

Место действия и возникающие сюжеты

Перевод статьи [Setting and emergent stories](#)

[Еще один перевод](#), за авторством Anno

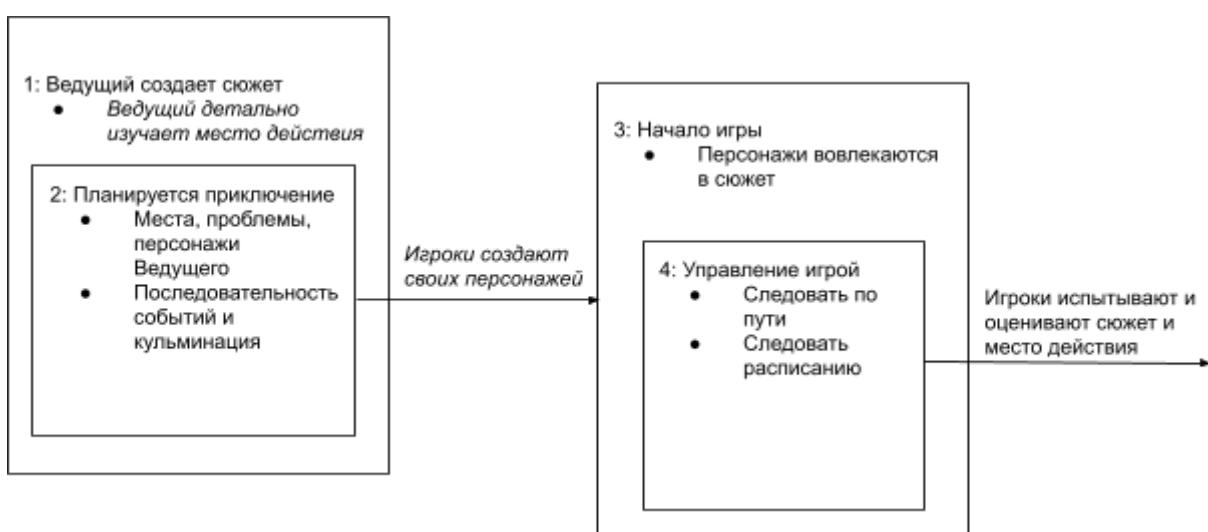
Написал Рон Эдвардс в октябре 2011.
Перевели Ангон и Фланнан в апреле 2018

Это эссе на самом деле посвящено месту действия {setting}, но я обнаружил, что мне нужно сначала объяснить некоторые моменты относительно сюжета {story}.

Часть I: По умолчанию - “Заготовленный сюжет” (“Story before”)

Во время [GenCon](#)-а 2011 года я часто начинал представление своей НРИ [Sorcerer](#) с фразы “В этой игре вы не можете подготовить сценарий”. Реакция слушателей была очень показательной: обычно восхищенное недоумение. Люди спрашивали, как такое вообще возможно? Честно говоря, этого я и ожидал.

На мой взгляд, для нашей ролевой субкультуры характерно ожидание, что по умолчанию сценарий всегда готовится заранее. Мне хорошо знакомо это ожидание, и я уже устал объяснять с помощью схем, как это делается. Я этим занимался уже неоднократно, и это же ожидание излагается или, по крайней мере, предполагается во многих правилах ролевых игр.



В моей терминологии этот подход называется “заготовленным сюжетом” {Story Before},

поскольку общее направление развития событий задумано заранее и рассматривается как требующее осуществления. Например:

- Некое существо или организация будет беспокоить или атаковать каждого персонажа по отдельности, после чего персонажи объединятся для противостояния этому существу или организации.
- Группа персонажей будет нанята для выполнения некоего задания, однако персонажи поймут, что это злодейское задание, после чего наниматель попытается покончить с ними, а персонажи будут противостоять ему.
- Персонажи помогут существу, попавшему в беду, после чего это существо наберется сил и станет источником бед, и персонажи будут вынуждены противостоять ему, несмотря на свое расположение к нему.

В интересах всего эссе стоит уточнить, что мы говорим об играх, включающих в себя подробно разработанное место действия, в котором, как только вы его детально изучите, можно с легкостью выделить или создать разнообразные места, проблемы и персонажей (см. первый внутренний квадрат). Удовольствие, получаемое от содержимого места действия как такового — это одна из предполагаемых радостей и существенных особенностей игры.

Следовательно, изучение и восприятие места действия оказываются отдаленны на один шаг. Место действия описывается в толстой книжке. Ведущий читает книжку. Затем посредством игры игроки получают удовольствие от места действия, или скорее от удовольствия Ведущего местом действия. Как было сказано в одном тексте, Ведущий - это линза, через которую игроки видят место действия. Сюжет выступает в роли зацепки, чтобы продолжать смотреть сквозь эту линзу.

Этот тип игры часто называется “с тяжеловесным местом действия”, но, на мой взгляд, при игре в таком стиле цель доставить игрокам удовольствия местом действия самим по себе на самом деле находится под значительной угрозой. Отношения между (1) сюжетом (какенным в качестве плана, так и получившимся в результате игры) и (2) местом действия (как служащим источником конфликтов-“приключений”, так и изменяемым этими конфликтами) сложно проанализировать. Их можно расположить прямо перпендикулярно друг другу: в определенном смысле место действия - это “все” для такой игры в мыслях Ведущего, но “ничто” для игры в мыслях игроков. Возможно именно это приводит к появлению в книгах этих громадных разделов, посвященных истории места действия, притом что единственны, кто их читает и о них заботится - это их авторы и Ведущие.

По моим наблюдениям, место действия в игре с заготовленным сюжетом тяготеет к одному из двух состояний: (1) служащим источником забавных шляп для персонажей игроков, при том что игроки повторяют знакомых и доставляющих им удовольствие персонажей, которыми они уже играли раньше и хотят сыграть снова; или же (2) настолько интересным для игроков, что сценарные зацепки и проблемы, выдаваемые им Ведущим, не представляют для них по сути никакого интереса, они предпочитают вместо этого разыгрывать собственные драмы и в лучшем случае с добродушным ворчанием соглашаются поучаствовать в запланированном Ведущим сюжете.

Я думаю, что у этих проблем есть две основные причины:

1. Персонажи игроков не являются частью подготовки к игре, а скорее добавляются к существующей подготовке. Это несет угрозу того, что персонажи “не подходят”, для которой существует два решения: (1) сжать зубы и вынести это, не обращая внимания на противоречия и пропорционально усиливая защитные механизмы; или (2) осуществлять жесткий контроль за созданием персонажей, вплоть до того, что наиболее важные черты персонажей определяются Ведущим, а не игроками.
2. Действия персонажей во время игры быстро разделяются на две группы: “согласующиеся” с сюжетом и “противоречащие” сюжету. Работа Ведущего заключается в том, чтобы сделать согласующиеся действия более частыми, либо указывая или в открытую подсказывая надлежащие действия, либо подгоняя предпринятые персонажами действия к подходящим исходам. Игрохи, соответственно, считаются “хорошими”, если они соответствуют этим подходам, и “плохими” или “вредоносными”, если противодействуют.

Честно говоря, несмотря на все вышесказанное, такая игра не является по определению негодной, и иногда некоторые группы, использовавшие подходящие игровые системы, получали замечательный игровой опыт, если им удавалось решить основную проблему. Детали решения этой проблемы находятся за рамками этого эссе (которое, обещаю вам, будет посвящено месту действия), но я полагаю, что они сводятся к вопросу общественной и творческой честности.

В форджевской терминологии этот честный способ называется “игрой в рамках” {Participationist play}, при которой игроки полностью осознают рамки сюжета, предопределенного в ключевых частях, и получают от такого сюжета удовольствие, сохраняя возможности обогащать драматическую сторону игры и развивать личные или побочные сюжетные линии. Правила, прямо призывающие к игре в рамках, включают *Call of Cthulhu*, *Pendragon* (особенно короткие книги приключений), *Arrowflight* и, если брать поновее, *Trail of Cthulhu*.

Нечестный способ называется “иллюзионизмом” {“Illusionist”}, заключающийся в без преувеличения абсурдной попытке утверждать, что Ведущий может “контролировать сюжет” в то время как игроки “принимают решения за своих персонажей”. В этом случае работа Ведущего заключается в создании ложного впечатления, что у игроков больше свободы действий, чем на самом деле. Такая игра изобилует вероятными точками разрыва, многие из которых возникают из необходимости прибегать к практике “рельс” {railroading}, которую стоит понимать как введение контроля исходов действий персонажей игроков, иногда с помощью контроля заявок игроков. Ужасает исторически сложившееся положение, при котором во многие правила ролевых игр очень часто включались детальные руководства по подобным практикам вождения, вплоть до того, что перечень названий занял бы целую страницу.

Ладно, это все, что я хотел сказать об этом подходе. Моя основная мысль заключается в том, что в игре с заготовленным сюжетом возможная цель насладиться местом действия довольно сложно достижима, учитывая насколько проблемен вопрос сюжета. Кроме того, стоит подчеркнуть, что многостраничность текстов о месте действия

отнюдь не обязательно означает, что место действия будет важным и полезным для игры.

Часть II: “Текущий сюжет”

Я привык называть этот подход “Нarrativизмом” {Narrativism} и до сих пор иногда его так называю. Однако термин “текущий сюжет” {“Story Now”} лучше описывает этот подход, поскольку сюжет возникает *в течение* самой игры. Удовольствие от игры заключается одновременно и в создании этого сюжета, и в оценивании его (включая и только что созданные темы). Относящиеся к этому подходу техники расцвели пышным цветом в последнее десятилетие.

Стоит пояснить, что игра с текущим сюжетом не получится, если просто добавить немного гибкости или импровизации в игру с заготовленным сюжетом. Это нечто совершенно иное! Например, в этом подходе *абсолютно невозможно* себе представить классическую дилемму “отыгрывать моего персонажа или же играть по сюжету”, поскольку нет никакого сюжета, *по которому* можно было бы играть. Сюжет получится только если игроки будут отыгрывать своих персонажей.

Это сильно зависит от наличия в воображаемом пространстве кризисной ситуации, а также знания игроков о том, что их персонажи в значительной степени вовлечены в нее, и, более того, удовольствия игроков в связи с тем, что их персонажи могут свободно раскрывать и менять стороны, за которые они выступают, и очередность выполнения задач. (“Протагонизм” {“protagonism”} - термин проблематичный, если не понимать, что в данном случае это предписание.)

Другими словами, для такой игры требуется множество исходных составных частей, наполненных общественно и морально неустойчивыми, угрожающими и интригующими особенностями. Ожидается, что последствия взаимодействий этих составных частей между собой и их внутренних разломов будут созданы в ходе игры (и только в ходе игры).

И наконец мы приближаемся к сути этого эссе - к вниманию, которое уделяется месту действия в игре с текущим сюжетом и к использованию места действия в такой игре: как составляющей при сотворении этих неустойчивых ситуаций, как средства, применяемого группой для поддержания игры, и как явления, для которого события игры будут иметь значение.

1.

Однако (рискуя вызвать ваше возмущение) я сперва обращусь к более знакомой версии игры с текущим сюжетом, которая вместо этого сосредоточена на конфликтах вокруг персонажей. Этот подход довольно прост: основная часть творческой подготовки к игре заключается в создании персонажей, а составные части места действия применяются или даже придумываются исключительно для того, чтобы создать противоречия и вопросы, которые воплотятся в этих персонажах. Собственно место действия или, скорее, становление поистине внешнего для персонажей места

действия - это свойство игры, возникающее с течением времени, и место действия возникает одновременно с возникновением сюжета из действий и переживаний персонажей. Происходят ли в нем при этом какие-то изменения или нет - вопрос, который на игре подробно не рассматривается, поскольку все внимание неизменно сосредоточено на изменениях, происходящих с персонажами.

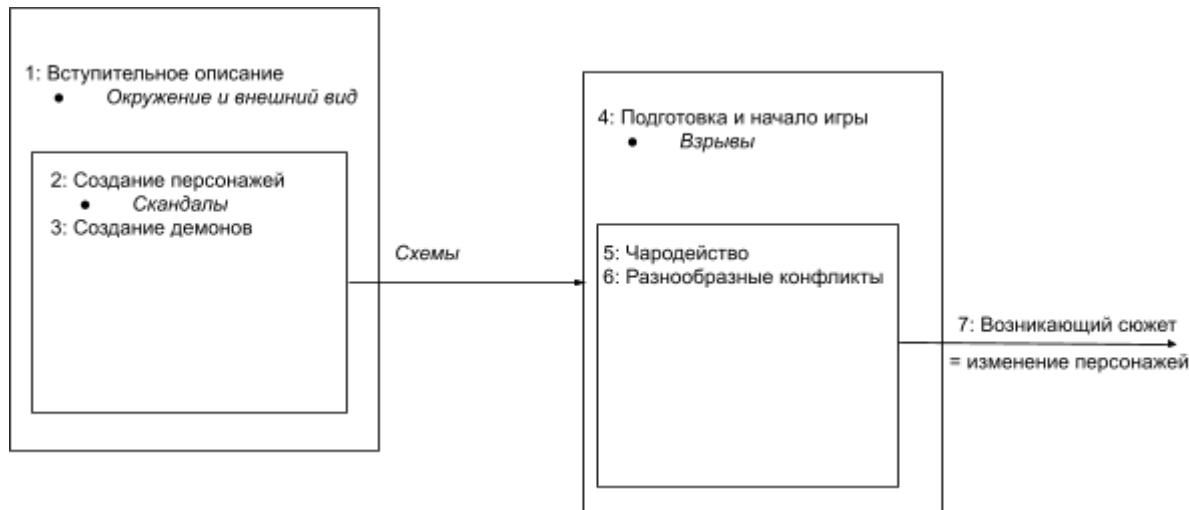


Схема выше включает в себя элементы из правил Sorcerer, чтобы показать, как игромеханика помогает в этом процессе. Скандалы - это придуманные игроками события, с самого начала игры угрожающие разрушить жизни их персонажей, демоны - это встроенные источники нарушения равновесия и моральных переломов. Схемы - это крайне важный пункт, включающий и организующий эти и другие детали с листа персонажа.

Я сейчас говорю о том, что начальная подготовка не включает создание места действия, а только набросков места действия, обеспечивающих необходимое для представления персонажа окружение и не более того. Поэтому поначалу сведения о месте действия намеренно даются широкими мазками, без указаний на какие-либо интересные элементы кроме тех, которые обеспечивают невзгоды персонажам, если такие вообще есть. И даже если они есть, место действия остается полностью вспомогательным средством, только способствующим раскрытию основных противоречий, заключенных в самих персонажах.

К играм, основанным на этом подходе, также можно отнести Dust Devils, Lacuna, Primetime Adventures, shock:, Sign in Stranger, Poison'd и Dogs in the Vineyard; вы можете легко переписать приведенную выше схему, используя игромеханику этих игр вместо игромеханики Sorcerer-а. Я полагаю, что Over the Edge, Zero и The Whispering Vault отлично работают при этом подходе, хотя их правила несколько шизофреничны, что понятно, если мы учтем время их создания. Вы можете использовать этот подход даже с играми Champions и Amber, если существенно подправить систему правил и поддерживать этот подход к игре на уровне общественного договора.

В Sorcerer & Sword объясняется важная вариация, когда конкретные места сеттинга создаются с помощью создания ситуаций, а большой сеттинг со временем, после игры

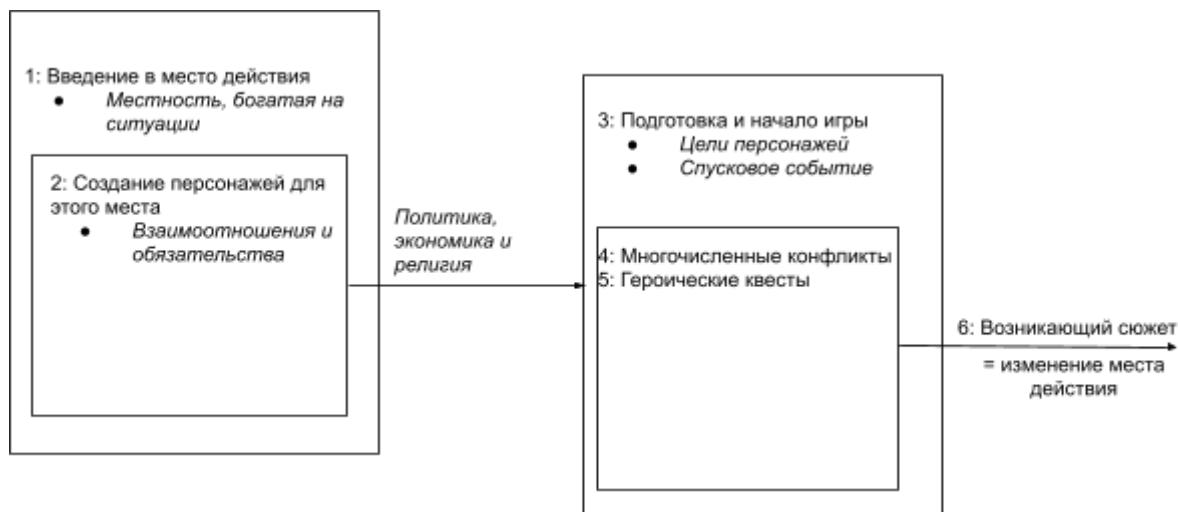
во множество ситуаций, становится картой, возможно даже с хронологией,. В явном виде эту технику используют такие игры как Wicked Age ..., Legends of Alyria, и, при желании, The Pool.

Сосредоточенная на персонажах игра с текущим сюжетом соответствует эпической литературе и мифам, классической драме и всевозможным приключенческим художественным произведениям. Это лучше всего демонстрируют игры, в которых миссии обязательны до такой степени, что вы редко играете во что-то ещё. Например, InSpectres, Lacuna, 3:16, The Whispering Vault и Dogs in the Vineyard. Однако я думаю, что они сильно отличаются от классических игр с заготовленным сюжетом, потому что, прямо говоря, исход миссий по большому счёту не имеет значения, кроме того, как он влияет на персонажей. Игра в Dogs in the Vineyard - не про спасение городов, а про то, что спасение городов делает с людьми; игра в Lacuna - не про лечение или борьбу с психическими заболеваниями, а про то, чтобы узнать, до какой степени неудачна текущая политика действий по отношению к ним. Такие игры - про приключенцев, обнаруживающих, что они на самом деле не приключенцы, а всё-таки люди, и про приключения, не послушно видоизменяющиеся от усилий участников, а становящиеся горнилом превращений тех, кто в них участвовал. В этом смысле, сама неизбежность миссий, как способа игры, несёт беспощадный смысл, которого нет в идее приключений с заготовленным сюжетом.

Я настолько подробно разобрал этот подход к игре, поскольку исторически он первым появился в качестве явной альтернативы описанному ранее использованию заготовленного сюжета. Поэтому в ранних обсуждения Форджа сформировалась предполагаемая дилемма, которая противопоставляла Место действия и Текущий Сюжет (Нarrативизм). Здесь я прямо говорю - эта дилемма ложна, и показываю, что игра с Текущим Сюжетом может отлично работать и с использованием подхода, сосредоточенного на месте действия.

2.

И теперь, наконец, схема сосредоточенной на месте действия игры с текущим сюжетом.



1: Introduction to setting • Situation-rich location 2: Make characters in that spot • Relationships, obligations 3: Preparation and initial play • Character goals • Trigger event 4. Most conflicts 5. Heroquests 5: Emergent story = transformed setting Politics, economics, & religion

Я использовал некоторые термины из игры, используя которую я впервые применил этот подход. В те времена она называлась Hero Wars. Учитывая, что игра пережила два переиздания правил и была переименована в [HeroQuest](#), возможно в ней по прежнему используются те же термины, а возможно и нет, но идеи остались те же. Основная идея очевидна: создание персонажей сразу же прямо и постоянно обращается к доступным в выбранной местности культурам. Другими словами, первое, что вы делаете, садясь играть - это выбираете место на карте мира, которое предоставляет возможности для создания персонажа в дополнение к определенным политическим и религиозным кризисам, вспыхивающим там в это время - в противоположность охватывающему все место действия перечню доступных для игры типов персонажей. Правила отличаются тем же самым. Например, ключевая промежуточная информация, необходимая для подготовки, вытекает напрямую из информации о месте действия, а цели персонажей отнюдь не обязательно являются источником конфликта, по крайней мере не основным источником. Игromеханика героических квестов {Heroquesting} часто оказывает определенные и измеряемые воздействия на местность, в том числе на экологию и культуру.

Получение удовольствия от места действия - это не конечный результат, а стремление, появляющееся с самого начала, и остающееся важным всю игру. Также не ожидается, что один человек будет лектором, изучившим место действия; вместо этого, место действия принадлежит всем, все могут использовать его и черпать из него вдохновение. Игра углубляет место действия, создавая нюансы, а самое главное - меняет его.

Enjoying the setting isn't an end-stage outcome, it's a starting and prevailing commitment. Nor is a single person expected to be the docent for the textual setting; rather, it belongs to everyone for inspiration and use. Play deepens it and provides nuances, and most importantly, changes it.

В плане содержимого, дополнение для RuneQuest “The Haunted Ruins” (“Руины с привидениями”) сильно опередило своё время, и было основано на более старом Trollpak. Напрямую процедуры для такого подхода к подготовке и игре описаны в The Rustbelt, Venus 2141, и Nine Worlds. Из уже упомянутых игр, Dogs in the Vineyard и Legends of Alyria можно настроить для этого подхода, не меняя правила, а только немного расширив фокус чтения. Правила The Shadow of Yesterday и The Riddle of Steel совместимы с этим подходом, но в них не хватает части шагов, отсутствие которых путает некоторых читателей. В Хрониках Мутантов (Mutant Chronicles) полностью отсутствуют осмыслиенные правила про подготовку и проведение самой игры, но я уверен, что последовательность, которую я тут схематически изобразил хорошо к ним подойдёт. Другие правила игр, которым может быть полезным повышенное внимание к этим приемам включают Everway и Castle Falkenstein.

In terms of content, the RuneQuest supplement The Haunted Ruins was way ahead of the curve, itself building on the earlier Trollpak. For explicit procedures for this way to prep and play, see The Rustbelt, Venus 2141, and Nine Worlds. The already-mentioned games Dogs in the Vineyard and Legends of Alyria can be tuned toward this direction with no change in text, and only a slight expansion of one's reading focus. The texts for The Shadow of Yesterday and The Riddle of Steel are consistent with it, but lack some of the steps and are therefore confusing through omission at least to some readers. The Mutant Chronicles completely lacks meaningful text on preparing and conducting play itself, but I am convinced that the sequence I've diagrammed here would work well for it. Other game texts that might benefit from more attention to these techniques include Everway and Castle Falkenstein.

Один вопрос, который часто возникает при такой игре - насколько глубокими знаниями о месте действия надо обладать прежде чем вообще начать играть? Хотя не каждому надо обладать глубокими знаниями, никто, безусловно, не может оставаться в неведении. Но люди, понятное дело, настороженно относятся к правилам игр, в которых информации про место действияделено чрезвычайно много страниц.

One concern that crops up a lot for playing this way is how expert people have to be even to get started. Although not everyone must be expert, certainly no one can be ignorant either. But people are understandably wary of game texts with extraordinary page counts concerning setting information.

По моему опыту решение заключается в том, что местность выбирает один человек, по крайней мере когда группа играет в игру в первый раз. Он или она должны дать краткий

но вдохновляющий раздаточный материал, который описывает все место действия, с упором на красочные и значимые вопросы; если вступительный текст в правилах игры это обеспечивает, можно просто его отксерить. (Я попытался сделать это в своём раздаточном материале для научно-фантастической НРИ, так что посмотрите на него, если вам непонятно, о чём я тут говорю).

In my experience, the solution begins with a single person choosing the location, at least when the group is playing the game for the first time. He or she should provide a brief but inspirational handout which summarizes the entire setting, focusing on colorful and thematic points; if the opening text of the game book provides this, a quick photocopy will do. (I've tried to do this for my science fiction RPG handouts, so see those if you are confused by what I mean here.)

После этого все за столом могут ограничить свое внимание той самой местностью, которая была выбрано. Хотя по ходу подготовки организатор должен написать или отксерить для группы более детальные раздаточные материалы, все остальные участники обязательно должны быть нацелены на наиболее важные и значимые кризисы, определенные в границах места действия, и увлечены ими. Хорошая новость в том, что для этого необязательно обладать очень глубокими знаниями. По моему опыту, заданные о доступных возможностях при ограниченном местностью создании персонажа вопросы и полученные на них ответы обычно обеспечивают достаточно знаний для первых сессий игры.

After that point, everyone at the table may restrict his or her attention to the exact location that's been chosen. Although the organizing person should provide more detailed handouts or photocopies as an ongoing feature of preparation, everyone else must definitely be oriented and enthusiastic concerning the prevailing thematic crises that are made concrete in setting terms. The good news is that full expertise isn't necessary to achieve this, and in my experience, asking and answering questions about the options for the geographically-limited character creation usually generate sufficient knowledge for the first sessions of play.

В этом заключается основа, которую я буду использовать образовательных целей этого эссе, к которым я наконец-то перехожу.

This is the framework I'll be using for my instructional goals for this essay, which now appear at last.

Часть III: Как использовать этот подход, если правила игры сбивают вас с толку

Part III: How to do it with a confused game text

Хочу сосредоточиться на некоторых правилах НРИ, которые представляют однозначно яркие места действия, прямо взывающие, на мой взгляд, быть использованными так, как я описал выше, но которые нагружены советами по организации игры, подрывающими этот потенциал. Например, Kult, Earthdawn, Wraith: the Oblivion, Tribe 8, Unknown Armies, Promised Sands, Center Space, и Tsyk, соблазнительные и многообещающие вступительные главы и тематическое содержание которых полностью расходятся со скучными главами с советами по организации игры, расположенными далее. По сути они начинают с обещания и даже превознесения возможностей текущего сюжета, поддержанных неподдельной и истинной глубиной персонажей и местностей, а потом завершают руководством по заготовке сюжета - весьма неоригинальными - которое никак не может обеспечить того, что было обещано вначале.

I want to focus on several game texts that present explicitly powerful settings which as I see it simply scream out to be utilized as I've described above, but which are also saddled with play-advice that undercuts the potential. Examples include DeGenesis, Kult, Earthdawn, Wraith: the Oblivion, Tribe 8, Unknown Armies, Promised Sands, Center Space, and Tsyk, all of whose provocative, ambitious introductory chapters and thematically ambitious aspects of their content are entirely at odds with their pedestrian, later-placed advice-for-play chapters. Effectively, they begin by promising, even exulting in Story Now potential, backing it up with genuine and original depth for characters and locations, and then finish with Story Before instructions – and highly derivative ones at that – which cannot possibly deliver on the initial promise.

Источник проблемы очевиден: простое подражание подходам, предусмотренным в D&D2 (особенно Dragonlance), Shadowrun, и, в случае европейских игр, Der Schwarze Auge, которые оказали тлетворное влияние на множество потенциально замечательных сосредоточенных на месте действия игр, в особенности европейских.

The origins of this problem are obvious: simply aping the models provided by D&D2 (especially Dragonlance), Shadowrun, and for European games, Der Schwarze Auge, all of which have had a poisonous effect on many potentially awesome setting-heavy games, for European texts in particular.

Среди всего прочего, одна постоянная проблема таких правил - необходимость совместить тесно связанные с местным сообществом задачи, которые планируется

решать в ходе игры, с неуместным предположением, что персонажи игроков - команда посторонних, которые только что пришли из дальних краев. Поскольку их невозможно совместить, в текстах правил постоянно повторяется зацикленная и безуспешная манTRA об этой необходимости, но без осмыслинГо или хотя бы увлекательного руководства.

Among many others, one consistent problem with such texts is being forced to reconcile the deeply community-oriented problems of a given location for play with the inappropriate assumption that player-characters are a team of outsiders who've just arrived from very far away. Since these can't be reconciled, each text repeats a whole circular and unsuccessful mantra about it without managing to deliver meaningful or even engaging instructions.

Теперь я обеспечу вас совокупностью принципов и методов, которые проявят, как я полагаю, лучшие черты этих игр для сосредоточенной на месте действия игры с текущим сюжетом. Суть в том, чтобы использовать место действия в качестве подлинного и основного источника колоритных тематических дилемм, заданных во вступительном тексте этих игр, и не поддаваться заданному в разделе с советами Ведущему по подготовке сценария возврату и отступлению к относительно привычному заготовленному сюжету.

I will now provide a set of concepts and practices to bring out what seem to me to be these games' best features for setting-centric Story Now play. The idea is to embrace the setting as a genuine, central source of the colorful thematic dilemmas explicit in the games' introductory text, and to resist the retraction and retreat to comparatively tame Story Before which are explicit in the later GM-advice and scenario-preparation text.

Подготовка

Preparation

- 1) Выберите местность. Группа должна обсудить место действия и увлечься им. Во многих случаях организатору игры придётся представить собственный текст с кратким наброском описания всего места действия в целом, а также более подробным обзором выбранной местности.
 1. Choose a location. The group must discuss and become enthusiastic about the setting, and in many cases, the game organizer will have to present a home-grown summary text painting a big and sketchy picture of the whole setting as well as a more detailed look at the location.
 - 2) Создайте персонажей игроков, подходящих для этой местности. Когда вы делаете это, вбейте себе в голову: к черту "приключенца".
2. Make player-characters in it. In doing so, drive this into your brain: fuck "the adventurer."
 - Вам подходят далеко не все типы персонажей, описанные в разделе про создание персонажей. Это должны быть персонажи, которые вне всякого

сомнения будут в этой местности, а не просто те, кто там мог бы оказаться. У них там есть постоянное дело, которым они занимаются.

- Not all types of characters described in the character creation options are OK. They need to be characters who would definitely be at that location, not just someone who could be there. They have something they ordinarily do there, and are engaged in doing it.
 - У всех персонажей, в том числе у персонажей игроков, есть личная жизнь, работа, семья, знакомые, дом и всё такое. Даже если они не родом из этой местности, у них всё равно есть что-то в этом роде.
- All characters, player-characters too, have lives, jobs, families, acquaintances, homes, and everything of that sort. Even if not native to that location, they have equivalents there.
 - Персонажи игроков не образуют “партию”. Они те, кто они есть, сами по себе. С каждым из них, в соответствии с различными соображениями, связано несколько персонажей Ведущего, и этих персонажей стоит обозначить. Поможет, если хотя бы один из них, а желательно и не один, будет небольшой ходячей мыльной оперой.
- Player-characters do not comprise a “team.” They are who they are, individually. Each of them carries a few NPCs along, implied by various details, and those NPCs should be identified. It is helpful for at least one, preferably more of them to be small walking soap operas.

Подготовка после создания персонажей

Post-character creation prep

- 3) Вместе с приключенцем, к черту “приключение”.
 3. Along with the adventurer, fuck “the adventure.”
 - Никуда они не идут, в смысле не наполняют рюкзаки и не тащатся куда-то из той местности, в которой находятся. Мы остаемся в этой местности, потому что именно здесь и происходит действие.
 - They aren’t going anywhere, as in, filling their backpacks and traipsing somewhere besides their immediate location. We’re in this location because this is where the action is.
 - Учтите, что иногда персонажи игроков оказываются в одной культурно-признанной “группе”, а иногда - нет. И то и другое вполне годится.
 - Note that sometimes the player-characters wind up in the same culturally-acknowledged “group” and sometimes they don’t. Either way is fine.
- 4) Определите неотложные противоречия, создаваемые или испытываемые персонажами игроков или связанными с ними персонажами Ведущего.

4. Identify the immediate tensions the player-characters and their associated NPCs provoke or experience.

- Найдите или создайте больше персонажей Ведущего, которые важны для этих противоречий. Теперь у вас должна быть небольшая армия персонажей, окружающая каждого персонажа игроков, и возможно связывающая двух или более из них.
- Find and make more NPCs relevant to these tensions. Now you should have quite a little army of characters floating around each player-character, and perhaps linking two or more of them.

5) Усугубите ситуацию с помощью спускового события {Trigger event}, которое нарушает устоявшееся распределение власти, денег, положения или ресурсов.

5. Aggravate the situation with a Trigger event – anything which destabilizes one or more of power, money, status, or resources.

- Обдумайте всё имеющее отношение к этой местности! Географию, этнический состав населения, политику, экономику, религию, культурные особенности и так далее, а также всё и вся относящееся к этому.
- Consider everything about that location! Geography, ethnicity, politics, economics, religion, cultural practices, and just keep going with anything and everything related to all that stuff.

А теперь к игре

And now, into play

6) Ситуация: с учетом спускового события политическая обстановка становится как никогда личной.

6. Situation: given the Trigger event, the political becomes ever more personal.

- Конкретика: рассмотрите, кто где находится и что он там делает - в общем, отыгрывайте персонажей Ведущего как живых людей.
 - Specifics: consider who's where, doing what – effectively, play your NPCs with verve.
- 7) Во время игры: выделение сцен заключается в помещении персонажей в одно место, чтобы посмотреть, как они будут взаимодействовать - это всё очень, очень динамично.

7. In play: scene framing means putting characters into the same place to see how they interact – it's all very, very dynamic.

- Просто давайте экранное время каждому, переключаясь между ними, и используя происходящие в сценах события как последствия и спецэффекты для последующих сцен. Не пытайтесь собрать персонажей вместе без причины - помните, им не обязательно "становиться командой".

- Simply utilize screen time for everyone, switching around, using events from scenes as consequence and visual effects for later scenes. Don't try to force characters together for no reason; remember, they don't have to "team up."
 - Не заставляйте персонажей сражаться и не планируйте его заранее; вместо этого раскрывайте сражение, замечая, когда в игре появляются и обостряются противоречия.
- Don't force or pre-plan conflict; instead, discover conflict by recognizing when escalations and confrontations appear in play.

8) Все, что вы знаете о том, как вести игру, неверно.

8. Everything you know about how to do it is wrong

- Игроки будут перебивать вас, пробираться в неожиданные места и встречаться с неожиданными людьми, вмешиваться в планы ваших персонажей и нарушать "правильный" ход вещей. Вы должны работать только с тем, что происходит в настоящий момент, и никогда (никогда!) не рассуждать с точки зрения "установить А, чтобы потом перейти к Б".
- Players will interrupt you, run around to unexpected places and people, stuff your NPCs' plots, and "ruin" things – you must work only with the material of the moment, and never, never think in terms of establishing X so that you can get to Y.
 - И из принципа полностью и до конца принимайте любые обусловленные правилами последствия каждого разрешившегося сражения, независимо от того, какие они. Каждый раз показывайте игрокам эти последствия и сразу же применяйте их для создания следующих сцен.
- And crucially, embrace the fullest and most extreme rules-driven consequences of every single resolved conflict, no matter what they are. Show those consequences and treat them as the material of the moment in the very next scenes, every time.

Между сессиями

Between sessions

9) Принцип Гераклита в действии: на следующей сессии уже не будет такой же ситуации, да и персонажи станут другими.

9. Heraclitus in action: in the next session, it won't be the same situation, and they aren't the same characters any more.

- Используйте игромеханику по изменениям персонажа, которая, скорее всего, имеется в правилах игры, но также обращайте внимание на влияние происходящих событий на структурные, финансовые, политические и другие проблемы общества, и учтите это влияние в качестве основного фактора, когда готовитесь отыгрывать ваших персонажей на следующей сессии.

- As you go, go ahead and use the character-changing mechanics that the game probably includes, but also pay attention to the events' impact on social, monetary, political, or other immediate societal problems, and treat that impact as the core content for preparing to play your NPCs in the next session.

- Учитывайте полномасштабные и необратимые последствия для места действия: не обязательно каждую сессию, и о них легко забыть, если они не поддерживаются игромеханикой, но они происходят и по сути являются узловыми точками игры.

- Consider large-scale, irreversible consequences for the setting: not necessarily every session, and it's easy to forget about them if there's no mechanics involved, but they do develop and they effectively comprise the units of play.

10) Игровые системы значительно различаются в том, что касается формализации последствий для места действия (я раскрою этот вопрос подробнее несколько позже). Сейчас достаточно понимать, что созданная вами для игры начальная местность "сделана, чтобы быть сломанной", и будьте готовы показывать стадии этого разрушения каждую игровую сессию. Даже если система правил не имеет никакого игромеханического способа выразить это, все равно учитывайте эти изменения, основываясь на произошедших событиях.

10. Games vary a lot regarding the formal consequences upon a setting, which I'll discuss a bit later. For now, merely keep in mind that your immediate location for play was "made to be broken," and be willing to display the stages of its breaking with every game session. If the game doesn't have any mechanical way to express this, then do it anyway based on what's happened so far.

Поскольку я не нашел хорошего места для этого, я подброшу одно интересное соображение относительно создания персонажей игроков: при таком подходе к игре нет абсолютно никакой нужды удовлетворять "нужды" партии, такие как наличие достаточного количества бойцов или других типов персонажей. В сущности, учитывая что противоречия, которым посвящена игра, неизбежно будут общественно значимыми и имеющими значительные последствия, игра за персонажей с ничем не примечательными набором навыков и ролью в жизни будет не менее увлекательной, чем за любых других, а иногда и более.

Because I didn't see a good place to put it, I'll toss in one of the fun details about player-character creation: there is absolutely no need to fulfill "needs," such as making sure that you have enough fighters or anything else. In fact, given that conflicts in play will necessarily be socially relevant and quite consequential, player-characters with completely ordinary skill-sets or roles in life are just as much fun as anyone else, sometimes more.

Часть IV: Пример с использованием DeGenesis

Part IV: Example using DeGenesis

Я бы начал с раздачи первых девяти страниц [DeGenesis](#) Quick-Start PDF (доступной в сети) и, возможно, добавлю кое-какие собственные комментарии о месте действия, особенно относительно присущего ему жестокого толкования положения дел в Европе после Холодной войны. Мне в голову приходит две темы - "Вот вам ваше объединение Германии", учитывая что метеор оставил ужасающий шрам на поверхности земли примерно там, где проходила бывшая линия разграничения; и "Глобализация - это хорошо для вас, поверьте", если считать африканцев {the Africans} беспощадной карикатурой на современное присутствие в Европе Соединенных Штатов.

I'd begin by distributing the first nine pages of the DeGenesis Quick-Start PDF (available on-line), probably adding a few comments of mine about the setting concerning its implicit brutal commentary on post-Cold War Europe. Two topics which occur to me are "I got your German Unification right here," considering a meteor cuts a horrific scar into the Earth pretty much exactly along the former division line; and "Globalization is good for you, trust us," considering the Africans as a perfect ruthless portrait of today's United States' presence and policies in Europe.

Затем я бы выдал им следующие раздаточные материалы. Я призываю вас получить предварительную копию этой игры на английском от Posthuman Studios; я думаю, ее можно получить в формате PDF, если вы напишете им по электронной почте. Мы начнем с простого выбора местности.

Then I'd pass out the following handout to them. I encourage you to get a preliminary copy of the game in English from Posthuman Studios; I think you can get it as a PDF if you send them an email. We start simply by picking a location.

Затем зададим следующие вопросы:

1. Кто там живет. Туземцы и их культуры, чужеземцы, африканцы и психонавты {psychonautiks}.
2. Экология и следствия из нее: городская и деревенская, в глухомани и в окультуренных землях, передвижения и путешествия, все об экономике, а также споры {spore}, гарь {Burn} и психонавигация {psychonauts}.
3. Конкретика: как выглядят родоплеменники {Tribals}? Концесветовцы {Apocalyptic}? Забияки {Scrapers}?
4. Политика: война и мир, какие культуры там есть, а каких нет, распри и союзы, явные и скрытые взаимодействия и торговля, необходимые компромиссы.
5. Кризис: то, что происходит сейчас и в открытую, известное и намечающееся, назревающие события и скрытые возможности.

Then ask:

1. Who's there? Natives and cults thereof, outsiders, Africans, and psychonautiks.
2. Ecology and its results: urban vs. countryside, wilderness vs. cleared, movement and travel, and all things economic; also, spore, Burn, and psychonauts.
3. Specify: what are Tribals like? Apocalyptic? Scrappers?
4. Politics: war vs. peace, which cults are in and which are out, discord vs. alliances, overt vs. covert activity and commerce, necessary compromises.
5. Crisis: immediate and overt, known and looming, on the boil, lurking in potential.

Например: “Давайте поиграем за балханцев {Balkhans}!”

Example: “Let's play in the Balkhans!”

КТО ТАМ ЖИВЕТ

Гельветийцы {Hellvetiks} в Альпах, особенно мерзкие пепельники {Ashen} внизу. Оттуда на всем протяжении народы балханцев, в большинстве джемедане {Jehammedan} (с центром в Бухаресте), обычно с примесью задир, родоплеменников и концесветовцев (особенно в Белграде). Каратели {Scourgers} появились недавно - вторглись и захватили земли вооруженной рукой. Новоливийцы {Neolibyans} удерживают Босфорский пролив; анабаптисты и спитальянцы пристально смотрят за происходящим из Пургари {Purgare} за Адриатическим морем.

WHO'S THERE

Hellvetiks in the Alps, especially nasty Ashen down below. Balkhan people throughout, mostly Jehammedan (centered in Bucharest) with usual underlying Scrappers and Tribals and Apocalyptic (especially in Beograd). Scourgers are dramatically present as the invading and occupying military; Neolibyans hold the Bosphorus; Anabaptists and Spitalians glare across the Adriatic basin from Purgare.

ЭКОЛОГИЯ И ЭКОНОМИКА

Невероятное разнообразие местной географии, города-тврдыни, управляемые династиями баронов-разбойников, называемых воеводами {Voivods}, обширные лесистые и гористые области, пригодные для жизни и создающие идеальную обстановку для восстаний. Экономика не организована, существуют только местные прикладные стандарты цен для взаимообмена и сомнительные попытки воевод контролировать это на местном уровне. Споры рассеяны по всем областям и обычно не сжигаются. Их вполне принимают в Пеште, где собираются душане {Dushani}. Люди с низкой степенью заражения часто продолжают жить на своей родине, а их местное наименование, “душане”, “одухотворенные”, подразумевает определенный уровень терпимости. Кроме того, заражение африканскими спорами, “психовор” {psychovor}, полностью охватило бывшую Турцию - это первое настолько значительное

наступление на северные берега Средиземноморья. Местные обитатели поразительно живучи и технологически продвинуты в сравнении с балханцами.

ECOLOGY AND ECONOMY

Incredible local geographic diversity, urban strongholds run by robber-baron lineages called Voivods, and tons of usable mountain and forest areas, creating the perfect insurgent environment. No organized economy exists beyond local, practical value-standards for barter and the Voivods' dubious attempts at local scrip. Spore is scattered throughout most areas and is not routinely torched. It has fully taken over Pest, where Dushani gather. Low-level infested people often still live in their home communities, and the Dushani local name "The Soulful Ones" implies a certain level of tolerance. Also, African spore infestation, the psychovor, has completely overrun former Turkey, the first such major incursion into northern Mediterranean shores. The local population there is surprisingly resilient and technologically savvy compared to the Balkans.

РОДОПЛЕМЕННИКИ, КОНЦЕСВЕТОВЦЫ И ЗАДИРЫ

Родоплеменники - это в основном обычные землепашцы и скотоводы, крепко стоящие на ногах, широко распространенные и достаточно влиятельные, чтобы вынуждать городских воевод прислушиваться к их мнению. Местные культуры баранопоклонников тесно переплелись с некоторыми ветвями джемеданства. Задиры действуют вне экономики (хроникеров {Chronicler} или новоливийцев {Neolibyan}), так что они неорганизованно нанимаются на службу к воеводам, в основном в поисках оружия. Учитывая малоизученность истории задирства {Scraping}, многое еще предстоит узнать, возможно установив предположительную связь этого культа с пепельниками. Концесветовцы - это живое противоречие джемеданскому учению, но они нашли убежище в Белграде и верно служат, наравне с родоплеменниками, в джемеданских силах, сражающихся с карателями.

TRIBALS, APOCALYPTIKS, SCRAPPERS

Tribals are mostly ordinary farmers and herders, well-established, widespread, and powerful enough to force compromises with Voivods in their cities. Their local ram-based cults overlap strongly with certain brands of Jehammedanism. Scappers operate without an economy (either Chronicler or Neolibyan), so they freelance for Voivods in disorganized fashion, mainly seeking weapons. Given a minimal history of Scraping, there's a lot to find, perhaps especially through tentative contact with the Ashen. Apocalyptic are living opposition to Jehammedan doctrine, but they've found a haven in Beograd and serve well, along with Tribals, in Jehammedan forces against the Scourgers.

ПОЛИТИКА

Войны, большие и малые: джемедане возглавляют сопротивление вторгнувшимся карателям, что задает настрой всему остальному.

1. Ситуация с африканцами: новоливици были бы счастливы закруглиться и торговать с Боспора, но балханцы стали Афганистаном для карателей, а для войны требуются боеприпасы.
2. Городами балханцев железной десницей правят воеводы, однако они вынуждены договариваться с предводителями джехаммедан, иногда-неподвластными концесветовцами и даже могущественными родоплеменниками. Все эти группы неустойчивы сами по себе и склонны к семейным распрям и мелким интригам, хотя против карателей быстро объединяются. Даже джахаммеданское учение намного менее прочное, чем кажется, учитывая ветвь Почитателей Агнца и, шире, культы баранопоклонников среди родоплеменников.
3. Пепельники, донимающие гельветийцев и зверствующие против родоплеменников в Карпатах (которые отвечают им такими же зверствами) - это настоящая угроза. С предприимчивыми задирами осторожно устанавливаются менее враждебные отношения.

POLITICS

War and more war: Jehammedans lead the resistance against the Scourger invaders, setting the context for everything else.

1. The African situation: Neolibyans would be happy to call it a day and trade from the Bosphorus, but the Balkans have become the Scourger's Afghanistan, and in a war zone, they call the shots.
2. Balkhan cities are ruled by Voivods, whose iron fists must constantly compromise with Jehammedan leaders, occasionally-uncontrollable Apocalyptic, and even powerful Tribals. All of these groups are internally unstable as well, based on family feuds and petty politics, although they rally fast against the Scourgers. Also, Jehammedan doctrine is more unstable than it seems, regarding its Aries sub-cult and the more general ram cults among the tribals.
3. Ashens are a real problem, exchanging atrocities with the Tribals of the Carpathians and pestering the Hellvetiks. Certain less hostile interactions have tentatively begun with enterprising Scrappers.

СОБЫТИЯ

Происходящие сейчас

1. Обычные военные сюжеты: осада, штурм, окопы и т.д., как со стороны европейцев, так и со стороны африканцев.
2. Постоянное нарушение договоренностей, от смены союзников до междоусобных стычек, - это здесь норма жизни.
3. Постоянные грабительские налеты пепельников, открытое нашествие душан.

ACTION

Immediate

1. Any basic war story: siege, assault, trenches, et cetera, from either European or African side.
2. Constant breakdown of local compromises is a way of life here, ranging from new combinations of strange bedfellows to flare-ups of within-faction war.
3. Active Ashen depredation, overt Dushani incursion and action.

Назревающие

Возможные находки, помогающие понять историю задир; угрозы нейтралитету гельветийцев; конкуренция между карателями и новоливийцами; столкновение джахаммедан с концесветовцами; раскол джахаммеданства и отделение культа Агнца при поддержке родоплеменников.

On the boil

Potential significant Scrapper finds, challenges to Hellvetik neutrality, Scourger vs. Neolibyan priorities, Jehammedan clash with Apocalyptic, and the Aries-based schism within Jehammedanism, with Tribal implications.

Намечающиеся

Больше пробужденных {Awakened} из пепельных подземелий {Ashen vaults} (Крайние {Krajni} предсказывали такие события), переломный момент в противостоянии на Адриатике, смутные намеки на возможные договоренности между карателями и пепельниками.

Looming

More Awakened from the Ashen vaults (the Krajni foreshadow such events), a tipping-point for the Adriatic standoff, the barest hint of a possible Scourger-Ashen accord.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Описанное выше обсуждение места действия обеспечит множество способов вдохновиться перед созданием персонажа.

1. Просто ощущение того, что это здорово.
2. Общность с каким-то другим персонажем игрока, через формальные объединения или личные связи.
3. Видение открытого, поддерживаемого обществом противостояния.
4. Видение возможности для неожиданного для общества разрушительного противостояния (внешнего или внутреннего).
5. Любое сочетание из всего вышеперечисленного.

CHARACTER CREATION

The above discussion will provide multiple jumping-off points for character inspiration.

1. Simple coolness identification.
2. Shared identity with some other player-character, via either official labels or personal ties.
3. Seeing an overt, culturally-supported conflict.
4. Seeing potential for culturally-unexpected, deconstructive conflict (internal or external).
5. Any combination of the above.

Некоторые соображения о создании персонажей игроков в дополнение к уже высказанным:

1. Три К (Культура, Концепция, Культ) и психология
 - Персонаж игрока не обязан быть рядовым и типичным представителем основного течения культуры или культа и может отличаться от него в любую сторону.
 - Концепция - это про воспитание персонажа, а не про ту систему ценностей, которая у него сейчас.
 - Принципы: необходимо достичь полного согласия относительно их значения для процедурного плана. Отмечу, что раздел об опыте использует очень тщательно отобранные и потенциально очень плодотворные формулировки, которые не подразумевают, что принципы нужны только для драматизма.

Some considerations for player-character creation, in addition to points already raised.

1. The three C's (Culture, Concept, Cult) and psychology:
 - A player-character does not have to be a down-the-line stereotypical representative of the culture/cult mainstream for any number of variables.
 - Concept is about characters' upbringing, not necessarily their adult value system.
 - Principles: we need explicit agreement about what these are in procedural terms; note that the experience section uses very carefully chosen and potentially very productive phrasing, which does not imply rigid thespianism as the goal for these descriptors.
2. Во многих местностях многие культуры пополняются не меньшим числом ново обращенных, чем рожденных в культе. Так что во многих случаях можно выбрать еще и культ или культуры, в которых персонаж был рожден и к которым принадлежали его родители, что открывает широкие возможности для уточнения идеи персонажа. Не нужно использовать для этого какие-то особые правила, Концепция и Принципы с этим вполне справляются (отмечу, что мой персонаж-концептсветовец из Пургара был рожден анабаптистом).

2. Many of the Cults are supplied as much by conversion as by birth parentage, in many locations. So birth parentage cult or cults is wide open in many cases, with lots of potential for refining a character idea. No need to do anything special with the rules, and let Concept and all three Principles do the lifting. (note my Purgare Apocalyptic character, born to Anabaptists)

3. Неканонические комбинации культуры и культа могут быть возможны в данной местности. Относитесь к ним как обычно, по правилам.

3. Non-canonical culture/cult combinations will arise as possibilities based on location. Treat them ordinarily per the rules.

4. Семья, знакомые, сотрудники, возлюбленные, руководители и подчиненные, придуманные с учетом звания в Культе {Cult rank}; не нужно писать огромную предысторию, но придумайте хотя бы нескольких связанных персонажей. Если вам совершенно не хочется этого делать, закрепите за вашим персонажем надежное общественное положение.

4. Family, acquaintances, associates, lovers, authorities, and subordinates, all in context of Cult rank; do it without massive back-story and arrive at several NPCs. If you really don't want to, then nail down a solid social role for the character in the community.

Например

Давайте скажем, что кто-то заинтересовался концесветовцами в Бухаресте, несомненно вдохновившись иллюстрациями.

- Этот игрок начинает создавать предводителя, которому нравятся преимущества от союза с воеводой (балханец: гордый, мир: посредник, концесветовец: узы родства).
- Другой игрок создает нетипичного карателя-дезертира, ушедшего на вольные хлеба, возможно самого опасного человека в городе (африканец: гедонист, принуждение: элитарность, концесветовец: саморазрушение).
- Третий, видя это, создаёт джакаммединана, который сражался плечом к плечу с концесветовцами против карателей, возможно он даже как-то связан с первым (балханец: мстительный, мир: нравоучительный, джакаммединан: верный).

In our example

So let's say someone gets excited about the Apocalyptic in Bucharest, no doubt inspired by the illustrations.

- This player begins making up a male leader type who likes the perks gained by allying with a Voivod. (Balkhan: Proud, Peace: Mediator, Apocalyptic: Bonds of Kinship)

- Another player goes for an off-type Scourger deserter gone native, possibly the most dangerous man in town. (African: Hedonistic, Compulsion: Elitist, Apocalyptic: Self-Destructive)
- The third, seeing these, decides upon a Jehammedan who's fought with the Apocalyptic vs. the Scourgers; could even be related to the first guy. (Balkan: Vengeful, Peace: Moralistic, Jehammedan: Loyal)

Ух ты! Сколько всего может из этого получиться! Обратимся к важным вспомогательным персонажам Ведущего:

- Женщина, попавшая в любовный треугольник с персонажем первого игрока и его политическим союзником, советником воеводы.
- Другие члены семьи двух братьев, возможно из обособленной и необычно тихой сельской местности.
- Поставщик гари для персонажа-африканца, его лучший друг.
- Джемеданский имам, возможно чересчур напористый.

Wow! All manner of explosive going on there, and notice the potential for some serious satellite NPCs:

- The woman in a romantic triangle with the first character and his political ally, the Voivod's chancellor.
- The other family members of the two siblings, probably from an isolated and unusually stable rural area.
- The African character's Burn supplier and best friend.
- The Jehammedan's imam, perhaps too pushy.

Обратите внимание на эффект снежного кома: если бы первым предложили интересный концепт персонажа-родоплеменника, живущего вдали от городов, у других игроков могли бы возникнуть совершенно иные идеи, возможно касающиеся пепельников и пробужденных. И очевидно, что игра с африканцами в центре внимания была бы совершенно другой - все персонажи игроков были бы африканцами или, возможно, рабами-европейцами.

Note the snowball effect: if someone had begun by talking about a cool Tribal character concept first, far from the cities, we could be looking at very different ideas from the other players now, perhaps involving Ashen and Awakened. Or obviously, an African-centric game would be entirely different, either all-African or perhaps with a European slave character.

Смысл в том, что этим этапом “определения кампании” управляют игроки, особенно в том, что касается степени внутригрупповых и межгрупповых противоречий. Однако это не значит, что вклад Ведущего ограничен только тем, что имеет непосредственное отношение к персонажам игроков. Противоречия, возникающие из концептов персонажей, всегда можно связать с теми элементами места действия, которые захватывают воображение Ведущего.

The point is that this level of “campaign definition” is mostly player-driven, most especially the degree of within-group vs. among-group conflict. However, that does not mean that GM input is limited to explicitly player-centric things; the conflicts that arise from character concepts are always linked to other stuff in the setting which catches his or her fancy.

Теперь я начинаю размышлять о подготовке. Мне приходят в голову такие идеи:

- Примут ли джехаммедане и союзные им племена помочь душан в борьбе с карателями?
- Попробует ли один из немногих успешных задир организовать шпионскую сеть с помощью безоглядно влюбленной в него распутницы из концесветовцев? и будет ли он продавать полученные сведения одновременно и карателям, и джахаммеданам?

Каждая из этих идей обеспечивает подспудные последствия и напряжения, обогащающие игру, до того полностью сосредоточенную на заботах трех описанных выше персонажей.

So now I start thinking about prep. Notions that jump out at me include, do Jehammedan and Jehammedan-compatible tribesmen utilize Dushani help against the Scourgers? Does one of the rare successful Scrappers run a spy network through the Apocalyptic whore who desperately loves him, and does he sell information to Scourgers and Jehammedans alike? Either of these provides some underlying consequences and tensions that can inform play which focuses overtly on the concerns of the listed three characters.

Надеюсь, что это было интересное чтение, даже если у вас нет книги правил DeGenesis и не все ссылки к правилам вам понятны. Все же рекомендую раздобыть ее: место действия там довольно незаурядное. С помощью этого примера я попытался показать вам, как можно применить эти рассуждения к любой местности, которую мы выделили из места действия в целом, и получить интересную для игры неустойчивую ситуацию, в которую вовлечены все сидящие за столом.

I hope that was interesting to read, even if you didn't have the DeGenesis text to clarify all the rules references. I do recommend getting it; the setting is quite exceptional. What I'm hoping you see here is that we could follow the same logic regarding any location we chose from the setting, and wind up with an extremely playable, volatile situation, in which every person at the table is fully engaged.

Часть V: Размышления об игромеханике и дизайне

Part V: Mechanical and design considerations

Это эссе не посвящено геймдизайну или подробному разбору игромеханики, но некоторые вопросы заслуживают хотя бы упоминания.

This isn't really a game design or deep-mechanics essay, but the following issues bear at least mentioning.

НРИ значительно различаются в том, как в ходе игры меняются листы персонажей, или скорее воображаемые персонажи сами по себе. Однако это разнообразие неравномерно. Во-первых, изменения как таковые включены в правила большинства игр, даже в тех случаях, когда подобные изменения не связаны ни с какими иными игромеханическими или эстетическими особенностями правил. Во-вторых, в силу исторического положения вещей эти изменения сами по себе тяготеют к двум вариантам: урону, включая смерть, и улучшению.

RPGs vary quite a lot in how character sheets, or rather the fictional entity “the characters,” change. However, they don't vary evenly. First, the field is heavily skewed toward including such change in the first place, even in games in which such change has nothing to do with any other aesthetic or procedural feature. Second, as a historical artifact, the change itself is heavily skewed toward two things: damage including death, and improvement.

Сейчас я не буду обсуждать ни то, ни другое, но это является основой для следующих рассуждений. Стоит ли вообще включать и как именно игромеханические связи между разрешением конфликтов и любого рода развитием персонажа (последствиями для него, преображением, называйте как хотите)? Очевидно, что эти связи являются важнейшим аспектом геймдизайна во многих недавних инди-играх, и эта тема постоянно подвергается прямому или косвенному пересмотру в сообществе Forge.

None of which is my present point, but it sets the stage for what is: that we should deeply consider both how and whether to include mechanics-based links between conflict resolutions and any sort of character development (consequence, transformation, whatever you want to call it). Obviously, such links are a major design consideration in many recent independent games and the topic is directly or indirectly constantly undergoing revision at the Forge.

Несложно понять, почему так происходит, когда в игре задействован текущий сюжет. На уровне воображения системы ценностей персонажей оказываются под ударом, а на уровне игромеханики листы персонажей изменяются с помощью подсистемы последствий. Эти процессы находятся в полном соответствии. Поскольку фирменный подход турнирных ДнД - “выживи, стань сильнее и разбогатей, или умри” - здесь не подходит, да и разбавленные и в чем-то непоследовательные продолжения этого подхода из сотен других игр - тоже, нам пришлось выдумывать новые собственные подходы с чистого листа. Опять же, поскольку в геймдизайне игр с текущим сюжетом обычно, возможно под влиянием Sorcerer-а, предпочитали сосредотачивать внимание на персонажах, в основном работали над последствиями для персонажей и их преображениями. Такие игры, как *My Life with Master* и *Dogs in the Vineyard*, настолько выделяются этой особенностью, что по сути создают целое направление геймдизайна, в котором есть еще над чем работать.

It's easy to understand why, when Story Now is involved. At the fictional level, characters' value systems come under fire, and at the mechanical level, their sheets are altered by the consequence mechanics. These are a natural fit for one another. Since the original tourney-D&D context of “survive, power-up, and get rich, or die,” doesn't apply, nor does its watered-down and somewhat incoherent continuance across hundreds of other games, we had to make our own new methods from scratch. And again, since Story Now design has typically favored the character-centric approach probably due to the influence of Sorcerer, consequences and transformations for the characters have seen the most work. *My Life with Master* and *Dogs in the Vineyard* are so remarkable in this precise feature that they have practically created a whole design field which may well be perceived as the working range.

Но теперь для моей реальной точки зрения: аналогичная игромеханика последствий для места действия встречается редко. Ситуация подобна той, что была в НРИ в 1990-х годах, когда системы вознаграждения (“фан”) редко поддерживались игромеханически, поскольку игры, как правило, просто повторяли различные варианты выдачи очков для улучшения персонажа. В то же время исторически сложилось, что место действия изменялось мало или вообще не изменялось, что мы видим в сегодняшних играх.

But now for my real point: equivalent mechanics for the consequences upon setting are rare. The situation is analogous to the RPG spectrum in the 1990s, in which reward systems (“the fun”) were rarely supported by mechanics at all, because games tended merely to recapitulate some version of point-buy currency increases for character improvement. Whereas for setting, the historical default is for there to be little if any such things, so that's what we see across the games today.

Однако это поле не совсем пустое. Раннее и значительное исключение можно найти в игре *Everway*. И нельзя сказать, что нам не хватает выдающегося примера для понимания возможностей этого подхода, а именно *HeroQuest*. Обе эти игры (в последнем случае скорее *Hero Wars*, первая версия *HeroQuest*) сильно повлияли на

игру *Trollbabe*, которая, по моему мнению, оказалась интересным и гармоничным гибридом сосредоточенного на персонажах и сосредоточенного на месте действия подходов.

The field's not entirely bare, though. An early and significant exception can be found in *Everway*, and it's not like we lack a standout example for the potential to be mined, namely in *HeroQuest*. Both of these games (or rather *Hero Wars*, the first version of *HeroQuest*, in the latter case) deeply influenced *Trollbabe*, which I think turned out to be an interesting, tuned hybrid of the character-centric and setting-centric concepts.

Возможно, игромеханику такого типа легче рассматривать в тех случаях, когда последствия для места действия имеют эпический размах, как в играх *Burning Empires*, где действия персонажей могут повлиять и влияют на судьбы миров, или, пожалуй, *Spione*, в которой персонажи не влияют на судьбу Берлина, но влияют на судьбы многих людей в нем. Кроме того, существует устойчивое направление геймдизайна, посвященное играм небольшого масштаба, с жестко заданной и ограниченной ситуацией, некоторые из которых по масштабу кажутся больше похожими на скетчи или пьесы; во многих из них зависящие от места действия особенности ситуации, которые я попытался изложить в этом эссе, прочно встроены в самую суть игры.

Perhaps it's easier to consider mechanics of these kinds when the setting is granted a degree of epic consequence, as in *Burning Empires*, in which character actions can and do affect the fate of worlds, or arguably, *Spione*, in which they don't affect the fate of Berlin but do affect the fates of many people in it. Also, there's been a strong design trend toward small-scale, tight and limited scenario games, some of which seem more like skits or plays in scope; in many of these, the setting-specific scenario features I've tried to outline in this essay are built solidly into the whole existence of the game.

Часть VI: Примечания на полях и немного жалоб

Part VI: Incidentals and peripherals, and a little bitching

Многие из тех тем, которые я затронул выше, заслуживают обсуждения вплоть до написания отдельных эссе, но я вынужден был прокопотить их, поскольку я хотел донести этим эссе конкретную мысль, а не создать собрание сочинений по всем связанным с этим вопросам. Но так как все в ролевых играх взаимосвязано, я кратко изложу свои мысли по некоторым из этих вопросов, о которых я заставил себя не распространяться в разделах выше.

A lot of things I wrote about so far carry whole new essays' worth of discussion within them, which I had to skip because I wanted to make a single point with this essay rather than provide a completist textbook for any and all related issues. But since everything in

role-playing is connected, I'll provide a glimpse of my thoughts for a few that I really had to force myself not to go into in the sections above.

Метасценарий

Metaplot

Это вторичная категория внутри игр с заготовленным сюжетом, в которой подготовка сюжета осуществляется не одним человеком или человеком с отдельным опубликованным приключением, а целой очередностью последовательно опубликованных приключений и пересмотренных книг с описанием места действия. Поскольку на самом деле выполнение этого за столом значительно увеличивает трудности, которые я описал, я сильно сомневаюсь относительно того, удается ли вообще кому-то так играть, а если удается, увлекательно ли это. Насколько показывают мои наблюдения, основным широкомасштабным результатом этого подхода (который был единственным известным успешным способом публикации и рекомендуемым подходом к игре в ролевой культуре к началу 1990-х годов) было превращение хобби игроков и начинающих геймдизайнеров просто в зависимый от издателей рынок покупателей и читателей периодических изданий.

This is a secondary textual issue regarding Story Before play, in that “the story” preparation is generated not only by a person or a person with an isolated adventure-book, but by a whole line of sequentially published adventures and revised sourcebooks for the setting. Since actually carrying this out at the table significantly ramps up the difficulties I described, I am pessimistic regarding whether anyone really accomplished it, or if they did, regarding whether it was any fun. If my observations are any indication, the general widespread result (and this was the single perceived successful way to publish and recommended way to play in gamer culture by the early 1990s) was to transform a hobby of gamers and nascent designers into a mere captive market of periodical buyers and readers.

История обсуждения метасценария как такого слишком велика, чтобы здесь подробно в нее вдаваться. Я думаю, что хорошим примером может послужить судьба Р. Талсориана касательно оригинальных версий Cyberpunk и Castle Falkenstein. По сути они постепенно скатились к метасценарному типу публикаций, и тем самым сильно подорвали возможности основных книг для создания текущего сюжета, а также привели саму компанию к краху.

The historical discussion about textual metaplot as such is too big to go into here. I think a good example can be found in the fate of R. Talsorian regarding the original version of Cyberpunk and Castle Falkenstein. Effectively they slipped into metaplot-type publishing by degrees, thereby badly undercutting the Story Now potential of the core books as well as tanking the company itself.

Однако в обсуждении метасценария была затронута одна действительно интересная тема, а именно каким еще образом, помимо возможного влияния на персонажей, значительно изменяющееся место действия может влиять на игру. Когда это может сработать, а когда нет - увлекательный вопрос. Основным примером, постоянно присутствующим в истории хобби и заслуживающим более глубокого изучения, в этом вопросе будет Глоранта {Glorantha}.

One really interesting issue that the metaplot discussion does bring up, though, is how large-scale changing setting can be a feature of play, above the possible influence of the characters. When this is or is not functional is a fascinating question, with the overriding example of Glorantha constantly present through the hobby's history to investigate more fully.

Те, кто меня знает, вероятно, задаются вопросом, почему в этом эссе нет безжалостной критики игр, опубликованных White Wolf. Мое мнение заключается в том, что геймдизайн White Wolf (который я все еще отказываюсь называть "Storyteller"), и более поздние подражания, такие как игры, опубликованные AEG, являются вторичным явлением, полученным из образцов конца 1980-х годов, предоставленных WEG (Star Wars) и FASA (Shadowrun). Этот подход основан на задачах экономики и продаж. Хотя игры White Wolf могут служить примером проблем, о которых я говорю, особенно иллюзионизма, они не изобрели его, и направление развития их проектов обусловлено историческими причинами. Так что не стоит выходить из себя по этому поводу.

People who know me probably wonder why this essay doesn't go medieval on games published by White Wolf. My take is that White Wolf game design (which I still refuse to call "Storyteller") and later, similar imitations like games published by AEG, are a secondary phenomenon derived from late-1980s models provided by WEG (Star Wars) and FASA (Shadowrun). The origins of this model lie in economics and distribution practices. Although White Wolf games may exemplify the issues I'm talking about, particularly Illusionism, they didn't invent it and there are historical reasons why their designs went the direction they did. So there's no point in getting bent out of shape about that here.

Последующий сюжет

Story After

Итак, существуют заготовленный сюжет и текущий сюжет... а бывает ли последующий сюжет {Story After}? Да, конечно. Любая ролевая игра, в которой действия персонажей на самом деле не приводят к значимым для игры последствиям (или последствия этих действий неочевидны), может быть превращена в сюжет после игры, если подправить записанное или запомнившееся содержание игры. Игровые группы занимаются этим

постоянно и неосознанно, выборочно запоминая двадцать самых увлекательных минут из четырехчасовой сессии игры, и в течение многих лет с ностальгией вспоминая этот невероятный эпический сюжет, в который они совместно играли.

So there's Story Before, Story Now ... is there Story After? Sure. Any kind of role-playing in which characters do stuff which doesn't really have much consequence in play, or it's hard for anyone to see how it might, can be made into a story in retrospect by adjusting the recorded or remembered content. Groups do this all the time without realizing it, exerting selective memory of the twenty minutes of fun "packed into" four hours of play per session to produce nostalgic memories of that incredible epic story we all played for years.

Однако игры с последующим сюжетом находятся на один шаг дальше, делая это частью хода игры. То есть между сессиями или в начале новой сессии игроки узнают, какие сюжетные события были созданы произошедшим в прошлый раз. Эти события становятся обстоятельствами для любых действий, которые игроки могут предпринять на этот раз. Суть в том, что сюжет не создается прямо на самой игре: игра только обеспечивает сырье, которое после этого выборочно толкуется и используется одним человеком, результаты чего затем применяются в следующем раунде игры.

Story After play, though, goes one step further, making this part of the process session by session. Therefore between sessions or at the start of a new one, the players learn how what happened last time generated plot events, which are now the context for whatever actions they might take this time. The point is that play itself doesn't make a story "on the ground," but provides raw material for selective interpretation and use by one person afterward, the results of which are then folded into the next round of play.

Для этого эссе такой подход интересен тем, что при его использовании восприятие места действия легко может выйти на первый план. Не то, чтобы мне эта идея была симпатична, но, учитывая этот приоритет, она может оказаться вполне работоспособной.

It's interesting for purposes of this essay because in playing this way, appreciation of the setting may well be a front-and-center, experiential aspect. I haven't been sympathetic to the idea but it may have quite functional applications given that priority.

Сомнительный термин: "песочница"

Problematic term: "sandbox"

В недавних обсуждениях самопровозглашенные сторонники Возрождения Старой Школы {Old School Renaissance} оживили и расширили термин "игра-песочница" {"sandbox play"}, но не смогли дать ему точное определение.

Recent discussions among the self-described Old School Renaissance have revived and extended the term “sandbox play,” but have failed to define it.

Насколько я понимаю, этот термин может обозначать любую игру, не являющуюся “рельсами”, но под это определение попадает весь спектр игр с заготовленным, текущим или последующим сюжетом, а также все варианты применения места действия от практически никакого до всеохватывающего. Это значительно осложняет разговоры о песочнице в отрыве от практического опыта игры конкретной игровой группы. Этот термин также крайне неопределен относительно размеров песочницы и предполагаемого соотношения этих размеров с размерами места действия в целом, что немаловажно для понимания процедур по изменениям, происходящих с местом действия.

As far as I can tell, it can mean anything but railroading, but that means it can include the whole range of Story Before, Now, or After, and the whole range of setting use from barely-any to all-encompassing. Which makes it pretty hard to talk about outside of a given group's actual play experience. The term is also completely unconstructed regarding the size of a sandbox or if it's supposed to have a size relative to the whole setting, regarding how changes to the setting procedurally occur.

Другими словами, этот термин не значит практически ничего и, я полагаю, является своего рода паролем, отсылающим к романтическим представлениям о “Гигаксианской игре” {“Gygaxian play”} (еще один термин, о котором все знают, но никто не может определить) и воображаемым представлениям о том, на что похожа, или должна была бы быть похожа, игра по “Заставе на пограничье” {The Keep on the Borderlands}.

In other words, the term means almost entirely nothing, and I think it's kind of a shibboleth based on romantic notions of “Gygaxian play” (another everyone-knows but can't-define term) and imagined notions of what it's like, or must have been like, to play The Keep on the Borderlands.

Глоранта

Glorantha

Некоторые темы просто слишком большие. Нескоро, очень нескоро настанет тот день, когда кому-то действительно удастся обобщить и критически оценить само это место действия, игровые системы, с которыми оно было связано, фанатскую культуру, которая выросла вокруг него, и различные цели игры, которые пытались достичь, используя его, не говоря уже о том, что любой подобный обзор неизбежно должен включать успешный и точный обзор всей истории нашего хобби.

Some topics are simply too big. The day is a long, long way off that someone actually manages to summarize and critique this setting, the game systems it's been associated with, the fan culture that's grown up around it, and the various goals of play that have been attempted in it, let alone the fact that any such summary will also have to be an effective and accurate summary of the entire history of the hobby.

Здесь я затрону относительно небольшой вопрос, а именно концепцию "ваша Глоранта может отличаться", сформулированную еще при издании Hero Wars и сохраненную в более поздних изданиях HeroQuest. Фэндом Глоранты толковал эту фразу различными способами, частично из-за борьбы за положение наиболее разбирающихся в месте действия или наиболее верных ему, но я держусь подальше от этих обсуждений. Поэтому мое толкование - строго мое (но только попробуйте поспорить со мной об этом, так-то).

Here I'll mention a relatively minor issue, the concept of "Your Glorantha May Vary" as articulated for the release of Hero Wars and continued through the later editions of HeroQuest. Glorantha fandom has interpreted the phrase in a variety of ways, partly due to status games over who's more versed in or more loyal to the setting, but I've steered clear from those discussions. So my interpretation is strictly my own (although I will "Greg" you if you argue with me about it, so there).

На мой взгляд, это означает отказ от более старого представления о том, что все использующие Глоранту в качестве места действия игры, каким-то образом совместно играют в одной и том же вымышленном месте действия. С ним вместе оставлена и вспомогательная концепция, что все игры, сыгранные в этом месте действия, автоматически входили в постоянно растущий канон. Я думаю, это значит, что Глоранта становится, на местном уровне, вашей, когда ваша группа использует ее в качестве места действия для ролевой игры, и все, что вы сделаете из описанного содержимого этого места действия, а также все, что произойдет с ним на игре, вправе быть тем, чем получилось. Таким образом, версия Глоранты для HeroQuest становится впечатляюще плодотворным и убедительным местом действия для игры с текущим сюжетом, тем более, что она еще и включает в себя игромеханику для влияния на место действия. Я бы хотел увидеть больше примеров этого подхода.

As I see it, it means abandoning the older notion that everyone playing with Glorantha as the setting was somehow playing together in the same fictional setting. The auxiliary concept that anything played using the setting automatically entered the ever-growing canon is abandoned with it. I think it means that Glorantha becomes yours, locally, when you use it as a setting for your group's role-playing, and whatever you make of its written content, as well as whatever you do to it through play, are free to be whatever they are. As such, the HeroQuest version of Glorantha becomes a spectacularly fruitful and powerful setting for Story Now play, especially since it does in fact include setting-affecting mechanics. I'd love to see more examples of it.