



Из серии статей: «Выковывая Королевства»

Архив от 09.10.2013г.

«Как раз вовремя»

Автор: Эд Гринвуд;

Перевод: Amethyst Bard;

Те, кто хорошо знаком с произведениями Оскара Уайльда, или произведениями других известных драматургов, знает, что звук закрываемой двери или крик раздаётся как раз в то время, когда герои могут ворваться в комнату, чтобы посмотреть на случившееся или даже встретиться лицом к лицу с действующими лицами.

И даже МП-новички знакомы с тактикой «засунь партии противного монстра, пока они со снятыми хитами и потратили все заклинания в предыдущей битве с большим и страшным противником». Я это называю Молотобойным Совпадением - было ли такое событие действительно случайным или вытекало ли из действий персонажей? Игрокам трудно представить себе такое совпадение в ином свете, кроме как МП, который лично пришел за ними с молотом, дабы добить их.

Да, жизнь иногда не справедлива, но не фэнтези игры.

Привнести веселье

Поэтому давайте рассмотрим несколько способов создать у игроков атмосферу ожидания, а так же страха и волнения. Мы попробуем научиться создавать чувство неотвратимости, подобное несущемуся на вас поезду – столь же яркое и реалистичное чувство, подкрепленное сеттингом, которое оценят игроки.





Прежде всего, давайте рассмотрим неотвратимость (исключение – действительно незаконная дикая местность) местного закона и его осуществление. Игроки могут понимать фактор - «если вы сделаете это, местная власть, конечно, удивит содеянное, и как минимум город будет слегка удивлен». Позвольте игрокам увидеть поборников закона, которые могут осмотреть их или предупредить «мы следим за вашим поведением» перед началом всего веселья. И вознаграждайте персонажей, которые узнают, где находится главная ставка законников, выясняют маршруты патрулирования и так далее. Покажите им уровень компетентности и силы блюстителей порядка, на примере умирения какого-нибудь НИПа. Последнее напечалит авантюристов, что они не единственные возмутители спокойствия в городе, и им придется поглядывать за спины, потому что другие воры или склонные к насилию люди могут ограбить их, когда у авантюристов и так куча проблем с голодными тварями. Такое развитие событий может еще больше разозлить блюстителей закона и заставить их забить тревогу.

Во-вторых, есть местные события. Что за суматоха случилась за пару дней или месяц до прибытия авантюристов и каково настроение населения? Если с авантюристами поссорятся местные хулиганы и выпивохи, то вступятся ли остальные за них или обратят внимания? Если местному хулигану авантюрист сломает шею или победит его на дуэли (если такое существует в местности), будет ли толпа жаждать его крови (или они пускают на ливер любого незнакомца)? Боятся или ненавидит местное население расы, не проживающие в их местности, или считают, что они союзники их врагов (таких как злой маг, который захватил соседнюю башню или алчный барон соседствующий с ними и часто совершающий на них набеги)? Или они живут под гнетом местной банды или тайной организации пугающей население поджогами и убийствами? Чтобы показать настрой местного населения не нужно много времени. И мы, как Мастера, сможем привить сюда интересные слухи о монстрах, рассказы о сокровищах и предупреждения для авантюристов («скоро здесь грянет битва!»).

В-третьих, рассмотрим неотвратимость бедствий. Например, в город прибывает укротитель зверей с ним несколько охранников, которые призваны следить за многочисленными ржавыми и хрупкими клетками. Клетки трещат под напором рычащих, голодных монстров. Или может быть это свадебный банкет, на котором люди, прибывшие при оружии, изрядно выпили. С другой стороны с негодованием смотрят люди, которые были против свадьбы или чьи интересы пострадают от такого союза. А может, пришел





ненавидимый всеми злобный сборщик налогов Короны, но он ранен, и его сопровождают несколько хиленьких телохранителей. Возможно, сбежал преступник, поклявшийся отомстить, и его видели ночью скрывающегося в тени. Может между двумя местными храмами случился религиозный спор по поводу границ, местной святыни или толкования недавнего знамения. Другой пример – первые полеты голодного выводка красных драконов - трех или шести детенышей, спустившихся с соседней горы... но за ними высоко в небе летит осторожная мать, готовая убить любого, кто попытается причинить вред ее выводку. Короче говоря, используйте неожиданные повороты, сродни пожару на пороховом заводе.

Опытные авантюристы уже знают, что МП учитывает такие факторы. Любой персонаж преследующий беззаконие, совершающий святые деяния или использующий тайную магию становится целью, поэтому стоит оглядеться и навести справки о незнакомом месте.

Некоторые персонажи не забывают этого делать. И все же редко встретишь авантюристов, которые разворачиваются и убегают, встретившись с проблемой. В конце концов, они же ищут приключений.

Но это вовсе не значит, что МП не должен создавать ощущение напряженности. Иногда простое сражение может и разочаровать, но ощущение ожидания и угрозы, сделают его восхитительным.

Я люблю показывать игрокам трех молодых людей из трех разных благородных семей Кормира, путешествующих со старшими дядями и отцами, которые остановились в придорожной таверне из-за плохой погоды. В таверне не достаточно хорошего вина и мяса, чтобы удовлетворить всех троих, зато есть несколько симпатичных девушек, на которые могут заинтересовать аристократов. Остановка происходит по пути до места дебатов (где должны обсуждаться притязания на землю или торговые права) или по пути домой. Вы просто знаете, что могут появиться неприятности. И все же, особенно если в таверне благородных кровей женщины из этих или других семей, до того как оружие скользнет из ножен, а кулаки полетят в бой, будет длительный подчеркнута вежливый словесный спарринг. И в течение этого времени МП может не только повеселиться, но и кинуть игрокам множество наживок для дальнейших приключений, всплывших в ходе остроумных словесных перепалок.





Время для битвы

Всякий раз, когда армии или даже регулярные патрули вступают в сражение, время битвы столь же важно, как и соотношение сил. Реальные историки не устают обсуждать участие пруссов в битве при Ватерлоо. В Королевствах, где поддержка войск с воздуха маловероятна, боевая магия немногочисленна, а орудия по-настоящему дальнего поражения практически неизвестны, выбор времени для нападения (и контратаки) очень важен. Если кавалерия сможет атаковать противника до того, как линия копьеносцев будет выстроена или до того как их нашьпигуют стрелами лучники, войско понесет меньшие потери и нанесет сокрушительный удар. У защитника с древковым оружием или луком есть шанс ранить лошадь до того, как она его растопчет, а если у защитников такого оружия нет (как и специально сделанных ям), то и надеяться не на что. Усталые или сонные воины бьют значительно хуже бодрых и отдохнувших, и так далее.

Есть общая черта между настоящим боем и фэнтезийным сражением Королевств – надлежащий выбор времени атаки необходим, чтобы не было «огня по своим». Плохо нацеленные огненные шары могут быть такими же разрушительными для союзников, как и артиллерийские заградительные отряды, установленные в неправильном месте. Эффективный боевой маг – тот, кто понимает, как и когда выпустить молнию и огненный шар так, чтобы они принесли вред врагам, а не союзникам.





Старые персонажи в моей кампании знают, что часто выбор времени атаки важнее, чем численность. Были случаи, когда пара Рыцарей Миф Драннора сталкивались с большим патрулем Жентарима или даже с армией. Один против шести ста или даже хуже. Все же, они скрывались, нападали на уставшего, потерявшегося противника или забредшего к монстрам (обычно просто волки, один совомедведь или холмовой гигант, не больше), и нанесли серьезный урон. Просчитанные магические атаки на магов, жрецов и офицеров жентов, оставили солдат без лидеров, ловушки возле убонных вселили излишнюю осторожность, поддельные призраки и проклятия посеяли страх, а жент пошел против жента в силу сфабрикованного предательства и так далее. Партизанская тактика может быть очень эффективной, особенно если точно рассчитать время и знать основы психологии.

Рыцари получили огромное удовольствие, подслушав напуганного солдата жентов, лишённого руководства и снедаемого страхом провала миссии, который с тревогой спрашивал другого жента: «Сейчас? Сейчас тот момент?»

Однажды благородный Джон Хантер, играющий за еще более благородного и доблестного Флорина Фалконсхэнда, сказал: «Правильное дело всегда к месту, если делать его в правильное время».

Или как сказал однажды мой отец, наблюдая, как маневр на военных учениях был спасен с помощью сообразительности: «Поражение удалось избежать с помощью правильного метода, примененного в нужное время».

Я вспомнил его слова, когда долиницы умирали, сражаясь за свои дома с армией Жентарима, и Рыцари срочно отправились туда, чтобы поддержать защитников. Там они услышали последние слова умирающего фермера: «Когда же Бог Смерти доберется сюда?». А его сосед лаконично ответил: «В нужное время».

Информацию о других переводах

можно узнать по:

e-mail: moon_bard@mail.ru

Skype: [amethyst_bard](#)

Site: <http://cormyr.nethouse.ru>

Информация предоставляется в ознакомительных целях, не для коммерческого использования. Вся информация, а так же изображения принадлежат их авторам и используются в ознакомительных целях.

