

Со стола Злого ГМ-а

Кому: ИГРОКАМ
Про: КАК ДЕЙСТВОВАТЬ

Перевод: **Киборги и Чародеи** Версия: 1.1
<https://cyborgsandmages.com/>
https://t.me/cyborgs_and_mages

Вот ты где. Вы играете в настольную ролевую игру. Мастер болтает о темных комнатах подземелья и резком запахе плесени, когда, черт возьми, что он только что сказал? “Чем ты занимаешься?” Все смотрят на тебя. Пришло время действовать.

Вот как играют в НРИ подобные D&D. Мастер описывает ситуацию, вы рассказываете Мастеру, что делает ваш персонаж, и Мастер определяет результат. Обычно, прося вас бросить несколько костей. Мастер рассказывает вам, что произошло, и вы снова идете по кругу.

Но как выбрать лучшее действие? Как вы рассказываете своему Мастеру, что вы делаете?

СНАЧАЛА ПОСЛУШАЙ, А ПОТОМ ПОДУМАЙ ...

Хорошие действия начинаются с хорошего слушания. Серьезно. Многие игроки перестают слушать, как только слышат такие слова, как “сундук с сокровищами”, “людоед” или “украшенный драгоценными камнями идол”. Они думают: “Ну, я определенно должен схватить и/или убить это”, и настолько сосредотачиваются на своем следующем действии, что упускают все важные детали, которые будут дальше. Не делай этого. Слушай. Это снизит вероятность того, что вы наткнетесь на какую-нибудь глупую опасность. Или разозлите своего Мастера, заставив его повторяться.

Как только вы поймете, что происходит, подумайте о цели вашего персонажа. Не смотрите вниз на Лист персонажа. Не пытайтесь решить, что делать. Спросите себя: “Чего я на самом деле пытаюсь достичь здесь и сейчас?”

Затем подумайте о том, как это сделать. Как ты можешь убить людоеда? Открыть запертый сундук? Схватить идола раньше, чем это сделают ваши союзники? Убедить городского сторожа отпустить тебя с предупреждением? Какие действия приведут вас туда?

Наконец, подумайте о том, какие инструменты и ресурсы у вас есть, чтобы это произошло. Инструменты и снаряжение помогают. Обучение и талант помогают. Но не игнорируйте мир вокруг вас. Неужели людоед стоит на краю пропасти? Есть ли выброшенный металлический прут рядом с сундуком? –Охранник молодой и нервный?

И УЖЕ ПОТОМ ГОВОРИ

Теперь расскажите Мастеру, чего вы хотите достичь, как вы хотите этого достичь, и какие инструменты и информацию вы используете для этого.

“Я хочу убить огра, ударив его своим длинным мечом”.

“Я хочу открыть сундук, взломав замок этой железной монтировкой”.

“Я хочу напугать охранника, угрожая ему; мы превосходим его числом в четыре раза”.

Практикуйтесь в этом. “Я хочу X для Y, используя Z”. Это никогда тебя не подведет.

И вот как вы Действуете. В следующий раз я расскажу вам, как изображать персонажей.

Не Заставляй Своего Мастера Гадать. Чем больше ваш Мастер знает о том, что вы пытаетесь сделать и как, тем лучше для вас. Если вы ищете, потому что думаете, что там ловушка, скажите об этом Мастеру. Если вы думаете, что в книгах скрыта какая-то важная подсказка, скажите Мастеру, что вы подозреваете. Если вы готовы к бою, сообщите Мастеру, что ваше оружие готово.

По одной вещи за раз. Не излагайте длинную цепочку действий и условий. Придерживайтесь заявки одного действия с одним результатом за раз. Посмотрите, на результат одного действия, а затем приступайте к следующему. НРИ - это разговор, а не куча речей. Если, конечно, вы не Мастер. Мастера произносят много речей.

Не переживайте из-за Листа персонажа. Хорошо знать, в чем хорош ваш персонаж, но это не все, что может сделать ваш персонаж. Посмотрите на Лист персонажа как на набор бонусов, а не как на список возможных действий. Большинство действий в ролевых играх сами по себе не приводят к катастрофе. Будьте готовы пойти на риск неудачи. Обычно, если вы выбираете правильное действие для данной ситуации, у вас больше шансов на успех, чем если бы вы выбрали то, в чем ваш персонаж лучше всего разбирается.

Также не беспокойтесь и о правилах. У НРИ - открытый набор правил. Вы можете попробовать почти все, что только можете себе представить. Ваш ГМ может справиться с любой блестящей вещью, о которой вы только можете подумать. Не беспокойтесь о том, есть ли для этого какое-то правило. Просто скажите Мастеру, что вы хотите сделать и как вы хотите это сделать. Правила - это его проблема.

Не надо все усложнять. Вы известный актер, выступающий в D&D для миллионов людей на YouTube? Нет? Тогда не пытайся устраивать шоу. Вам не нужно быть слишком описательным. Вам даже не нужно говорить как ваш персонаж. Будьте ясны. Говорите естественно. Скажите Мастеру, что вы хотите сделать, как вы хотите это сделать и что вы используете.

Мастера любят, когда вы обращаете на них внимание. Seriously. Если вы используете информацию, предоставленную вашим Мастером — либо в сцене, либо ранее, — это, как правило, делает Мастера настолько счастливым, что они дадут вам какой-то бонус. Покажите Мастеру, что вы обращаете внимание, и они отплатят вам сторицей.

Если ничего не помогает - задавайте вопросы. Знаете, что вы хотите сделать, но не можете понять, как это сделать? Спросите. Вам нужна дополнительная информация, прежде чем вы решите, что делать? Спросите. У вас есть идея, но вы не уверены, хорошая ли она? Спросите. Спросите своего Мастера. Он поможет. И не спрашивайте Мастера о том, что говорится в правилах. Если вы спросите о правилах, ваш Мастер процитирует правила. Если вы скажете Мастеру, чего вы пытаетесь достичь, ваш Мастер поможет вам это сделать.