

ВЕЛИЧАЙШАЯ В МИРЕ РОЛЕВАЯ ИГРА

DUNGEONS & DRAGONS®



РУКОВОДСТВО МАСТЕРА



РУКОВОДСТВО МАСТЕРА



Перевод: Виктория Безыкорнова
Редактура: Денис Безыкорнов,
Александр Поляков
Вёрстка: Александр Поляков



АВТОРЫ

Lead Designers: Christopher Perkins, James Wyatt

Designers: Jeremy Crawford, F. Wesley Schneider, Ray Winninger

Rules Developers: Jeremy Crawford (lead), Makenzie De Armas, Ben Petrisor

Editors: Adrian Ng (lead), Judy Bauer, Janica Carter

Playtest Analysts: Ron Lundeen (lead), Dan Dillon, Patrick Renie

Art Directors: Kate Irwin (lead), Josh Herman

Graphic Designers: Trish Yochum (lead), Matt Cole

Cover Illustrators: Tyler Jacobson, Simen Meyer, Olena Richards

Interior Illustrators: Helder Almeida, Joy Ang, David Astruga, Alfven Ato, Tom Babbey, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Mark Behm, Eric Belisle, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Bruce Brenneise, Aleksí Briclot, Ekaterina Burmak, Filip Burburan, Paul Scott Canavan, Dawn Carlos, Clint Cearley, Diana Cearley, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, Conceptopolis, Harry Conway, CoupleOfKooks, Daarken, Kent Davis, Nikki Dawes, Axel Defois, Alex Diaz, Simon Dominic, Olga Drebas, Wayne England, Aurore Folny, Jessica Fong, Vallez Gax, Justyna Gil, Ilse Gort, Alexandre Honoré, Ralph Horsley, Jason Juta, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon, Abigail Larson, Olly Lawson, Linda Lithen, Titus Lunter, Andrew Mar, Raluca Marinescu, Viko Menezes, Brynn Metheney, Robson Michel, Calder Moore, Martin Mottet, Jodie Muir, Scott Murphy, David Auden Nash, Irina Nordsol, William O'Connor, Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, Noor Rahman, Chris Rallis, Chris Seaman, Andrea Sipl, Craig J Spearing, Chase Stone, Joel Thomas, Beth Trott, Brian Valeza, Randy Vargas, Richard Whitters, Kieran Yanner, Zuzanna Wuzyk

Cartographers: Francesca Baerald, Dyson Logos, Mike Schley

Concept Art Director: Josh Herman

Concept Artists: Even Amundsen, Carlo Arellano, Michael Broussard, John Grello, Tyler Jacobson, 9B Collective, Noor Rahman

Consultants: Zac Clay, Jennifer Kretchmer, James Mendez, Matthew Mercer, Jonathan Tomhave, Alyssa Visscher, Deborah Ann Woll

Additional Consultation: Justice Ramin Arman, Kyle Brink, Amanda Hamon, Jay Jani, Carl Sibley, Emi Tanji, Jason Tondro

Producers: Dan Tovar (lead), Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey

Print Operations Engineers: Basil Hale, Scott West

Imaging Technicians: Daniel Corona, Meagan Kenreck, Kevin Yee

Prepress Specialist: Jefferson Dunlap

Based on the *Dungeon Master's Guide* (2014) by Jeremy Crawford (co-lead), Christopher Perkins (co-lead), James Wyatt (co-lead), Peter Lee, Mike Mearls, Robert J. Schwalb, Rodney Thompson

Building on the original game created by Gary Gygax and Dave Arneson and then developed by many others over the past 50 years



НА ОБЛОЖКЕ

Tyler Jacobson illustrates the archvillain Venger, his evil cohorts Skylla and Warduke, and a legion of skeletal minions.



НА АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ОБЛОЖКЕ

Lolth, the Demon Queen of Spiders, spins a tangled web of schemes and snares in this illustration by Olena Richards.

620D3921000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6984-5
Первая печать: Ноябрь 2024



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Dark Sun, Dragonlance, Eberron, Forgotten Realms, Greyhawk, Planescape, Ravenloft, Spelljammer, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Magic: The Gathering, all other Wizards of the Coast product names, their respective logos, and The World's Greatest Roleplaying Game are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2024 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|----------------------------------|------------|
| Создание кампаний..... | 127 |
| Пошаговое создание кампаний..... | 127 |
| Журнал вашей кампании..... | 127 |
| Предпосылки кампании | 129 |
| Персонажи кампании..... | 129 |
| Конфликты кампании | 131 |
| Подвиды фэнтези..... | 131 |
| Сеттинг кампании | 136 |
| Начало кампании..... | 137 |
| Нулевая сессия..... | 137 |
| Стартовая область..... | 138 |
| Первое приключение | 139 |
| Планирование приключений | 139 |
| Эпизоды и непрерывные | |
| истории..... | 139 |
| Вовлечение игроков..... | 140 |
| Время в кампании | 142 |
| Завершение кампании | 142 |



Появление наутилоида свежевателей разума сулит неприятности
для любого мира — и приключения для его героев!

СОЗДАНИЕ КАМПАНИЙ

Если столкновения — это кирпичики, из которых строятся приключения в D&D, то из самих приключений складываются кампании в D&D, потому что кампания — это то, что получается при объединении двух или более приключений. Сеттинг кампании — мир, в котором происходят приключения, — является одновременно фоном для ваших приключений, источником конфликтов и домом личностей, которые могут вдохновлять и подталкивать к авантюрам.

ПОШАГОВОЕ СОЗДАНИЕ КАМПАНИИ

Следуйте приведённым ниже шагам, чтобы создать кампанию:

Шаг 1: Изложите предпосылки кампании. Подумайте лежащие в основе кампании конфликты и выберите сеттинг, подчёркивающий темы и настрой, который вы хотите создать.

Шаг 2: Завлеките игроков. Начните свою кампанию запоминающимся образом. Определите, как персонажи будут вовлечены в события и как могут быть включены в игру их цели и амбиции.

Шаг 3: Распланируйте приключения. Рассмотрите мелкие конфликты, из которых складываются крупные конфликты кампании, и придумайте увлекательные задания, развивающие сюжет. Проработайте антагонистов, важные области и элементы, связывающие приключение воедино.

Шаг 4: Доведите игру до конца. Подумайте о том, чем может закончиться кампания и какого уровня, по-вашему, должны быть персонажи по её завершении.

Возможно, вы заметили, что эти шаги аналогичны списку «Пошаговые приключения» из начала главы 4. Во многом кампания — это просто крупномасштабное приключение. В непрерывной кампании одно приключение естественным образом перетекает в другое.

В последующих разделах этой главы вы найдёте вдохновение и советы для каждого из приведённых выше шагов. Глава завершается примером кампании.

ЖУРНАЛ ВАШЕЙ КАМПАНИИ

В начале любой кампании вас охватывает предвкушение, поскольку вы и ваши игроки с нетерпением ждёте возможности вместе создать новый мир, полный многообещающих приключений. Каждая игровая сессия — это ваш шанс раскрыть сеттинг кампании и ещё сильнее заинтересовать в ней ваших игроков.

Если ваша кампания длится месяцы или годы, постоянное поддержание высокого уровня интереса — как вашего, так и ваших игроков — требует усилий. Важным инструментом, который поможет этого достичь, является журнал кампании — сборник заметок о прошедших сессиях. Используйте его, чтобы освежить в памяти события, произошедшие в начале кампании, прояснить неразрешённые конфликты и разгадать тайны.

ВЕДЕНИЕ ЖУРНАЛА

В журнале описывается ход вашей кампании от первой игровой сессии до последней. Используйте любой подходящий вам способ. Это может быть обычный блокнот; папка с разрозненными заметками, картами и листами отслеживания; вики-сайт или коллекция файлов на вашем компьютере. Записи в журнале лучше всего упорядочивать по дате или игровым сессиям. Некоторые Мастера предпочитают термин «эпизод», а не «игровая сессия», но эти термины взаимозаменяемы.

Ниже приведён пример страницы журнала кампании. Скопируйте его или используйте как источник вдохновения для своего собственного журнала.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАШЕГО ЖУРНАЛА

Используйте журнал, чтобы распланировать следующую игровую сессию (см. раздел «Подготовка к сессии» в главе 1). Когда игровая сессия закончится, используйте журнал, чтобы записать важные детали, способные повлиять на будущие события, например, имя НИП, выдуманного на ходу, или важную информацию, полученную персонажами.

Во время игровой сессии вы можете использовать журнал кампании, чтобы быстро вспомнить забытую информацию (например, имя мула персонажа) или записать то, что вам пригодится позже (например, название таверны). Таким образом, журнал на ходу становится живой хроникой кампании.

ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

Предзнаменование — это повествовательный приём, который никогда не устаревает. Игроки просто обожают, когда в игровой сессии происходит что-то, что отсылает к произошедшему ранее.

Предзнаменование — это как посадка семян, плоды которых вы сможете собрать позже. Наличие актуального журнала кампании делает использование предзнаменований проще, поскольку вы можете перечитывать свои прошлые записи и отмечать детали, которые могут всплыть в будущих сессиях — так вы сможете придать прошедшим событиям больший вес и значимость. Рассмотрим следующий пример.

ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

НОМЕР СЕССИИ: _____ ДАТА СЕССИИ: _____

НАЗВАНИЕ СЕССИИ: _____

Важные прошлые события, которые могут иметь отношение к текущей сессии:

Краткое описание планов на текущую сессию:

Дополнительные заметки:



Герои находят мёртвое тело неопознанного приключенца-полурослика. При обыске на теле находится подвеска с портретом другого полурослика. Персонаж решает сохранить украшение. Вы делаете пометку об этом в своём журнале. Несколько месяцев спустя, планируя будущую сессию, вы просматриваете записи и замечаете, что находка повисла в воздухе. Это наводит вас на мысль создать случайное столкновение с другим полуросликом, в котором персонажи могут узнать изображённого на подвеске. Что произойдёт, если персонажи вернут украшение этому полурослику? Он может быть связан с более масштабным сюжетом или обладать информацией, способной помочь персонажам разрешить какой-то конфликт. Вот так внезапно какая-то незначительная безделушка предзнаменует более масштабные события.

ЗАПАСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Помимо отслеживания каждой сессии вашей кампании составьте список идей для приключений. Даже если не все вам пригодятся, наличие такого запаса делает вас готовым ко всему, что могут выкинуть ваши игроки, и вы даже сможете заимствовать элементы этих идей для будущих приключений. Необязательно основывать каждое приключение на заранее придуманных сюжетах — хорошее самостоятельное приключение посреди длинной кампании может стать приятной сменой темпа для вас и ваших игроков.

Предпосылки кампании

Всё, что описано в главе 4 об истории приключения, также относится и к истории кампании — кампания похожа на серию комиксов или сериал, где каждое приключение (аналогично выпуску комикса или серии сериала) рассказывает отдельную историю, вносящую свой вклад в общий сюжет. Как и в случае с приключениями, сюжет кампании не предопределён заранее, поскольку на его развитие будут влиять действия персонажей игроков.

Персонажи кампании

В центре каждой кампании D&D находятся персонажи, а помогать вам развивать их эпические приключения будут игроки.

Работая вместе и понимая, что игрокам нравится больше всего, вы сможете создавать истории, где их персонажи будут сиять как звёзды. Вы также сможете эффективнее вовлекать игроков в приключения (см. раздел «Вовлечение игроков» в главе 4), если поймёте, что движет ими и их персонажами.

Вклад игроков в историю

Вы не отвечаете за каждый аспект кампании D&D. Игроки вносят вклад действиями своих персонажей и говоря напрямую о том, что они хотят видеть в кампании. Вы можете узнать о предпочтениях ваших игроков двумя способами:

Прямой вклад. Спросите своих игроков, чем они хотят заниматься, играя в кампанию. Регулярно узнавайте их мнение о кампании, чего бы им хотелось больше и какие элементы они хотели бы изучить подробнее. Спрашивать мнение игроков о кампании лучше всего в конце сессий и перерывах между ними.

Косвенный вклад. Любой выбор игрока, начиная с создания персонажа, может указывать на то, что он хочет видеть в игре. Например, играющий за Плута, скорее всего, хочет иметь возможность проявить хитрость или коварство, в то время как выбравший Варвара, скорее всего, жаждет сражений. Обращайте внимание на то, какие встречи вызывают у игроков энтузиазм, и ищите способы помочь персонажам проявить себя.

АРКИ РАЗВИТИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Как и большинство главных героев фильмов и литературных произведений, искатели приключений в D&D сталкиваются с трудностями и меняются, преодолевая их. Учитывая мотивы каждого персонажа в приключениях и повышая ставки в процессе игры, вы сможете сделать развитие героев захватывающим процессом. Вы можете использовать лист отслеживания персонажа Мастера, чтобы вести учёт ключевой информации о каждом герое. Дополнительные идеи см. в разделе «Вовлечение игроков» далее в этой главе.

Мотивация персонажей. Подумайте о том, что побуждает каждого персонажа отправиться на встречу приключениям. Обычно можно выделить следующие категории мотиваций:

Цели. Цель персонажа — это краткосрочная причина для его приключения. В начале кампании это может быть желание найти сокровища, жажда острых ощущений или какая-то потребность, исходящая из предыстории. По мере развития кампании у персонажей будут появляться новые цели для стремлений, например, найти потерянную реликвию, почтить память предка, отомстить за павшего наставника или победить злодея.

Амбиции. Амбиции персонажа — это общие личные желания, которые он надеется исполнить в течение жизни искателя приключений. Персонаж может мечтать стать легендарным рыцарем или принести мир на свою родину. Амбиции могут быть не связаны с текущей целью персонажа.

Причуды и прихоти. Причуды и прихоти — это предпочтения, побуждения или другие черты характера персонажа. Они часто проявляются во время игры, например, склонность персонажа нахамить грубому трактирщику или исключительная любовь к меху ускользающего зверя.

Игроки часто раскрывают мотивы своих персонажей во время игры. Если вы сомневаетесь или вам кажется, что мотивы персонажа изменились, можно поинтересоваться об этом у игрока.

Семья, друзья и враги. Происхождение персонажа (вид и предыстория) подразумевает некоторое

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА МАСТЕРА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА: _____

ИМЯ ИГРОКА: _____



МОТИВАЦИЯ ИГРОКА

- ☐ ОТЫГРЫШ ☐ ИССЛЕДОВАНИЕ ☐ СРАЖЕНИЯ ☐ ПРОВОКАЦИИ
☐ ОПТИМИЗАЦИЯ ☐ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ ☐ СОЦИАЛИЗАЦИЯ ☐ ПОВЕСТВОВАНИЕ
- ДОПОЛНИТЕЛЬНО О МОТИВАЦИИ ИГРОКА

ДЕТАЛИ О ПЕРСОНАЖЕ

КЛАСС

ПОДКЛАСС

УРОВЕНЬ

ПРЕДЫСТОРИЯ

ВИД

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ЦЕЛИ И АМБИЦИИ

СЕМЬЯ, ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

ПРИЧУДЫ И ПРИХОТИ

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

прошлое, семью персонажа и то, чем он занимался до того, как стал искателем приключений. Обратите внимание на конкретных персонажей из предыстории — друзей, врагов, членов семьи и других, — которые могут появиться в кампании.

Если эти персонажи станут важными для кампании, проработайте их более детально вместе с игроком. Введение в сюжет потерянного брата или сестры персонажа, а то и давнего соперника в середине кампании следует осуществлять осторожно, чтобы не вызвать недоверия. Убедитесь в том, что игрок доволен новыми деталями о его персонаже, прежде чем вводить их в сюжет.

Приключения, ориентированные на персонажей. Приключения должны время от времени подчёркивать мотивы персонажей или элементы их предыстории. Вот несколько примеров приключений, ориентированных на персонажей:

- Соперник персонажа из прошлого появляется, чтобы уладить конфликт.
- Пронырливый персонаж подбивает группу совершить ограбление, дабы испытать свои навыки.
- Персонаж узнаёт, где находится магический предмет, необходимый для спасения его родного города.
- Персонаж-заклинатель должен пройти испытание, чтобы присоединиться к особенной группе заклинателей.

Любое приключение, в центре которого находится один персонаж, должно стимулировать к участию всю группу — даже если остальные её члены будут просто помогать своему товарищу. Не сосредотачивайте слишком много внимания на одном персонаже и постарайтесь сделать так, чтобы приключения доставались каждому из них.

Постановка новых целей. Персонажи могут менять свои цели, когда им заблагорассудится, но вы можете подталкивать их, давая одерживать значимые победы примерно каждые 5 уровней. Когда персонажи достигнут своих целей, подумайте над следующими вопросами:

- Каким образом достижение этой цели создаёт новые испытания?
- Почему эта победа является лишь частью того, чего хочет достичь персонаж?
- Кому может не понравиться достижение персонажем этой цели?
- Какая награда одновременно обрадует персонажа и приблизит его к объекту его амбиций?

Ответы на эти вопросы помогут вам придумать новые цели персонажа и вдохновят на создание дальнейших приключений.

Опора на действия персонажей. Иногда бывает забавно позволить игрокам управлять кампанией, позволяя действиям их персонажей определять будущие приключения. Например, если персонажи покупают таверну на найденные ими сокровища, вы можете сделать так, чтобы таверна играла определённую роль в будущем. В одном из приключений конкурент может попытаться прикрыть таверну персонажей. Кто-то другой может совершить таинственное убийство в завещании.

КОНФЛИКТЫ КАМПАНИИ

Чтобы ваша кампания была долгой, придумайте три захватывающих конфликта, вокруг которых вы будете создавать приключения. Введите эти конфликты в начале кампании. По мере развития сосредоточьте внимание на различных конфликтах, чтобы игроки не теряли азарта.

Используйте лист отслеживания «Конфликты кампании», чтобы следить за конфликтами вашей кампании (в нём также есть место для заметок). Вы сами выбираете масштаб конфликта, но учтите, что всегда приятно иметь хотя бы один быстроразрешимый конфликт. В каждом конфликте герои должны сталкиваться с антагонистической силой, при этом вы также можете создавать конфликты между двумя могущественными силами, не зная заранее, к какой силе примкнут герои (если вообще примкнут к кому-либо). В разделе «Подвиды фэнтези» ниже приведены примеры конфликтов, усиливающих определённые темы.

Если конфликт благополучно завершится до окончания кампании, создайте новый и замените его. Вы также можете заменить конфликты, не находящие отклика у ваших игроков, а также те, вокруг которых у вас не получается создать приключения.

АРКИ КОНФЛИКТОВ

Помимо арок персонажей, держите в уме ещё и то, как каждый конфликт может развиваться на протяжении кампании. При каких обстоятельствах персонажи впервые сталкиваются с конфликтом? Как конфликт развивается с течением времени? Как могла бы выглядеть кульминация этого конфликта?

Одним из полезных способов структурирования арки конфликта является использование этапов игры, описанных в главе 4. Уровни 5, 11 и 17 представляют собой вехи в развитии способностей и возможностей персонажей. Они также могут стать сюжетными вехами в вашей кампании. Переход с одного этапа на другой — идеальное время для завершения одного конфликта и введения нового, имеющего более широкий охват и представляющего большую угрозу. Или же переход на новый этап может дать персонажам понять масштаб конфликта, с которым они имеют дело. Например, они могут осознать, что бандиты, с которыми герои сражались первые четыре уровня, всего лишь марионетки вражеского народа, с которым предстоит столкнуться на втором этапе.

В разделе «Серый Ястреб» в этой главе приведены примеры арок конфликтов.

ПОДВИДЫ ФЭНТЕЗИ

Ваша кампания D&D может черпать вдохновение из подвида фэнтези, некоторые из которых описаны далее в этом разделе. Любой из этих поджанров может быть основан на различных мифах, легендах и фантазиях любой культуры: кампания в жанре эпического фэнтези может быть основана на французских романах или китайских уся,

КОНФЛИКТЫ КАМПАНИИ



КОНФЛИКТ 1

Герои против _____

КОНФЛИКТ 2

Герои против _____

КОНФЛИКТ 3

Герои против _____

а кампания в жанре мифического фэнтези может основываться на греческих мифах или *эпосе о Гильгамеше* и так далее.

ГЕРОИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Героическое фэнтези повествует об искателях приключений, использующих магию для борьбы с ужасающими угрозами. Это основной поджанр, представленный в основных книгах правил D&D.

Конфликты в героическом фэнтези. Кампании, основанные на героическом фэнтези, зачастую вращаются вокруг погружений в древние подземелья в поисках сокровищ или уничтожения монстров или злодеев. Вот конфликты, которые могут двигать действие в подобных кампаниях:

Злой культ. Злобные культисты проникают в мирное королевство, дабы освободить древнюю злую сущность, заключённую в подземелье. Её освобождение наверняка сулит гибель всему живому.

Грибковая чума. Чтобы защитить нетронутый лес от вторжения охотников и поселенцев, друиды насылают грибковую чуму, которая быстро выходит из-под контроля.

Старый враг. Неуловимый злодей, мучивший группу много лет назад, появляется вновь, давая персонажам шанс наконец-то привлечь его к ответственности.

«МЕЧ И МАГИЯ»

Кампании этого подвида представляют мрачные миры злых заклинателей и городов в упадке, где главными героями движут скорее жадность и корысть, чем альтруизм.

Конфликты в кампаниях «Меча и магии».

В таких кампаниях пользователи магии часто символизируют упадок и разложение цивилизации, а типичными злодеями являются маги. Из-за этого магические предметы редки и опасны. Вот конфликты, которые могут двигать действие в подобных кампаниях:

Злобные искатели приключений. Злобная банда опытных приключенцев использует власть и влияние, чтобы угнетать несчастных.

Зловещее оружие. Рыцарь, находящийся под воздействием разумного, зловещего оружия, терроризирует мирное королевство. Культисты поклоняются этому оружию и защищают его, поэтому предмет необходимо захватить и уничтожить, чтобы покончить с угрозой.

Забывтая династия. Давно потерянная резиденция забытой династии поднимается со дна морского или из пустынных песков, и её обитатели начинают завоевательную кампанию.

ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Кампания, основанная на эпическом фэнтези, делает особый упор на конфликте между добром и злом, в котором искатели приключений выступают на стороне добра. Героическими персонажами движет более высокая цель, нежели корыстная выгода или амбиции. Члены группы могут испытывать моральные затруднения, борясь со злом внутри себя, а также со злом, угрожающим миру. Помимо этого, сюжеты таких кампаний часто содержат романтические элементы: трагические истории несчастных влюблённых, не угасающая



Крепости на спинах драконочерепах
возвышаются из глубин, возвещая
о возвращении давно потерянной династии

даже после смерти страсть и целомудренная симпатия между рыцарями и знатью.

Конфликты в эпическом фэнтези. Рассмотрим следующие конфликты, которые подчеркнут темы эпического фэнтези:

Апокалипсис. Пророчество предсказывает конец света, который случится если герои не вмешаются. На каждом шагу персонажам противостоят культисты апокалипсиса.

Дракон-тиран. Злой и могущественный дракон вторгается в регион, нарушая природное равновесие и требуя дань с близлежащих поселений.

Враг, затерявшийся в веках. Считавшийся погибшим злобный враг возвращается из Страны Фей сквозь века живым и невредимым. Он хочет отомстить потомкам своих давно умерших врагов.

МИФИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Кампания, основанная на мифическом фэнтези, заимствует темы и сюжеты древних мифов и легенд, от Гильгамеша до Кухулина. Искатели приключений совершают легендарные подвиги, им помогают или препятствуют боги или их прислужники, а сами персонажи могут вести свой род от богов. Монстры и злодеи, с которыми они сталкиваются, также могут иметь божественное происхождение. Химера в подземелье — не просто случайный зверь, а последствие божественного проклятия.

Конфликты в мифическом фэнтези. Вот конфликты, которые подчеркнут темы мифического фэнтези:

Божественные испытания. В поисках дара или благосклонности богов искатели приключений проходят серию испытаний, приводящих их в божественное царство, где они могут изложить свою просьбу.

Божественный гнев. После разграбления храма мстительный бог насыляет на королевство все новые и новые беды, пока украденные реликвии не будут возвращены.

Великаны. Над землёй висит облако, на котором возвышается огромный замок. Персонажи могут сразиться с обитающими там великанами или попытаться установить с ними прочный мир.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЙ УЖАС

Если вы хотите привнести в свою кампанию нотку хоррора, в «Бестиарии» полно чудовищ, которые подходят для сюжетной линии сверхъестественного ужаса. Неотъемлемым элементом такой кампании является атмосфера страха, создаваемая с помощью тщательно выверенного темпа и выразительных описаний. Ваши игроки тоже вносят свой вклад — они должны быть готовы поддаться определённому настроению.

Независимо от того, хотите ли вы провести полноценную хоррор-кампанию или одно жуткое приключение, заранее обсудите свои планы с игроками. Хоррор может быть насыщенным и личным, но не всем нравится такая игра. Совет

по обсуждению ограничений в разделе «Всем должно быть весело» в главе 1 особенно важен для игры в жанре хоррор.

Конфликты в сверхъестественном ужасе.

В кампаниях такого рода часто встречаются демонические враги или Нежить, чьё зло распространяется не только на простых смертных. Вот конфликты, которые могут двигать действие в подобных кампаниях:

Безликий Повелитель. Джуиблекс, Безликий Повелитель, просачивается из Бездны в Подземье. Персонажи узнают о подземном народе, которому нужна помощь в победе над повелителем демонов и его приспешниками.

Школа некромантии. Вампиры открывают колледж некромантии, привлекая злых волшебников, которым нужны свежие трупы для своих исследований. За помощью к персонажам обращается орден охотников на вампиров.

Бессмертный монарх. Почтенный монарх цепляется за власть путём поклонения Оркусу и превращения в лича.

ИНТРИГА

Основой захватывающей кампании могут стать политические интриги, шпионаж, саботаж и прочие действия, которые можно объединить термином «плащ и кинжал». В играх подобной направленности приоритетами персонажей могут стать владение навыками и наличие высокопоставленных друзей, а не атакующие заклинания и магическое оружие. Социальное взаимодействие приобретает большее значение, чем сражение. Заранее предупредите ваших игроков о том, что вы планируете провести кампанию такого типа. В противном случае игрок может создать персонажа, ориентированного на бои, и среди дипломатов и шпионов он будет чувствовать себя не в своей тарелке.

Конфликты в кампаниях с интригой. Вот конфликты, которые просто созданы для кампаний этого типа:

Враждующие владения. Два феодала или поселения враждуют уже много лет. Персонажи помогают одной из сторон и оказываются втянутыми в конфликт.

Знатные соперники. Королевство погружается в хаос после внезапной смерти монарха и началась вражда между законным наследником и его соперниками.

Коварный советник. После того как к группе проявляет интерес монарх, его самый доверенный советник начинает строить против персонажей козни, чтобы стать истинным источником власти в королевстве.

ТАЙНА

В кампании, основой которой является тайна, герои выступают в роли детективов, которые могут путешествовать по городам, расследуя сложные дела, которые не под силу раскрыть местным блюстителям порядка. В такой кампании особое внимание уделяется не только боевому мастер-

ству, но и решению задач с головоломками. Состоящее только из головоломок приключение может быть скучным, поэтому удостоверьтесь в том, что ваши столкновения достаточно разнообразны.

Конфликты в кампаниях с тайной. Тайна может подготовить почву для всей кампании. Время от времени персонажи могут находить улики, способные привести к разгадке этой тайны, при этом отдельные приключения могут быть связаны с ней лишь косвенно. Вот конфликты, подходящие для кампании с тайной:

Преступный синдикат. Многоглавый преступный синдикат стремится к экономической и политической власти. Его шпионы повсюду, в том числе среди семей или друзей искателей приключений.

Перевоплощающиеся убийцы. Секретная ассоциация допдельгангеров и прочих перевёртывшей постепенно убивает выдающихся личностей.

Поймать вора. Выдающийся вор крадёт только самые ценные украшения и произведения искусства. Персонажи могут стать его мишенью, когда завладеют бесценным сокровищем.

СУМАСБРОДНАЯ КАМПАНИЯ

Сумасбродные приключения пиратов и мушкетёров превращаются в динамичную кампанию, в которой лихие, обаятельные герои пробираются сквозь дворцовые интриги и прыгают с балконов на поджидающих лошадей, спасаясь от настырных преследователей. В сумасбродной кампании персонажи обычно проводят много времени в городах, при королевских дворах и на борту морских судов. Тем не менее они могут оказаться и в классических подземельях, например, при побеге из тюремной камеры или шарясь по канализации в поисках тайного убежища злодея.

Конфликты в сумасбродных кампаниях. Вот конфликты, которые подчеркнут тематику сумасбродной кампании:

Антагонисты, полученные в наследство. В наследство от умершего родственника персонаж получает некоторый магический предмет, не подозревая, что за ним охотятся враги усопшего.

Пираты и каперы. Новый монарх борется с пиратством, поручая каперам и морским волкам охотиться на пиратские корабли.

Пробудившаяся бездна. Доселе дремавший в глубинах океана чудовищный ужас пробуждается, заставляя своих приспешников, среди которых сахуагины, мерроу или драконочерепахи, нападать на морские суда.

ВОЙНА

Кампания, ориентированная на боевые действия, сосредоточена на героях, чьи действия меняют ход битвы. Группа выполняет особые миссии: захватывает магический штандарт, дающий силу армиям нежити, собирает подкрепления, чтобы прорвать осаду, или прорывается сквозь



ХРАБРЫЙ ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ МУРЛИНД ПОБЫВАЛ ВО МНОЖЕСТВЕ МИРОВ И ВОСПЫЛАЛ СТРАСТЬЮ К ШЕСТИЗАРЯДНЫМ ПИСТОЛЕТАМ И ГОВОРЯЩИМ ЧАСАМ

вражеские фланги, дабы добраться до командира демонов. Персонажи могут поддержать более крупную армию, удерживая стратегическое положение до прибытия подкрепления, убивая вражеских разведчиков или отрезая линии снабжения. Приключения, ориентированные на бои, могут дополняться сбором информации и дипломатическими миссиями.

Конфликты в кампаниях с войной. Вот конфликты, подчёркивающие особенности кампании с войной:

Борцы за свободу. Плохо вооружённые и неорганизованные подданные тирана восстают.

Захватчики. Милитаристское государство нападает на своих доброжелательных соседей.

Пешки в игре. Война тянется уже десятилетия, а её первоначальная причина давно позабыта. Втянутые в неё участники стремятся найти смысл и цель в мрачном и жестоком мире.

СМЕШЕНИЕ СТИЛЕЙ

В основе D&D лежат элементы научной фантастики и научного фэнтези, а также разнообразные фэнтезийные произведения. Ваша кампания также может опираться на эти источники. Вы можете отправить персонажей сквозь волшебное зеркало в Страну чудес Льюиса Кэрролла, посадить их на борт межпланетного корабля или провести свою кампанию в далёком будущем, где лазерное оружие (см. раздел «Огнестрельное оружие

и взрывчатые вещества» в главе 3) сосуществует вместе с *Волшебными палочками снарядов*.

Конфликты в кампаниях со смешением стилей. Вот конфликты, которые смогут разнообразить кампанию этого вида:

По ту сторону Волшебного зеркала. Таинственное зеркало в странном подземелье — не что иное, как портал в другой мир, где разворачиваются причудливые истории, а может, и вовсе находится версия современного мира.

Гамма-мир. Персонажи населяют постапокалиптическую пустошь, по большей части напоминающую средневековье, но в изолированных аванпостах которой всё ещё сохранились футуристические технологии времён до катаклизма.

Захватчики из Дикого космоса. Космические корабли приземляются в мире персонажей и выпускают враждебных существ, вооружённых передовыми технологиями.

СЕТТИНГ КАМПАНИИ

Как и сеттинг приключения (описано в главе 4), сеттинг кампании является неотъемлемой частью её предпосылок и определяет, какие в ней будут разворачиваться истории.

У вас, как у Мастера, есть два варианта выбора сеттинга кампании:

- Использовать опубликованный сеттинг.
- Создать свой собственный сеттинг.

Независимо от того, создаёте ли вы свой собственный сеттинг кампании или используете опубликованный, мир вашей игры всегда будет вашим. Вы можете изменять его в соответствии со своими вкусами и вкусами ваших игроков.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОПУБЛИКОВАННОГО СЕТТИНГА

Одно из преимуществ опубликованных сеттингов состоит в том, что большая часть работы по соз-

данию мира уже сделана за вас. Однако это также означает, что ваши игроки могут знать о сеттинге столько же, сколько и вы. Вы можете исправить это, изменив ключевые аспекты сеттинга, чтобы он лучше удовлетворял вашим потребностям. У вас будет и дополнительное преимущество — вы сможете превзойти ожидания ваших игроков.

В таблице «Сеттинги D&D» описаны несколько устоявшихся сеттингов кампаний.

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОГО СЕТТИНГА

Одно из преимуществ создания собственного мира заключается в том, что он будет именно таким, каким вы хотите его видеть. Ваши игроки никогда не узнают о мире больше, чем знаете вы, что удобно для вас и интригует ваших игроков. Более того, вам не нужно запоминать исходную информацию о сеттинге кампании, кроме той, которую вы придумали сами.

Независимо от того, создаёте ли вы мир с нуля или заимствуете элементы из уже существующих сеттингов, результат должен найти отклик у игроков. Создавая свой мир, спросите их, какие сеттинги и жанры им по душе, и используйте эту информацию для вдохновения при создании интересных локаций, запоминающихся обитателей, захватывающих конфликтов и внутренней логики, понятной играющим.

Пять вопросов для размышления. Когда вы думаете о создании нового сеттинга кампании, ответьте на следующие вопросы:

Как называется ваш сеттинг? Выберите запоминающееся название. Это может быть слово или фраза, отражающие тему и тон игры, или просто придуманное название, которое кажется вам крутым. Постоянно пополняйте свой список идей по мере дальнейших размышлений над аспектами вашего сеттинга.

СЕТТИНГИ D&D

| Сеттинг | Описание |
|------------------|---|
| Dark Sun | Герои оставляют свой след в постапокалиптическом мире, осквернённом магией и покинутом богами. |
| Dragonlance | Силы добра сражаются со злой королевой драконов и её армиями в сотрясающей мир войне Копья. |
| Eberron | После смертоносной войны государства, преуспевшие во владении магией, пытаются отстроиться заново, пока устоявшемуся миру угрожает холодная война. |
| Exandria | Герои пытаются получить известность в мире, ставшем популярным благодаря шоу «Critical Role». |
| Forgotten Realms | Выдающиеся герои и злодеи борются за то, чтобы определить судьбу мира, исследуя руины и подземелья павших королевств и давно забытых империй. |
| Greyhawk | По мере роста напряжённости между враждующими нациями герои грабят подземелья, чтобы обрести магию и мощь, необходимые для победы над растущими силами зла. |
| Planescape | Сигил, Город дверей — это место, где герои начинают исследовать чудеса мультивселенной D&D и её многочисленные планы бытия. |
| Ravenloft | Герои попадают в мрачные домены Ужаса — проклятые королевства, управляемые злыми правителями, — и должны найти способ выбраться оттуда. |
| Ravnica* | В городе, растянувшимся на весь мир, десять разрозненных фракций втягивают героев в паутину приключений и опасности. |
| Spelljammer | Путешествуйте среди звёзд на магическом корабле и посетите миры, парящие в величественном океане Дикого космоса. |
| Strixhaven* | Стриксхейвен, школа магии, служит центром обучения и приключений. |
| Theros* | Героические судьбы ждут своего воплощения в этом сеттинге, вдохновлённом мифами Древней Греции. |

* Сеттинг основан на мире *Magic: The Gathering*.

Какие фракции и организации являются наиболее заметными? Нации, храмы, гильдии, ордена, тайные общества и колледжи формируют социальную структуру сеттинга. Какие организации или социальные группы играют важную роль в вашем сеттинге? Какие из них могут участвовать в жизни героев в качестве покровителей, союзников или врагов? К каким организациям могут присоединиться персонажи, став частью чего-то большего?

Насколько в вашем мире распространена магия? В вашем сеттинге заклинатели и лавки с магическими предметами могут встречаться повсеместно, редко или практически никогда. Насколько легко получить доступ к таким заклинаниям, как *Малое восстановление*, *Оживление* и *Круг телепортации*? Является ли магия чем-то обыденным или редкостью, вызывающей всевозможные суеверия?

Какие тайны хранит в себе ваш мир? В каждой кампании есть свои тайны: легендарная страна за морем, таящий страшный секрет мрачный лес, неупокоенные духи, почему-то населяющие разрушенную крепость, древнее подземелье, назначение которого давным-давно позабыто, и так далее. Придумывайте столько загадок, сколько хотите, и записывайте их в свой журнал кампании. Вы никогда не знаете, какие из них захватят ваших игроков и станут главными в приключениях.

Какую роль играют боги, если таковые имеются? Каким великим, меньшим и квазибогам поклоняются в вашем мире? Если боги существуют, насколько они участвуют в происходящих в мире событиях? Они недостижимы и отстранены или же являются своим поклонникам и вмешиваются в дела смертных?

НАЧАЛО КАМПАНИИ

Теперь, когда у вас есть журнал кампании, а её основные предпосылки (персонажи, конфликты и сеттинг) определены, самое время подумать о том, как же её начать.

НУЛЕВАЯ СЕССИЯ

В начале кампании вы и ваши игроки можете провести специальную «нулевую» сессию, проводимую перед началом игры, откуда идёт её название. Она нужна, чтобы определить ожидания, поделиться идеями и обсудить домашние правила, чтобы приключения были интересными для всех. В разделе «Как сделать весело всем» в главе 1 описаны некоторые из наиболее важных этапов подготовки, необходимые в начале новой кампании.

Часто на нулевой сессии происходит совместное создание персонажей. Как Мастер, вы можете подсказать игрокам, какие варианты лучше всего подходят для кампании.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Когда игроки выбирают классы и происхождение своих персонажей, вы можете ограничить те из них, что не подходят для кампании.

Поощряйте игроков выбирать разные классы, чтобы у группы в арсенале был широкий спектр способностей. Менее важно иметь в группе персонажей разных видов и происхождений. Играть группой, в которой только Дварфы, или группой Артистов может быть очень даже забавно.

Выбираемые игроками происхождения определяют, кем были их персонажи до становления искателями приключений. Подумайте о том, как прошлое персонажей может повлиять на приключения в кампании. Например, если игрок выбирает предысторию Преступник, помогите ему раскрыть криминальное прошлое его персонажа и используйте эту информацию для развития соответствующих сюжетных линий в более масштабную кампанию.

Начальный уровень. На каком уровне персонажи находятся в начале кампании? Во многих кампаниях D&D персонажи начинают на 1-м уровне. Если вы хотите, чтобы персонажи были более крепкими, а игроки уже имеют опыт игры, начните кампанию на 3-м уровне (см. «Книгу игрока», чтобы узнать правила о том, как начать кампанию на более высоком уровне).

СОЗДАНИЕ ОБЩЕЙ ПРЕДЫСТОРИИ ГРУППЫ

Во время нулевой сессии помогите игрокам придумать, откуда их персонажи знают друг друга, а также небольшую общую историю, какой бы короткой она ни была. Пока игроки создают персонажей, вы можете задать им следующие вопросы, чтобы получить представление об отношениях в группе:

- Связан ли кто-то из персонажей друг с другом?
- Что объединяет персонажей?
- Что каждому из персонажей больше всего нравится в каждом члене группы?
- Есть ли у группы покровитель — частное лицо или организация, которые отправляют их в приключения?

Если у игроков возникают проблемы с придумыванием истории знакомства их персонажей, вы можете предложить им следующие варианты:

Связующее событие. Персонажей сталкивает какое-то объединяющее событие (например, свадьба, фестиваль или похороны), после чего они быстро находят общую цель.

Случайность. Кто-то ищет героев для выполнения задания, и персонажи откликаются на этот призыв. Или же все персонажи могут случайно встретиться и обнаружить, что направляются в одно и то же место, либо могут оказаться вместе в одной ловушке.

Общий знакомый. Персонажей знакомит друг с другом общий знакомый НИП, которому они все доверяют. Этот общий знакомый может стать покровителем группы. Это может быть представитель организации (академии, преступного синдиката, гильдии, армии или религиозного ордена), влиятельный политик (аристократ или даже монарх) или магическое существо (сфинкс или дракон).

Общая история. Герои выросли в одном и том же месте и знают друг друга уже много лет. Несмотря на разные предыстории и подготовку, они уже стали хорошими друзьями.

Встреча в таверне. Действующий, проверенный временем приём — пусть герои встретятся в таверне за кружками эля и решат вместе окунуться в жизнь, полную приключений!

ЗНАКОМСТВО С ЭКСПОЗИЦИЕЙ

Нулевая сессия — отличное время для того, чтобы поделиться с игроками основной информацией о кампании. Такая информация обычно включает в себя следующее:

Информация о стартовой области. Вашим игрокам нужна базовая информация о месте, где персонажи начнут свои приключения: название поселения, важные области в нём и вокруг него, а также потенциально известные им значимые НИПы (см. «Стартовая область»).

Ключевые события. Опишите любые текущие или прошедшие события, которые помогут очертить рамки кампании. Например, кампа-

ния может начаться сразу после великой войны или в праздничный день. Описание ключевых событий поможет создать настроение и подготовить игроков к предстоящим приключениям.

Домашние правила. Если вы используете какие-либо домашние правила (как описано в главе 1) или варианты правил, представленные в этой или любой другой книге, сообщите о них игрокам.

Помните, что вы всегда будете знать о мире вашей кампании больше, чем игроки. Больше них также будут знать их персонажи, которые прожили в этом мире всю свою жизнь. Сообщайте основную информацию о том, что группе следует знать, каждый раз, когда того требует приключение.

СТАРТОВАЯ ОБЛАСТЬ

Начните свою кампанию в месте, которое вы сможете детализировать, например, в деревне, районе крупного города, на заставе или в придорожной таверне. Будьте готовы дать игрокам достаточно информации об этой области, чтобы помочь им понять, как с ней связаны их персонажи, если они вообще связаны. Как только вы определитесь с центром кампании, придумайте одну или две местные достопримечательности, способные послужить областями для приключения. Это может быть дом с привидениями на окраине города или большое подземелье, скрытое в близлежащих холмах.

ВРЕМЯ СКОРБИ МОЖЕТ ОБЪЕДИНИТЬ ЛЮДЕЙ И ДАЖЕ ДАТЬ НАЧАЛО ГРУППЕ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Если вы используете опубликованный сеттинг кампании, выберите любую область в нём и развивайте её так, как вам нравится. В опубликованном сеттинге или приключении есть все детали, которые могут вам понадобиться. Свободный город Серый Ястреб, описанный далее в этой главе, является идеальной стартовой областью и хорошим примером того, что нужно принять во внимание при её детализации.

Если вы создаёте свой собственный сеттинг, начните с малого, подробно описав только эту начальную зону. Остальные детали вашего мира пока можно не прорабатывать. Не тратьте слишком много времени на тщательную проработку геополитического ландшафта вашего мира или его областей, которые герои вряд ли посетят в начале. Пусть эти занятия останутся на потом, когда вы и ваши игроки будете иметь более чёткое представление о том, куда движется кампания.

ПЕРВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Если вы выбрали для своей кампании опубликованный сеттинг, используйте зацепки приключений, чтобы привести персонажей из стартовой области в самую гущу событий. Многие кампании начинаются с опубликованного приключения, а затем органично развиваются по мере того, как персонажи выходят за его рамки.

Если вы создаёте своё собственное приключение, чтобы начать кампанию, воспользуйтесь советами, приведёнными в главе 4. Сделайте его относительно коротким и простым, дав персонажам достаточно времени, чтобы получше узнать друг друга в процессе отыгрыша. Главное, чтобы они начали чувствовать себя группой и привыкли к своим способностям. Полный масштаб кампании предстанет перед ними позже.

ПЛАНИРОВАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Кампания D&D похожа на сад. Каждое новое приключение сеет новые семена, и чтобы сад не запустел, за ним нужен регулярный уход. Со временем ваша кампания будет расти и процветать не только так, как вы думали, но и совершенно иными способами. Возможно, вам придётся выкорчевать элементы, которые не находят отклика у ваших игроков, и посадить новые, чтобы привлечь их внимание.

В большинстве кампаний D&D все элементы не заложены с самого начала, а развиваются органично. Время от времени решения персонажей потребуют от вас импровизации и создания новых элементов на лету. Например, может потребоваться доработка новой области или некоторых НИПов в соответствии с потребностями развивающейся истории. Другие разделы этой книги, такие как «Неигровые персонажи» и «Поселения» в главе 3, помогут вам быстро расширить вашу кампанию.

ЭПИЗОДЫ И НЕПРЕРЫВНЫЕ ИСТОРИИ

Есть два основных способа разыгрывать приключения в вашей кампании: в виде отдельных эпизодов или как непрерывную историю. Если вы не уверены, какой вариант выбрать, спросите игроков об их предпочтениях. Если у ваших игроков разные мнения по этому поводу, вы можете разбить непрерывную историю отдельными приключениями.

Эпизоды

Эпизодическая кампания — это кампания, в которой отдельные приключения не объединяются в единый сюжет. Эпизодические приключения — это самостоятельные задания. Злодеи, появляющиеся в одном из них, редко беспокоят персонажей снова. Если вы играете нечасто, эпизодическая кампания может стать идеальным вариантом, поскольку игроки смогут наслаждаться текущим приключением, даже если они забыли детали предыдущих.

Начиная новый эпизод. В эпизодической кампании начало нового приключения не обязательно должно быть связано с окончанием предыдущего. Действие может начаться сразу после окончания предыдущего приключения, а может и через недели, месяцы или годы после него, позволяя случиться промежуточным событиям, пока персонажи отдыхают от приключений.

Непрерывная история

Непрерывная кампания — это одна длинная история, разбитая на более мелкие части, которые естественным образом перетекают одна в другую. В ней часто присутствует одна или несколько серьёзных угроз, а исход одного приключения может повлиять на ход всей кампании. Если ваша игровая группа собирается регулярно и часто, то непрерывная кампания будет держать игроков в предвкушении будущих событий по мере того, как кампания будет приближаться к своему завершению.

Связывая приключения. Чтобы непрерывная кампания ощущалась цельной историей, установите связь между концом одного приключения и началом следующего. Иногда вы можете просто продолжить текущую сюжетную линию, добавив новые области и угрозы. Кроме того, вы можете использовать таблицу «Связи между приключениями», чтобы придумать, как связать одно приключение со следующим. В таблице указаны действия, которые вы можете предпринять ближе к концу одного приключения, чтобы привести персонажей к следующему.

Связи между приключениями

1к6 Связь между приключениями

- 1 Введите в игру существо, объект или информацию, которую персонажам необходимо безопасно доставить в место, задействованное в новом приключении.
- 2 Заставьте главного злодея сбежать в одну из областей, в которых происходит действие нового приключения. Возможно, персонажи будут преследовать злодея, а может, им придётся поискать подсказки о том, куда он делся.
- 3 Дайте персонажам улики, указывающие на то, что злодей или другой НИП из этого приключения является частью более крупной группы, играющей важную роль в новом приключении.
- 4 Введите в повествование группу злодеев из нового приключения, которые будут посылать своих агентов шпионить за персонажами или вмешиваться в их деятельность.
- 5 Донесите до персонажей с помощью путешественников новости о событиях, происходящих где-то в другом месте, сподвигнув их отправиться навстречу новому приключению.
- 6 Подбросьте персонажам сокровище, окутанное тайной, которую им нужно будет разгадать в новом приключении.

Вовлечение игроков

Чтобы ваши игроки были в восторге от вашей кампании и глубоко погружены в неё, создайте сеттинг, в котором будут представлены знакомые им персонажи и места и где выбор их персонажей будет иметь значение.

В следующих разделах приведены способы, помогающие создать мир, исследование которого будет вашим игрокам в удовольствие.

Повторяющиеся элементы

Когда персонажи вступают в отношения — дружеские, деловые или даже длительные враждебные — с персонажами и местами вашего сеттинга, те остаются в памяти игроков. Давайте возможности для налаживания этих прочных связей раньше и чаще.

Подумайте о том, чтобы включить в вашу игру следующие повторяющиеся элементы:

Сообщество. Введите в приключение небольшую группу или сообщество, которое персонажи будут считать «своими», например деревню, район, гильдию или команду.

Домашняя база. Предоставьте персонажам место, которое они могли бы назвать домом, например таверну, убежище или корабль. Идеальными базами являются бастионы, описанные в главе 8.

Особый друг. Создайте второстепенного НИП, которому персонажи могли бы доверять и обратиться за помощью, например местного лидера, владельца таверны, покровителя, искателя приключений на пенсии или члена семьи.

Союзные ресурсы. Предоставьте мастеров или заведения, которые могли бы помочь персонажам, например храм, в котором можно исцелиться, или мудреца, предоставляющего помощь в разгадывании тайн.

Привлекательный злодей. Создайте злодея, у которого есть хотя бы одно притягательное качество, которое могут оценить персонажи — в идеале он не должен быть одержим лишь желанием убить или навредить членам группы.

По мере продолжения вашей кампании вводите в сюжет новых персонажей и области, а также возвращайте любимчиков из прошлого в эпизодических ролях.

То, что нравится игрокам

Часто описать враждебных или пугающих персонажей и места проще, чем детально описать что-то, что должно понравиться персонажам. Откуда вам знать, может, какая-то пасторальная сцена заставит персонажа почувствовать себя как дома, а особенность характера НИПа напомнит одному из приключенцев его любимого наставника? Вы можете спросить о предпочтениях игрока напрямую, но лучше попробуйте передать ему бразды правления повествованием и позволить самому описать детали.

Предположим, в сеттинге есть мирная деревня, которую вы планируете задействовать в нескольких приключениях. Вы надеетесь, что персонажи проникнутся этим местом и будут считать его своим домом. Стоит персонажам ступить на территорию поселения, они чувствуют чудесный запах. В этот момент вы можете описать что-то, что вы считаете приятно пахнущим, или что-то, по вашему мнению, приятное кому-то из персонажей. Или вы можете сказать следующее: «Из-за угла доносится запах чего-то восхитительного. Что это?» Каков бы ни был ответ — булочки с корицей из ближайшей пекарни, залпы фейерверков для праздника или что-то ещё, — теперь это важная часть деревни, которую игрок сам добавил к этой области.

Вы можете спрашивать игроков всякий раз, когда захотите подчеркнуть что-то значимое для них и их персонажей. Когда вы хотите использовать этот приём, вы можете задать следующие вопросы:

- Хозяин таверны приносит ваше любимое блюдо, приготовленное идеально. Что это за блюдо и чем оно примечательно?
- В сувенирной лавке продаётся безделушка, напоминающая вам о ком-то из членов вашей семьи. Что это за безделушка и кого она вам напоминает?
- Местные дети играют в игру, в которую вы играли там, откуда вы родом. Что это за игра?
- Молодой воришка напоминает вам кого-то, кого вы когда-то знали. Кого именно?
- Из живой массы кукол-убийц выползает фигурка, которая напоминает вам о вашей любимой игрушке детства. Что это за игрушка?



В сеттинге DRAGONLANCE Танис и Тика зовут местную таверну своим домом, местом, где можно увидеть знакомые лица, например Физбана Великолепного

Эти вопросы могут вызывать не только тёплые воспоминания. Основываясь на рассказах игроков о том, что тревожит или вызывает отвращение у их персонажей, опасные столкновения можно сделать ещё более яркими. В любом случае, подмечайте интересные особенности персонажей, которыми делитесь ваши игроки, и записывайте их в свой журнал кампании, поскольку эта информация может пригодиться в последующих приключениях.

ПОДЧЕРКНИТЕ НЕВЕРОЯТНОЕ

Искатели приключений по своей природе удивительны. Даже на первом уровне они совершают чудесные поступки и обладают качествами, отличающими их от обычных существ. Подчеркните это в игре. НИПам необязательно восхищаться персонажами, но их репутацию как героев, тех, кто умеет решать проблемы и творить чудеса, нужно закрепить как можно раньше и развивать на протяжении всей кампании.

На каждой сессии ищите возможности, позволяющие персонажам почувствовать себя главными героями истории, и старайтесь ответить на один или несколько следующих вопросов:

- Почему именно персонажи идеально подходят для решения проблемы?
- Как раскрываются таланты персонажей в приключении?
- Что о прошлых подвигах персонажей известно НИПам?
- Как НИП может прокомментировать способности персонажа или признать, что он особенный?

СЕССИИ-ПЕРЕРЫВЫ

Сталкиваясь с персонажами со всё более серьёзными угрозами, легко слишком увлечься историей с высокими ставками. Время от времени, хотя бы раз в три-пять уровней, давайте персонажам передышку — пусть это будет несерьёзная сессия или приключение, не имеющее ничего общего с основным сюжетом или серьёзными опасностями.

Сессии-перерывы могут дать персонажам возможность поразмышлять над событиями текущей кампании, изучить мир детальнее и продолжить развивать внутригрупповые отношения в более непринуждённой обстановке. Дайте группе перевести дух, отметьте развитие событий, которые вы хотите подчеркнуть в будущем, а затем продолжайте приключения.

Вот идеи для сессий-перерывов:

Сессия в Бастионе. Персонажи делают перерыв в приключениях, чтобы уделить внимание своим Бастионам (см. главу 8), при этом игроки совершают один или несколько ходов Бастиона, описывая происходящее.

Карнавальный эпизод. Карнавал соблазняет персонажей волшебными аттракционами, играми и призами. Одним из таких карнавалов является карнавал Сумеречного света, описанный в книге «За гранью Сумеречного Света».

Сессия с забавными существами. Персонажи сталкиваются с чудовищами комедийного толка: фламфами, пикси, волшебными драконами или болтливыми мимиками — встреча с ними выливается в озорство и забавные ситуации, а не в сражения.

Сессия о пропавшем питомце. Пропал чей-то питомец. Персонажи должны обыскать поселение и установить контакт с местными жителями, чтобы помочь найти его.

Шопинг-сессия. Дружелюбный НИП просит персонажей помочь с покупками на чей-то день рождения.

Сессия об особом событии. Персонажей приглашают на спортивное мероприятие, праздничное торжество, изысканный ужин или бал.

Сессия-выходной. Герои отдыхают на уединённом пляже, наслаждаются комфортом виллы благодарного дворянина, уединяются в безмятежном монастыре или коротают часы в горячем источнике фей.

ВРЕМЯ В КАМПАНИИ

Конфликты в рамках кампаний D&D чаще всего разрешаются в течение нескольких недель или месяцев внутриигрового времени. Типичная кампания завершается в течение года по времени вашего мира, если только вы не позволите персонажам наслаждаться длительными периодами затишья между приключениями.

Если вы не хотите отслеживать течение дней, недель и месяцев, можете вместо этого отмечать время с помощью времён года и сезонных фестивалей. На вопрос о том, когда происходит приключение, вы можете ответить просто: «зимой» или «во время осеннего фестиваля урожая».

ПРОИСХОДЯЩИЕ В ОПРЕДЕЛЁННОЕ ВРЕМЯ СОБЫТИЯ

Приуроченные к определённому времени необычные события открывают большие возможности для приключений. Возможно, каждый год в день зимнего солнцестояния на холме появляется призрачный замок, или каждое тринадцатое полнолуние бывает кроваво-красным и вызывает у оборотней особенно сильную жажду крови. А появление кометы на небе может предвещать любые важные события. Посвящённые богам праздники могут быть поводом для начала приключения, особенно если боги сами принимают участие.

ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ

В финале кампании должны подводиться итоги последних крупных конфликтов, а также стоит внести ясность в моменты её начала и середины. Можно оставить некоторые вопросы открытыми, чтобы персонажи могли разобраться в них в следующем приключении. Чтобы насладиться кампанией, необязательно завершать её на 20-м уровне — сделайте это, когда история органично завершится сама.

Ближе к концу вашей кампании дайте персонажам время достичь их личных целей. Как и сюжет

кампании, истории членов группы должны заканчиваться удовлетворительно. В идеале некоторые личные цели персонажей должны быть достигнуты в финальном приключении. Дайте персонажам с недостигнутыми целями шанс выполнить их до финала.

Как только ваша кампания завершится, можно будет начать новую. Если вы собираетесь провести новую кампанию для той же группы игроков в том же сеттинге, вы можете увлечь игроков новыми приключениями, создав их на основе легенд о деяниях предыдущих персонажей. Позвольте новым искателям приключений прочувствовать, как изменился мир из-за действий или достижений персонажей предыдущей кампании. Однако, в конечном счёте, новая кампания — это новая история с новыми главными героями. Они не должны делить внимание мира с героями давно минувших дней.

ЗАВЕРШЕНИЕ РАНЬШЕ ОЖИДАЕМОГО

Иногда идеи для кампании заканчиваются, или она настолько сбивается с курса, что вы понятия не имеете, как довести её до нормального финала. Возможно, кампания вас больше не захватывает, или же вы настолько увлеклись идеями для новой кампании, что не можете сосредоточиться на нынешней. Любой из этих вариантов может стать сигналом к завершению вашей кампании.

Когда вы хотите закончить кампанию, лучший способ — поговорить об этом со своими игроками. Если эта игра больше не вызывает у вас интереса, вполне возможно, что ваши игроки чувствуют то же самое, и вы можете изменить кампанию или закончить её так, чтобы все остались довольны. Размышляя об окончании кампании, рассмотрите следующие варианты:

Мнение игроков. Если у вас заканчиваются идеи для вашей кампании, возможно, они найдутся у ваших игроков. Узнайте, какое развитие событий было бы желанным для них, если кампания продолжится. Возможно, они дадут вам необходимое вдохновение!

Поменяйте Мастера. У кого-то из ваших игроков может быть так много идей о будущем кампании, что он сам захочет стать Мастером. Вы можете либо начать играть за освобождёвшегося персонажа игрока, либо создать своего собственного. Откажитесь от своих планов на развитие истории и дайте новому Мастеру творческий контроль над ситуацией.

Переместите персонажей. Если вы или другой Мастер хотите начать кампанию в новом сеттинге, но игроки не хотят создавать новых персонажей, вы можете отправить группу через портал в новый мир.

Устройте грандиозный финал. Иногда прекращение кампании является правильным решением. Подумайте над тем, как закончить кампанию с размахом, даже если это случится раньше, чем вы рассчитывали. Прочитайте свой журнал кампании, чтобы увидеть, не забыли ли о каких-то деталях, которые можно использовать напоследок.