «фишек»
  - Задача, мотивация
  - Отыгрыш диалога
- Челенжи
  - Сюжетные
  - По ситуации
  - Подстройка под героев

# Головная боль рассказчика

- Мастер неправ – такое бывает? И немного об авторитете мастер
- Переход в «пожизняк» - персонаж не равно игрок.
- Тупые действия – сопрем корову, продадим и напьемся.
- Манчкинизм и бомжы – убийцы и как с этим бороться.
- Недопонимание – немного о толщине деревьев, за которыми можно спрятаться от пуль.
- Раздолбайство персонажей – отсутствие лидера и что делать.
- Забивание одним игроком остальных – о шуме, культуре игры и уважении

# Меньшая боль, но все же

- Отсутствие мотивации в перспективе. Или почему партия играет вместе?
- Исчезновение игрока
- Игра компании без 1-2 игроков