

8 заповедей для Мастера ролевых игр (по материалам конкурса)

Январев В.И., 31 августа 2016 г.

(оригинал <http://janvarev.ru/ObAvtore/Filosofija/Sovetyrolevomumasteru>)

Статья является вольной обработкой советов, данных на Конкурсе советов мастеру:  https://vk.com/wall-123614682_509

Советы даны не все (47 из 70), часть не вписывалась в контекст, поэтому желающим увидеть всё рекомендую посетить страницу Конкурса.

Спасибо всем, кто участвовал :) и да, мне очень жаль, что не получилось вписать в статью всех.

1. Игроки умнее тебя

В любом случае. Сколько бы вариантов развития ты ни придумал.

Помни – игроки все равно умнее тебя. Дай им волю, используй их фантазию, иначе играть станет скучно.

Ни одна, даже самая тщательно подготовленная игра, не переживет встречу с реальными игроками. Это нормально.

 [Кирилл Федотов](#)

Самый главный совет, который хотелось бы дать всем мастерам — не забывать о сотворчестве, которое является сутью НРИ, и всегда давать игрокам возможность внести свои коррективы в мир, даже если придется что-то переиначить в задуманном плане. Чем больше игрок внес в мир, тем интересней ему будет играть)

 [Станислав Семенюк](#)

Никогда не недооценивай игроков. Они даже в железобетонорельсовом модуле могут все перевернуть с ног на голову и сделать то, чего ДМ совершенно не ожидает.

 [Сима Моторина](#)

Игроки умнее тебя.

Смирись с этим, ты никогда не будешь готов ко всему.

Но особая тетрадка со списком NPC и описаний может не раз спасти твою шкуру.

 [Дмитрий Фоломеев](#)

Не брезгуй мнением и идеями игроков. Может статься, что они гораздо лучше твоих собственных. И если так, то задави гордость и воплоти их в игре, пусть даже придётся чуть поправить сюжет.

☞ [Роман Лапшин](#)

2. Создай запоминающийся мир

Нет ничего более скучного, чем встретить еще одного крестьянина или зомби и бросать кубики, пытаясь победить его.

Игроки запоминают мир, свои маленькие находки, словесные победы, или же драму, которая с ними произошла.

Твоя задача – быть мастером художественного слова, чтобы погрузить игроков в мир.

Набросай перед игрой десяток НПС без специализации и профессий. Дай каждому имя и пару особенных черт (внешность, голос, походка, одежда, что угодно, что сразу бросится в глаза). Когда игроки решат поговорить со случайным встречным – он будет выглядеть не таким пустым.

☞ [Сергей Яговкин](#)

Мастер, создавая своих персонажей – вкладывай в них душу так же, как игрок. Обязательно надели их какой-то запоминающейся чертой. Любой персонаж должен быть особенным, а не простым крестьянином.

И для того, что-б игроки не встречались с просто крестьянами – распечатай/напиши себе именов слов (а если это фэнтези – именов слов для каждой расы). И так же создай себе таблицу отличительных черт.

Сюжетных персонажей прописывай максимально тщательно.

И не бойся, если они умрут. Персонажам приятнее мстить за девочку с красной лентой в волосах, которая не выговаривала «р» и подарила им букет из васильков, а не за дочку мельника.

☞ [Андрей Гоштаугас](#)

Никогда не начинай детально описывать одежду, волосы и цвет глаз своего любимого НИПа :) Лучше кратко опиши значимые детали и свяжи их с персонажем, например «по длинной неухоженной бороде вы понимаете, что для него внешность совсем не главное».

☞ [Иван Логинов](#)

Составлять атмосферу сцены на основе спектра цветов, запахов, звуков, мелких событий или самих чувств. Как иногда в фильмах делают сцены на основе цветового спектра. Или как у Бунина в «Жизни Арсеньева» на основе запаха. Или в «Вино из Одуванчиков» на основе чувства. Углубить атмосферу таким образом, не говоря о самих чувствах, но используя посыл, что воспримут игроки, как читатели книги.

☞ [Дмитрий Снятков](#)

Отыгрывай характеры НИПов. Отыграй старого проходимца-торговца («Вай, старый друг! Только для тебя есть карта сокровищ за 999 золотых! Настоящая, мамой клянусь!»), отыграй старого препода-мага («Кх-кхе.. О чем бишь я?») Копируй реальную жизнь и примеры из кино и отыгрывай, а игроки постепенно втянутся. Это погружает в сеттинг и запоминается.

☞ [Владислав Январев](#)

Музыка, освещение, раздача разного приятного барахла(вроде ржавого ключа найденного партией в логове глав.гада), даже обстановка поможет создать атмосферу. Бери всё и используй на благо игры

☞ [Константин Чиликин](#)

...и да, для хорошей импровизации (и мира) необходимо понимать, как он работает.

Если хочешь дать игрокам свободу – всегда следи за тем, чтобы понимать, как работает твой мир. Почему богатый купец богат, на чём именно держится власть Князя вампиров, из-за чего именно начинается драка в трактире. Сделай мир достаточно живым, чтобы игроки могли в него встроиться.

☞ [Леонид Мойжес](#)

Дорогой коллега! Любое событие в Вашей игре началось не здесь и не сейчас. Вам не нужно прописывать что будет – надо лишь знать что было. Тогда любая неожиданность окажется для Вас простой и понятной, Вы всегда сможете адаптироваться к любой ситуации. Удачных игр)

☞ [Роман Лапшин](#)

3. Это ваша ОБЩАЯ игра

Мастер, ты не должен в одиночку отвечать за то, чтобы игра была веселой. Это – совместное творчество, помни об этом. Не планируй всё, давай игрокам волю (им это запомнится – и не забывая пункт 1 – они умнее тебя).

Мастер, не будь мудаком!

☞ [Сергей Ровенков](#)

Не мешай игрокам создавать свои истории. Даже если основной сюжет утащит их прочь от событий, их герои (и они) будут с радостью вспоминать то, что могло получиться =]

☞ [Олег Воскобоев](#)

Слушай игроков. Слушай каждое их слово, каждую интонацию, каждый жест. Так ты поймёшь, чего они хотят и ждут, и сможешь использовать их идеи и желания «против» них же, да так, что они ещё и довольны останутся.

☞ [Александр Кашников](#)

Позволяй и побуждай игроков играть друг с другом. Пока они составляют коварные планы, делят добычу, выбирают между добром и злом – у тебя есть время

продумать/отредактировать грядущие приключения. А чем черт не шутит – в их отыгрыше могут быть по настоящему интересные идеи.

[Дмитрий Игумнов](#)

Не борись с игроками. Ни в игровом, ни в метаигровом смысле. Не бойся за своих персонажей. Не бойся за свой игровой мир. Пусть твой выпестованный НПС будет побежден, а в королевстве совершат переворот.

Нет ничего хуже, чем мастер, ставящий свои идеи выше играющих с ним людей.

[Артем Пецарь](#)

Не продумывай все сам (голова вспухнет), а используй силу воображения игроков.

Дай им самый обыкновенный камень с 3 рунами и помогай им носиться по городу ближайшине полчаса, выясняя, что это такое. Возможно, ты даже сам будешь удивлен результату.

[Владислав Январев](#)

Выбирай тех, с кем интересно тебе, но не забывай о своих возможностях.

Вы не должны водить людей, с которыми неприятно. Вас не накажет полиция ролевых игр, правоохранительные органы или гневная толпа игроков с вилами. Нет ничего плохого в том, чтобы вежливо расстаться с игроком, если он портит игру вам или другим игрокам.

[Инмар Инмаров](#)

5. Если за игровым столом нет взаимного доверия – не надо играть. Совсем не надо. Эту проблему необходимо решить до игры.

[Kirill Dyatlov](#)

Совет прост: объем твоего восприятия – 5 ± 2 . Не набирай больше 5 человек в пати.

[Олег Иващенко](#)

Да, общайся с игроками вне модуля.

Обязательно расскажите игрокам о сути игры, чтобы они сделали подходящих персонажей. И пусть они определяют общий вектор партии. Индивидуальность – это хорошо, но без общего вектора игра часто рвется на части.

Исключение – небольшие модули и наверно хорор-игры.

[Сергей Яговкин](#)

После серии модулей провёл с игроками небольшой соц.опрос «что вы думаете о системе/НПС/сюжете и пр.» Вынес много полезного. В последующих модулях постарался исправить/дополнить многие моменты. Чего и вам советую)))

[Кастян Голиус](#)

Перед игрой всегда проводи беседы тет-а-тет с новенькими игроками. Выясни, что каждый из них хочет от игры, а потом подари им сказку в том стиле, в котором ее ждет от тебя игрок. И он одарит тебя кучей благодарностей. А еще всегда носи с собой чистые носки. Никогда не знаешь, когда игра настигнет тебя.

☞ [Тамир Васечкин](#)

Игроки в НРИ бывают разные и каждый решает для себя, что он хочет видеть в НРИ, будь это драма, боевая система, сложность, свобода выбора или что-то ещё. Совет: Перед началом ведения игры обсудите с игроками, чего они хотят видеть в игре. Таким образом будет легче оправдать ожидания. Но и про сюрпризы не забывайте ;)

☞ [Сергей Яговкин](#)

4. Развивайся и меняйся

Жизнь – это движение, и жизнь в ролевых играх не исключение. Никому не интересно играть 10-й раз по одной и той же схеме. Подумай, чего бы нового ты хотел в ролевке, зачем ты вообще её ведешь. Пробуй новое, учись и развивайся – но в своем собственном стиле, бери то, что подходит лично тебе.

Всегда продолжай учиться, познавать новые системные и ролевые тонкости, новые игровые подходы; читай и слушай советы и выкладки других мастеров и размышляй о них – применимы ли они к твоему стилю, что в твоих играх они смогли бы улучшить?

☞ [Андрей Музыченко](#)

Не останавливайся на достигнутом. Даже если ты не хочешь покидать своё амплуа и собираешься водить игроков только по данжам или только по социалкам – ищи новые пути для того, чтобы сделать игру интересной как для себя, так и для остальных.

☞ [Александр Кашников](#)

Последнее, и, наверное, самое банальное: не забывай, для чего ты вообще этим занимаешься. Кораблю нужен курс.

☞ [Александр Кашников](#)

Помни, мастер! Если запасы идей истощились, если фантазия посылает куда подальше, у тебя всегда есть выход – играть. Всего несколько сессий в качестве игрока снова наполняет голову идеями и освежает твои собственные игры. Не убивай в себе игрока!

☞ [Роман Лапшин](#)

Хочешь расти, как мастер – учись. Открывай для себя новые системы, читай Имку и заглядывай в ролевые паблики, смотри на Youtube записи чужих игр и играй сам. Нельзя развиваться в изоляции. Другие мастера – учителя для тебя. Если тебе что-то нравится у них – используй это. Не нравится – не допускай тех же ошибок.

☞ [Ethan Warden](#)

Но старайся не быть слишком заносчивым – используй чужие наработки, не делай все сам, ты не настолько умен.

Не думай что ты классно сделаешь свою авторскую систему. Даже не начинай.

☞ [Иосиф Шихман](#)

5. Это про фан, а не про правила

В любой ситуации старайся выбирать то, что приносит тебе и игрокам удовольствие, а не то, что предусмотрено правилами. Особенно, если ты их не помнишь.

Главное правило – Играйте так, что бы всем было приятно и интересно играть. Большинство людей играют для удовольствия. Остальное приложится или выйдет из этого правила :)

☞ [Алексей Михайлов](#)

Не превращай мастерение в работу. Лучшие никаких игр, чем плохие игры. Вождение игр без удовольствия и со всякими затяжными конфликтами ведет к «выгоранию» и эмоциональному истощению. Игра должна быть в радость:)

☞ [Артём Иванеев](#)

Дополнительно к этому – всегда фокусируйся на истории и переживаниях персонажей, а не на формальном соответствии механике.

Не стоит быть слишком суровым. Главное в любой игре- это УДОВОЛЬСТВИЕ.

И иногда можно пожертвовать своим любимым доморощенным НИПом, план убийства которого игроки разрабатывали не один час, чтобы они после сессии сказали: «Вот это да, вот его мы классно убили. И расчленили. И съели».

(У меня до сих пор слезы наворачиваются, когда я вспоминаю последний такой случай)

☞ [Дмитрий Фоломеев](#)

...не жертвуй повествованием и атмосферой ради правил. Зарываться на 20 минут в рулбук чтобы посмотреть как бросается проверка или как действует какое-то правило – дурной тон. Пусть история двигается без остановок, а ты сделай себе напоминалку посмотреть это правило вне игры

☞ [Артур Александров](#)

Стараюсь сводить к минимуму броски кубиков для одного действия, особенно в боёвках. Это позволяет сохранить динамичность схваток. Чего и вам советую)))

☞ [Кастян Голиус](#)

Не увидел что-то трех золотых правил:

1) *Жертвуй тем, что мешает получать удовольствие от игры. Мастером, системой, игроком, правилами, отыгрышом, реалистичностью.*

2) Из двух выбери наиболее драматичное. Драма запомнится.

3) Не скатывайтесь в треш.

От себя добавлю, что очень хорошей практикой является описание не только успехов и критических провалов, но вообще ЛЮБЫХ результатов.

☞ [Laguna Loire](#)

6. Учись импровизировать

Поскольку игроки умнее тебя (см. правило 1), то твоя единственная возможность выжить – импровизировать. Учись этому.

Учись: поворачивать фейлы в сюжете против игроков, уходить с канвы продуманного сюжета и пр.

Мастер, учись импровизировать, этот совет стар, как и всё наше комьюнити, но это один из самых важных советов

☞ [Артём Попов](#)

Нет фейлов, есть сюжетные повороты. Любую неудачу, что игрока, что мастера, можно вывернуть в отдельный момент истории или даже в целую линию. Именно потому на самые дикие запросы игроков ответом должно быть не «Нет!», а «Да, но...»

☞ [Василий Зеленков](#)

1. Если ты заготовил (и) путей развития ситуации, то игроки найдут ещё один. Будь готов импровизировать.

2. Хорошая импровизация – это тщательно подготовленная импровизация. Готовься к играм. Количество диалектически переходит в качество.

3. Не бойся ошибаться. Бойся упорствовать в ошибках. Признай ошибку и играй дальше.

☞ [Kirill Dyatlov](#)

7. Дай игрокам челлендж

Это КОНТРСОВЕТ, который работает, если игры стали слишком приторными...

Если игроки точно знают, что выиграют – игра может стать скучной.

У них должна быть реальная возможность проиграть – и именно это сделает выигрыш более сладким.

Не бойся убивать игроков.

☞ [Александр Николаев](#)

Часто советуют быть на стороне игроков, позволять им побеждать, делать их главными героями... Не буду спорить. Скажу лишь, что для того чтобы игроки ощутили триумф от своей победы (не важно какой победы – над древним красным драконом или над холодным сердцем Любви всей жизни), настоящее чувство, игрок должен осознавать, что эту победу он вырвал с зубами у врагов/судьбы/злодея. У кого угодно – кроме мастера. Что эта победа была заслужена, а не наступила бы в любом случае с разными градациями и цветовыми схемами. Уважайте игроков и их свободу. Даже свободу проиграть. Хотя бы ради того, чтобы их победы были настоящими.

☞ [Ирина Гардова](#)

Не жалейте персонажей, не бойтесь их убивать. Если они изовсех сил стремятся отправиться на тот свет, не отказывайте им в этом. Чем чаще вы проявляете милосердие к персонажам, тем реже игроки думают (например решают все вопросы с помощью силы).

☞ [Иван Коротких](#)

Держи игроков в напряжении. Пусть вор быстрее взламывает, а клирик усерднее молится и т.д., а то зайвится нечто очень плохое. Пусть игроки будут «на своем месте», но будут в напряжении

☞ [Константин Чиликин](#)

8. Води!

Не забывай, что теория ничто без практики. Поэтому собираем партию – и вперед, как бы страшно не было :)

совет начинающему ДМу: не бойся!

начинай водить, если чувствуешь, что есть история внутри, и есть люди, которым можно её рассказать – веди! будут ошибки, будут нестыковки, но всё приходит с опытом. главное – не бойся и води.

☞ [Ярослав Сулима](#)

Пробуй водить разные группы. Можно даже по одним и тем же модулям, чтобы не тратить на подготовку совсем уж много времени. Так ты быстрее натренируешь свой мастерский опыт. Да и весёлых моментов будет в два раза больше.

☞ [Александр Кашников](#)

Совет от неопытного мастера. Я сам читал много наставлений для мастеров, но водить пока довелось мало. Советы, несомненно, полезны, и вот вам мой – лучше больше водить, чем читать советов, нежели больше читать советов, чем водить.

☞ [Дмитрий Бокк](#)

Всем отличного мастерения!