Нулевая сессия

Памятка по проведению первой предыгровой встречи.

[Нулевая сессия](#)
- [Вступление](#)
- [Шаг 1 - Подготовка сюжета](#)
- [Шаг 2 - Работа с основными темами](#)
- [Шаг 3 - Персонажи игроков](#)
- [Итоги](#)
- [Благодарности](#)

Вступление

Цель нулевой сессии - помочь вам и вашим игрокам сформулировать понимание того, чего вы хотите от игры. А также убедиться в том, что ваши желания совпадают. Эта памятка поможет вам за 3 простых шага подготовить почву для проведения успешной кампании. Для этого необходимо проработать общие темы сюжета и персонажей, интересные каждому за игровым столом.

Что такое “тема”?
Это основа истории, на которой её автор акцентирует внимание. Создавая любой сюжет, вам следует ответить на простой вопрос - о чём я хочу рассказать?

Классическими темами для сюжетов в Dungeons & Dragons являются:

- Становление героев. История о совместном преодолении трудностей, дружбе и товариществе.
- Борьба с несправедливостью. Угнетённые поднимают головы и выступают против своих угнетателей.
- Спасение мира от глобальной угрозы. Старые распри забыты, даже враги объединяются перед лицом общей угрозы.
- Тайны древней магии. Забытые секреты прошлого меняют настоящее.
- Божественность. Смертные пытаются обуздать и подчинить силу богов.

Старайтесь формулировать темы своих историй кратко, но ёмко. Так, чтобы она умещалась в пару слов, при этом передавая суть и настроение сюжета. Тема не обязана нести в себе какую-то мораль и заранее обозначать возможную концовку сюжета. Это лишь показатель того, какие события и вопросы окажутся на первом плане вашей истории.

Шаг 1 - Подготовка сюжета

Вам не стоит браться за написание полного сюжета кампании до нулевой сессии. Имея на руках полностью готовую историю, вы можете столкнуться с тем, что игроки, заинтересовавшиеся её завязкой, потеряют интерес в дальнейшем. Сотворчество - путь к успеху.

Запишите общую информацию о сюжете, которой вы поделитесь с игроками:

- Сеттинг. Что это за мир? В каком регионе будут происходить события кампании?
- Три основных темы сюжета. О чём вы хотите рассказать?
- Общее настроение и жанр подробнее. Какие эмоции будет дарить эта история? Чего от неё можно ожидать?

В теории вы можете подготовить несколько вариантов и предложить игрокам выбрать один из них. Так или иначе - этого будет достаточно для старта нулевой сессии. Остальные элементы истории вы создадите с игроками по ходу встречи.

Убедитесь, что никто не будет создавать персонажа самостоятельно. Игрок, приходящий с готовым концептом, это головная боль для всех за столом. Ему будет труднее отказываться от своих идей, и он рискует выпасть из процесса сотворчества.

Пример:

- Сеттинг игры - Forgotten Realms. Кампания будет полностью проходить в одном из городов-государств Побережья Меча, который является крупным мегаполисом со своими внутренними проблемами.
- Три основных темы сюжета - интриги дворян, борьба за будущее города, семейные связи.
- Общее настроение и жанр - героическое фэнтези с поправкой на колорит большого города. Социальные интриги, в рамках которых персонажам придётся обзаводиться полезными знакомствами или преодолевать трудности своими силами.

Шаг 2 - Работа с основными темами

Теперь, когда у вас есть вся основная информация, необходимо собраться всей группой и доработать темы сюжета. Чтобы гарантировать, что игроки будут вовлечены в повествование, вам нужно позволить им влиять на него ещё до начала кампании.

Собравшись с игроками, сделайте следующее:

1. Запишите 3 выбранные вами темы на листе бумаги.
2. Попросите игроков подумать о том, какие темы было бы интересно раскрыть им самим в дополнение к обозначенным вами.
3. Передайте лист по кругу каждому игроку. Каждый из них допишет 1 тему от себя. Да, это обязательно. Даже если совсем нет идей или они кажутся глупыми.
4. Когда каждый дополнит список тем, все вместе ознакомьтесь с результатом.
5. Вычеркните из списка одну тему, которую вы считаете неуместной/неинтересной/неприятной для себя. Если такой темы нет, можно этого не делать.
6. Передайте лист по кругу. Пусть каждый игрок сделает то же самое.
7. Если по итогу у вас осталось больше 3-5 тем, попросите каждого игрока отметить наиболее интересную для него. Избавьтесь от лишних.

По итогу вы получите список тем сюжета, которые станут основой вашей будущей компании. Для вас и игроков это главный ориентир, позволяющий в дальнейшем оставаться “на одной волне”.

Возможно ваши изначальные 3 темы окажутся частично или полностью вычеркнуты. Отказываться от своих идей неприятно, но нулевая сессия нужна как раз для того, чтобы понять, есть ли у вас с игроками общие интересы. Только вам решать - стоит ли продолжать в этом случае. Совершенно нормально на этом этапе начать поиск другой группы.

3 или 5 тем? Почему именно столько?
Большое кол-во тем в рамках сюжета сделает его более “размытым” для всех и помешает сфокусироваться на главном. Кроме того, заинтересованные в раскрытии конкретных тем игроки, могут слишком долго ждать их реализации на игре. Если вы планируете короткую кампанию в 5 сессий или около того - 3 темы для сюжета будет достаточно.

Шаг 3 - Персонажи игроков

Создание персонажей игроков начинается только на этом этапе. Имея перед глазами темы сюжета, игроки могут примерно представить, кого они хотят отыгрывать. Теперь ваша задача как мастера убедиться в том, что каждый персонаж будет интересен и уместен в истории.

Попросите игроков сформулировать в общих чертах образ своего будущего персонажа. Дайте им на это несколько минут, после чего сделайте следующее:

1. Пусть каждый игрок опишет своего персонажа в 2-3 предложения на отдельном листе бумаге. Можете прочесть их вслух.
2. Попросите каждого игрока отметить основные темы личной истории своего персонажа. Так, как вы это делали с темами основного сюжета.
3. Передавайте листы по кругу. Каждый за столом (включая мастера) обязан дописать по 1 теме на лист, предложив их автору персонажа. Выбирайте то, что покажется вам интересным и подходящим к указанному образу.
4. По итогу листы вернутся к своим владельцам с дополнительными темами. Дайте им время ознакомиться с новой информацией.
5. Попросите каждого игрока вычеркнуть со своего листа 1 тему, которую он считает неуместной/неинтересной/неприятной для себя. Если такой темы нет, можно этого не делать.
6. Передавайте листы по кругу. Теперь каждый может вычеркнуть 1 тему с чужого листа.
7. Если по итогу у какого-то персонажа осталось больше 3-5 тем попросите его автора вычеркнуть лишние.

Если после этого окажется, что были вычеркнуты все темы, которые придумал автор персонажа, предложите ему использовать другие или придумать совершенно новый образ.

Пример:

Начальный образ и темы персонажа:

- Персонаж - полурослик-плут, выбившийся из городских низов. Он берётся за разнообразную работу, пытаясь скопить денег на открытие сиротского приюта, и помогая других неимущим. Разбойник с золотым сердцем.
- Темы - родня не по крови, борьба с угнетением низов дворянами, столкновение с жестокой реальностью.

Дополнения от игроков и мастера:

- Ошибки молодости, тайна происхождения, сделки с совестью, клептомания, ужасы жизни низов.

Автор вычеркивает тему “сделки с совестью”, считая, что она неуместна для его разбойника с золотым сердцем.
Мастер убирает тему “борьба с угнетением низов дворянами”, поскольку одна из основных тем сюжета “интриги дворян” и в партии не нужен персонаж, который будет активно против участия в них.
Другие игроки также вычеркивают неуместные для них варианты, в т.ч. “ужасы жизни низов” (поскольку не хотят слишком сгущать краски) и “клептомания” (чтобы не беспокоиться о своих вещах).

Итоговые темы:

- Родня не по крови, столкновение с жестокой реальностью, ошибки молодости, тайна происхождения.

Автор решает, хочет ли он убрать что-то ещё, и готов ли он играть персонажем с такими темами.

Итоги

В конце нулевой сессии у вас будут общие темы сюжета, а также образ и темы каждого из персонажей. При этом все за вашим столом будут примерно одинаково представлять суть предстоящей кампании и состав партии. Более того - вы можете быть уверены, что среди оставшихся тем нет неприемлемых для кого-то из вас.

В дальнейшем начинается работа над созданием полноценного сюжета приключения и предысторий персонажей. Перенесите всю итоговую информацию в общий доступ, чтобы никто из вас не отходил от оговоренного на нулевой сессии.

Благодарности

Спасибо всем подписчикам Boosty!

Адамантовый ранг:
Macbeth, Александр Казаков, Stoneheart, Артем Васильев, adrianna, Slotoman, EngelusMortis, KeiraSaar, AlienSymbiont, Mous, Дмитрий Богодухов, LonelyFlame

Героический ранг:
dondurant, Maks MaksTv, owlkin

Квестодатели:
tarnt, Xagen37, Nognomar, Egor Frolov

v0.2

Random Rules