

Государственное бюджетное учреждение культуры  
Новосибирской области  
«Новосибирская областная молодежная библиотека»



## **НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК ДОСУГ МОЛОДЕЖИ: ИСТОРИЯ, ПРЕИМУЩЕСТВА, ОРГАНИЗАЦИЯ**



Новосибирск, 2022

ББК 77.563

НЗ23

*Составитель:* *Шевцов Н. С.*

*Технический редактор:* *Доценко А. В.*

*Ответственный за выпуск:* *Терентьева Т. Н.*

НЗ23 Настольные ролевые игры как досуг молодежи: история, преимущества, организация / ГБУК НСО НОМБ; составитель Н. С. Шевцов. – Новосибирск: ГБУК НСО НОМБ, 2022. –18 с.

Настольные ролевые игры – это относительно новая для нашего общества форма игровой досуговой деятельности, хотя в других странах к ней приобщилось уже не одно поколение. Находясь на стыке настольных игр, театра импровизации и командных тренингов, они предоставляют участникам множество возможностей не только для отдыха, но и для личностного роста.

Цель данного методического пособия – помочь библиотекарям в организации игр и создании молодежного клуба любителей настольных ролевых игр на базе библиотеки.

ББК 77.563

©Новосибирская областная молодежная библиотека, 2022

## Введение

Настольные ролевые игры (далее по тексту НРИ) – это относительно новая для нашего общества форма игровой досуговой деятельности, хотя в других странах к ней приобщилось уже не одно поколение.

Правила и особенности конкретных НРИ могут существенно различаться, но в целом можно определить НРИ следующим образом:

НРИ – это вид интеллектуального досуга, воплощающийся в групповой беседе, в ходе которой участники примеряют на себя роли придуманных персонажей и путем столкновения этих персонажей с сюжетными заготовками ведущего и фактором случайности совместно порождают историю.

Находясь на стыке настольных игр, театра импровизации и командных тренингов, НРИ предоставляют участникам множество возможностей не только для отдыха, но и для личностного роста. Особенности организации этой формы досуга позволяют достаточно легко включить ее в библиотечную работу, например, в качестве сферы интереса тематического клуба. Автор этих строк сам является руководителем клуба НРИ «Свои» в Новосибирской областной молодежной библиотеке и видит целью этого методического пособия помочь единомышленникам-библиотекарям включить это замечательное хобби в работу.

В этом издании вы:

- познакомитесь с краткой историей НРИ;
- узнаете о полезных аспектах НРИ;
- прочтете советы по организации клуба НРИ в библиотеке.

Если у вас появятся вопросы, на которые не ответит это пособие, вы можете отправить их на электронный адрес [cpkimnoub@gmail.com](mailto:cpkimnoub@gmail.com).

Шевцов Н. С., ведущий библиотекарь  
Центра поддержки культурных инициатив молодежи  
Новосибирской областной молодежной библиотеки



*Члены клуба НРИ «Свои» играют в Центре графической культуры Новосибирской областной молодежной библиотеки.*

### **Историческая справка**

История НРИ начинается в 1974 году, хотя корнями это хобби уходит в более ранние театрализованные активности и симулирующие военные действия игры с солдатиками. Именно в 1974 году в США Гэри Гайгэкс и Дэйв Арнесон представили игру «Dungeons and Dragons» (DnD) – «Подземелья и драконы», в которой группе игроков предлагалось поиграть компанией искателей приключений, сталкивающихся с ловушками и противниками, управляемыми волей ведущего игры – Dungeon Master'a. Огромное влияние на игру оказало творчество Джона Толкина, Роберта Говарда, Майкла Муркока и других писателей в жанре фэнтези.

«Dungeons and Dragons» на правах первопроходца заложила основы НРИ, а именно:

- фэнтезийное окружение;
- описание персонажей игроков через классы и расу (воин/вор/волшебник, человек/эльф/гном и т.п.);

- упор на бои и преодоление ловушек;
- неравномерное распределение нарративных (т.е. повествовательных) прав;
- бросок кубика как основной способ разрешить ситуацию с неизвестным исходом.

Авторы игры, конечно, основывались не только на литературе в жанре фэнтези, но и активно черпали вдохновение в истории и мифологии реального мира. Что в свое время привело к скандалу в США, где отдельные протестантские организации обрушились на игру с критикой использования «сатанинских» названий и имен.



*Кадр из комикса «Dark Dungeons» 1984 года издания за авторством протестантского проповедника Джека Чика, в котором автор обличал дьявольскую сущность игры.*

Однако, как обычно и бывает с субкультурными молодежными увлечениями, со временем НРИ, во-первых, стали общественно принимаемым хобби и, во-вторых, превратились в бизнес. Книги с правилами стали издавать в лучшем качестве, продавались детализированные миниатюры персонажей, выходили сборники дополнительных правил и новые редакции.

В конкурентной борьбе с «Dungeons and Dragons» различные авторы старались предложить свою альтернативу заложенным ей основам. Зачастую это ограничивалось сменой окружения, довольно скоро появились игры по научной фантастике и различным историческим периодам. Но иногда новые игры предлагали качественно иные подходы к НРИ.

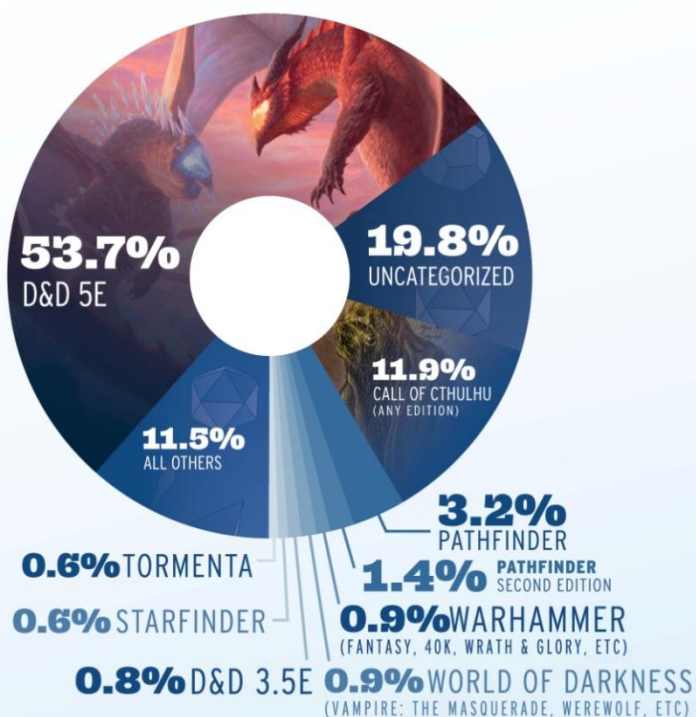
В первую очередь отметить стоит так называемые «бесклассовые» системы правил, такие как GURPS («Generic Universal RolePlaying System») 1986 года издания. В них персонажи «собираются» более детально, из отдельных качеств и навыков, что устраняет проблему архетипа, на который похож каждый вор/воин/волшебник.

Следующим пал упор на бои и преодоление ловушек, то есть фокус игры. Здесь стоит отметить серию игр «World of Darkness», рожденную в 1991 году, которая мало того что сменила традиционное фэнтези на темное городское, но и предложила сместить фокус игры на социальные связи и переживания персонажей.

Затем изменилось традиционное распределение нарративных прав участников. Одним из флагманов новой эпохи стала система правил «FATE» 2003 года издания. В ней все участники смотрят на игру с «режиссерских» позиций и могут при желании повернуть разворачивающуюся сцену в интересное русло.

Даже практика применения кубика для разрешения спорных ситуаций подвергается испытаниям: существуют системы правил НРИ, где используются игральные карты или даже «Дженга».

## Most Popular BY PERCENTAGE OF CAMPAIGNS

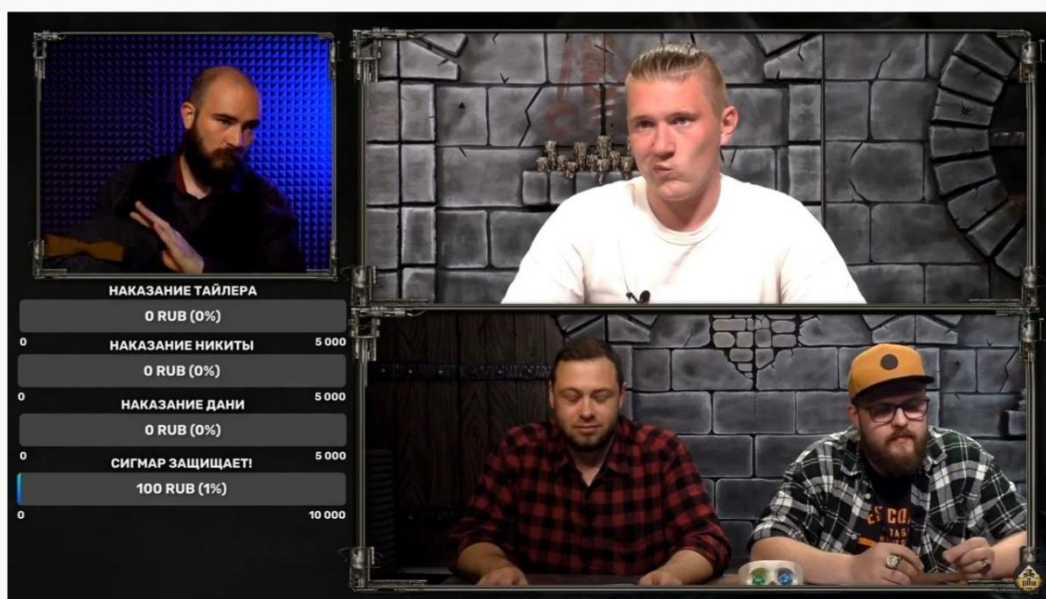


*Отрывок из отчета команды Roll20 за 3 квартал 2021 года. 53% продолжительных серий игры – так называемых кампаний – проходят с использованием актуальной редакции «Dungeons and Dragons».*

Вместе с тем «Dungeons and Dragons» была и остается главной НРИ мира, которую зачастую подразумевают в разговоре по умолчанию. На платформе Roll20, предоставляющей инструментарий для игры в НРИ через Интернет, более 50% всех игр проводятся по «Dungeons and Dragons». С учетом десятиmillionной аудитории это надежное свидетельство популярности.

Влияние НРИ на культуру не ограничивается непосредственно книгами с правилами: издаются художественные книги и комиксы по набравшим популярность сюжетам, снимаются мультфильмы и фильмы. Отдельно стоит отметить феномен проведения НРИ в прямом эфире, под запись, с последующим выкладыванием на YouTube и аналогичных сервисах. Наибольшей известности в мире добилось НРИ-шоу «Critical Role», в котором американские актеры дубляжа и озвучивания играют в «Dungeons and Dragons» в прямом эфире.

С феноменом НРИ наши соотечественники познакомились еще в 1990 году, когда была издана «Заколдованная страна». Хотя эта игра была ближе к миру традиционных настольных игр, она зарила основы понимания НРИ. В девяностые годы процветали любительские переводы правил западных НРИ. Первой отечественной НРИ, изданной официально, стала «Эра Водолея» 2000 года выпуска, авторы которой учитывали неясность концепции НРИ для широкой публики и невозможность достать какой-то специализированный инструментарий. В «Эре Водолея» игрокам предлагалось побыть отечественным аналогом «людей в черном», защитниками человечества от потусторонних сил.



*Кадр с онлайн-стрима «The Station» по системе правил «Warhammer Fantasy Roleplay 4 edition».*

Джунгли зовут! | RPG-стрим The Station | Warhammer Fantasy  
3 116 просмотров • Последняя трансляция состоялась 12 часов назад

👍 258 🗨 НЕ НРАВИТСЯ ➦ ПОДЕЛИТЬСЯ ⌵ СОХРАНИТЬ ...

THE STATION - Warhammer и Настольные Игры  
129 тыс. подписчиков

ПОДПИСАТЬСЯ

В настоящий момент в России есть несколько издательств, как крупных, так и малых, которые публикуют новые НРИ. Назвать можно, к примеру, Hobby World, Studio101, Indigo Games. Публикуются не только переводы западных НРИ, но и отечественные разработки. Среди самых ярких – «Красная земля», предлагающая мистическое прочтение сложного периода Гражданской войны. Проводятся тематические слеты, самый крупный из которых – московский «Ролекон» – в 2021 году отметил свое десятилетие. Проводятся и НРИ под запись, например, питерской командой «The Station». Таким образом, НРИ прошли путь от субкультурного явления к популярному молодежному хобби с богатым наследием и широкой вариативностью. Какие же аспекты НРИ полезны и выделяют это хобби на фоне остальных?

### **Полезность и преимущества**

Изучение НРИ не вошло прочно в сферу интересов социальных наук, однако такие исследования существуют. На одно из них сошлемся для определения того, какие функции ролевых игр сами участники называют для себя важными, и дадим пояснения некоторым из них:

1. **Рекреация** – проведение досуга, развлечение.
2. **Эскапизм** – уход от проблем повседневности, отвлечение.
3. **Общение** – поиск новых знакомых и друзей, коммуникация.
4. **Образование** – получение знаний и навыков, полезных в реальной жизни.
5. **Заработок** – использование игры для получения дохода.
6. **Самореализация** – реализация в игре своих талантов, способностей, отдельных проектов; достижение социального признания посредством игры, успеха в игровом сообществе.
7. **Получение ярких эмоций** – переживание интенсивных эмоций, недоступных в повседневной жизни.
8. **Трансгрессия** – преодоление ограничений реального мира:
  - 8.1. Реализация невозможного, преодоление физических законов;
  - 8.2. Реализация неприемлемого, аморального, запретного.



9. **Смена идентичностей** – идентификация с множеством разнообразных персонажей, существенно различающихся по социально-демографическим и индивидуально-личностным характеристикам.

*Цыганкова П. В., Суворова Е. Ю. Ролевые игры живого действия и ролевые онлайн-игры: психологические функции в современном социокультурном контексте // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. – 2020. – № 3. – С. 459–474.*

**Образование** – подготовка к НРИ, особенно подготовка ведущего, требует погружения в контекст, то есть чтения фэнтези, исторической литературы. Достоверное представление различных персонажей требует навыков ратора, актера, развитой эмпатии. Таким образом, активное участие в НРИ подвигает на личностное развитие.

**Самореализация** – многие ролевики вдохновляются НРИ для рисования, написания текстов, иного творчества.

**Трансгрессия**, а конкретно реализация запретного – часто сюжеты НРИ включают в себя насилие, физическое или психологическое, и позволяют участникам выплеснуть негативные эмоции в безопасной игровой среде.

**Смена идентичности** – некоторые ролевики предпочитают на разные игры заявлять персонажей одного и того же типажа, что может говорить о стремлении выработать новую модель поведения или о конформизме. Другие же пробуют себя в разных ролях, прощупывая и раздвигая свои границы эмпатии.

Нетрудно заметить, что **НРИ положительно влияют на развитие так называемых гибких навыков – «soft skills»** – как то: креативность, умение работать в команде, эмоциональный интеллект, навык ведения переговоров, умение переключаться между задачами. В НРИ может присутствовать и аспект психологической терапии.

С точки зрения библиотечной работы НРИ дают возможности для привлечения участников к чтению как художественной, так и отраслевой литературы. Простенькие НРИ, предлагающие разыграть одну сценку, могут использоваться в качестве площадок на мероприятиях игровой направленности. Кроме того, проведенная под запись НРИ может стать медиа-продуктом библиотеки.



Друзья, Новосибирская областная юношеская библиотека и экспериментальный молодежный театр Imperium Theater представляет youtube-проект, посвященный настольным ролевым играм.

В настольных ролевых играх участники примеряют на себя роли выдуманных персонажей и создают импровизированную историю исходя из реалий правил и мира игры. Игра "Клинка во Тьме" ("Blades in the Dark") вылилась в мрачную мистическую историю про бушующие желания и внутренних демонов. Приятного просмотра!

Мастер - Никита Шевцов

Актеры:

"Бешеный адепт" Бреанор - Виталий Парфенов

"Эстет" Вета - Светлана Парфенова

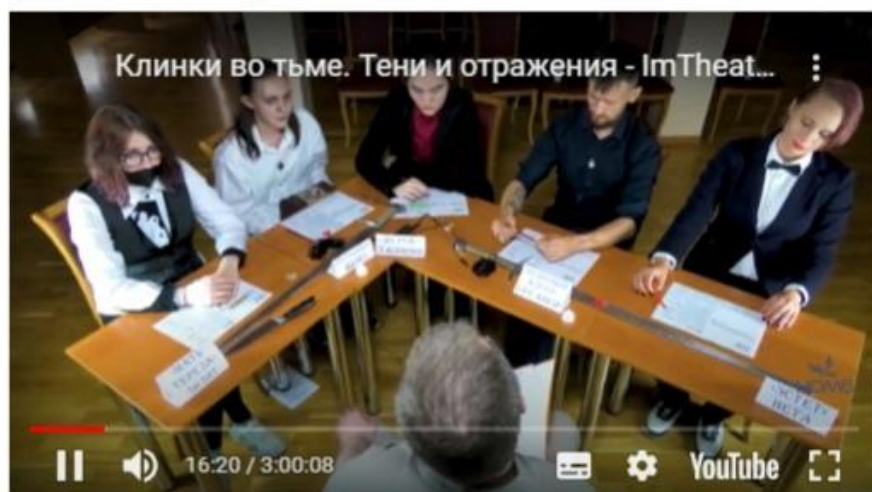
"Перышко" Мимо - Юлия Слепнева

"Игрок" Джимми - Виктор

"Мать Тереза" Лилит - Любовь Оголихина

Ресурс с мелодиями - <https://tabletopaudio.com/>

#ноюб #библиотека #проекты\_НОЮБ



Клинка во тьме. Тени и отражения - ImTheater и НОЮБ

*Пост в социальной сети «ВКонтакте» в сообществе Новосибирской областной молодежной библиотеки с представлением записи игры по правилам «Клинка во тьме», плода сотрудничества библиотеки, ведущего НРИ и актеров экспериментального молодежного театра «Imperium Theater».*

У НРИ есть множество объективных плюсов, однако они не столь популярны, как обычные настольные игры. Почему?

- **НРИ требуют существенной подготовки от всех участников.** Больше всего, конечно, должен вложиться в еще не прошедшую даже игру ведущий, но и остальные участники должны детально ознакомиться с правилами, создать персонажей.
- **НРИ продолжительны.** Даже игра, рассчитанная на одну встречу, продлится часа три. А бывают и продолжительные кампании, серии из десятка-двух встреч. Далеко не всегда участники могут выдержать такой график.

НРИ – это хобби для людей мотивированных, готовых прикладывать усилия. И оно нуждается в формировании сообщества, в костяке которого и будут такие мотивированные люди.

Библиотека, решая свои задачи по привлечению аудитории к чтению, может стать центром формирования такого сообщества в виде, например, клуба. Какие выгоды может извлечь из существования такого клуба библиотека, если не учитывать увеличение книговыдачи?

***НРИ – это социальное хобби, основывающееся на общении.*** НРИ способствуют развитию целого комплекса надпрофессиональных навыков (умение быстро принимать решения; умение распределять ресурсы; способность к художественному творчеству; наличие развитого эстетического вкуса; системное мышление; умение работать с коллективами, группами и отдельными людьми, что включает эмоциональный интеллект, управление конфликтами, навыки командной работы). Поэтому НРИ могут стать основой занятий по социальной адаптации посетителей библиотеки.

В свою очередь люди, увлеченные НРИ, как правило, имеют задатки к написанию художественных текстов, сценариев, так что это – аудитория для творческих конкурсов библиотеки. Если у членов библиотечного клуба НРИ нет страха перед большой аудиторией, их можно подвести к участию в театрализованных постановках в библиотеке.

### **Организация сообщества**

При организации сообщества нужно исходить из запросов и потенциала аудитории. Сначала обратитесь к молодежной аудитории, возможно, среди ваших посетителей уже есть крепко увлеченные НРИ люди. Кто-то заинтересуется, если вы скажете, что эти игры можно проводить по «Властелину колец», «Гарри Поттеру» и другим популярным среди молодежи вселенным. Кто-то признается, что раньше уже слышал о НРИ, но его отпугнула сложность правил (или цена на книги с ними). Таким образом сформируется первичная аудитория; со временем кто-то уйдет, но будут и новые члены сообщества, которых привлечет сарафанное радио.

Обратиться к целевой аудитории можно как непосредственно в библиотеке (на мероприятии фэнтези тематики, на молодежном фестивале), так и в социальных сетях. Социальные сети удобны еще и тем, что уже активные

ролевики часто организуют свои группы и чаты местного масштаба, которые можно обнаружить через поиск. В таком чате можно найти и потенциальных участников игр в библиотеке, и ведущих – вопрос помещения для встреч зачастую стоит перед ролевиками остро.

Для проведения НРИ игрокам нужно помещение, с одной стороны, достаточно тихое, где игре не будут мешать посторонние шумы, с другой – такое, в котором можно повышать голос в особо эмоциональные моменты игры. Чаще всего ролевики – это старшие школьники, студенты, работающая молодежь, поэтому собираться они будут либо в выходные дни, либо вечерами – в дни будние. Средняя группа участников НРИ насчитывает 4-6 человек, так что помещению не обязательно быть большим, но пришедшие группы лучше рассаживать отдельно, чтобы они не мешали друг другу – здесь большое число желающих играть может столкнуться с ограниченными площадями библиотеки.

Кроме того, при организации НРИ в библиотеке следует учесть то, что чаще всего ролевики интересуют кампании – то есть длительные серии игр. Они, в свою очередь, предполагают стабильное расписание. Оптимальным вариантом считаются еженедельные встречи: в таком формате ведения кампании все участники успевают готовиться к играм и не теряют к ним интерес. Однако окончательное расписание всегда зависит от непосредственных участников игр, поэтому библиотечному куратору следует быть готовым к внезапным отменам и переносам встреч ролевики из-за болезней и прочих жизненных обстоятельств.

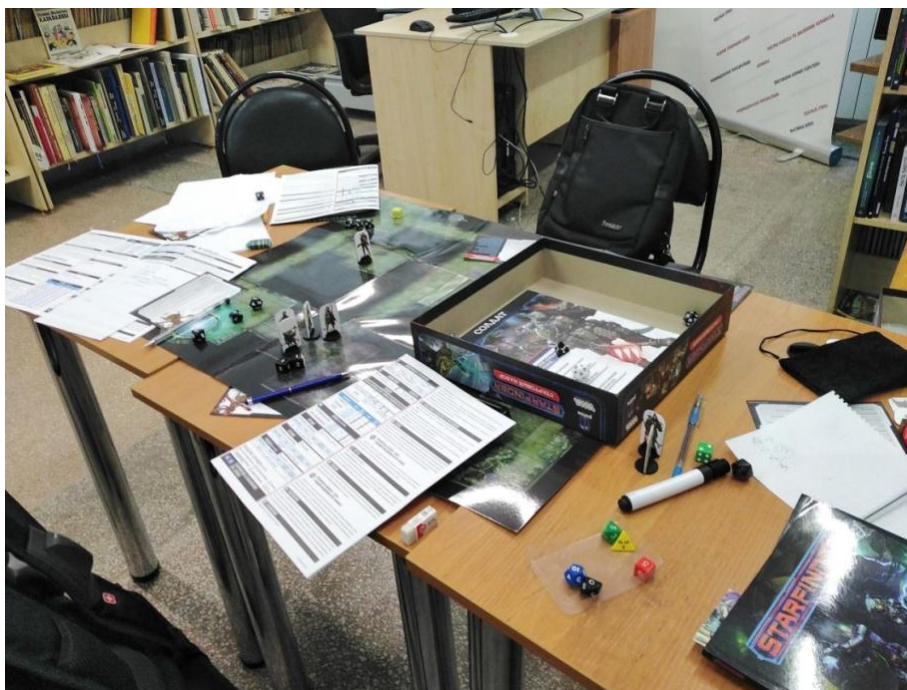
Библиотека как место сборки сообщества любителей НРИ весьма удобна: в библиотеке есть столы и стулья, литература для вдохновения, возможность подключить ноутбук, зачастую – доступная печать, бумага и канцелярия. Остается самое главное: обеспечить доступ к правилам интересующей НРИ и закупить игровые аксессуары (как минимум – кубики).

Начнем с правил.

Самый простой способ с точки зрения библиотекаря – купить книжные издания переведенных на русский язык правил в фонд. Это именно книги, их можно обычным способом внести в каталог под ББК 77.56. В сочетании с тематической художественной литературой они будут прекрасно смотреться на выставках. Минусы этого решения также понятны библиотекарям – книги постепенно истребятся.

Еще один доступный вариант – найти бесплатные правила. Многие авторы-любители выкладывают в Интернет правила собственных НРИ, причем весьма достойного качества – например, материалы бета-теста НРИ в жанре космической оперы «Грань вселенной» доступны в одноименной группе социальной сети «ВКонтакте».

Творческий вариант – использовать правила собственной НРИ. Это может быть совместное творчество, которое объединит вашу аудиторию, или же наработки какого-нибудь независимого автора, который будет рад «обкатать» свои труды на живой аудитории и получить отклик. Конечно, придется на такого автора выйти. К сочинению собственных правил вы можете вернуться и позже, когда новички в мире НРИ освоятся и проявят к такому творчеству интерес.



*На фото представлены необходимые и вспомогательные инструменты для НРИ «Starfinder» из соответствующего стартового набора: игровое поле, фишки, листы персонажей, книга правил, игровые кости.*

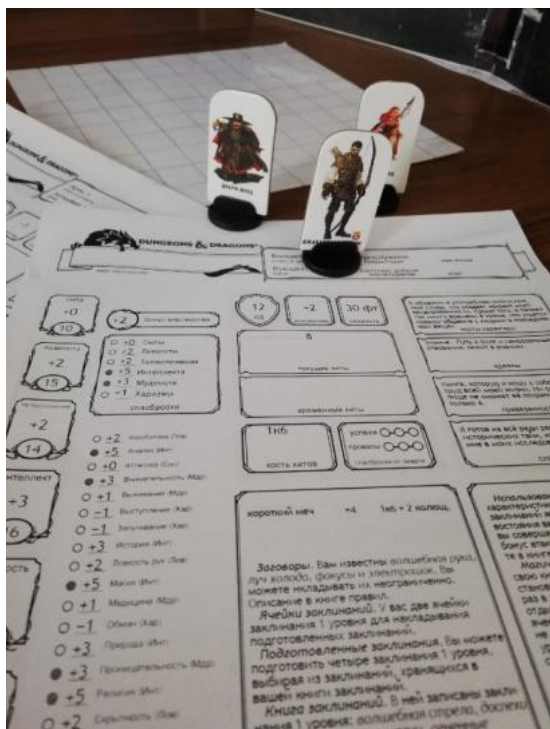
Интересный вариант – покупка так называемых стартовых наборов. В них обычно есть не только книжки с упрощенными правилами и примерными сценариями для первых игр, но и бланки готовых персонажей, кубики, даже фишки, которые удобно использовать, когда группа персонажей игроков вступает в бой. Если у библиотеки уже есть опыт покупки в фонд настольных игр, такой стартовый набор можно будет приобрести аналогичным образом.

Кроме того, правила можно приобрести в формате pdf на специализированных сайтах (например, [rpgbook.ru](http://rpgbook.ru)). Но в рамках работы библиотеки этот подход реализуем разве что в ходе отработки гранта.

Что касается игровых аксессуаров, проблему их приобретения помогут решить вышеупомянутые стартовые наборы. Альтернатива – наборы кубиков, продаваемые отдельно, участники игры могут купить по собственному набору. Кубики – необходимые аксессуары, но для удобства игрокам в НРИ часто нужны фишки персонажей, игровые поля. Здесь библиотека снова сможет помочь, предоставив материалы для самостоятельного изготовления оных: плотный картон, ножницы, фломастеры. Само по себе изготовление игровых аксессуаров может дать старт серии мастер-классов.

На приобретении правил и аксессуаров подготовка к организации сообщества, клуба любителей НРИ не заканчивается. Важно проработать с аудиторией правила – но не игры, а поведения за игрой. Какие бы события не разворачивались в игре, игроки должны разделять игровое общение и мета-игровое, вне-игровое, не переносить обиды из игры в реальный мир. Если задуманная игра содержит потенциально травмирующие темы, об этом тоже стоит сказать, чтобы у игроков не возникло дискомфорта во время игры.

Отдельно стоит уделить внимание подготовке ведущего, ведь ему на первых порах будет труднее, чем другим участникам. Здесь могут помочь советы на тему «Как быть ленивым ведущим», ранее публиковавшиеся в группе игротек Новосибирской областной молодежной библиотеки социальной сети «ВКонтакте» ([https://vk.com/igroteki\\_nomb](https://vk.com/igroteki_nomb)), которые вы найдете в



Приложении. В Приложении же вы найдете список полезных ресурсов, которые помогут лучше погрузиться в это хобби.

НРИ – это интересное хобби и любопытный способ развития творческого и личностного начала. Организация клуба НРИ в библиотеке не только положительно повлияет на молодых людей, не только привлечет их в библиотеку, но и подарит новый опыт библиотекарям.

Фишки и листы персонажей нужны, но нужнее – творчество и командный дух!

### Секреты ленивой подготовки ведущего настольных ролевых игр

Итак, вы хотите провести настольную ролевую игру (если вы не хотите – откажитесь от этой затеи; серьезно – не водите из-под палки, отсутствие желания убьет игру), но вам лень досконально все готовить. Или на глубокую подготовку не хватает времени (а его вечно не хватает). Поэтому надо грамотно подойти к процессу, чтобы игроки не догадались о том, сколько на самом деле вы потратили времени на подготовку.

Прежде всего, определитесь с темой и найдите референсы. Изначально референс – это рисунок или фотография, которые художники изучают для более точной передачи деталей. В широком смысле слова, референс – это образец для подражания и источник вдохновения.

Поговорите с игроками о том, чего они ждут, в каком мире хотели бы поиграть. Пусть игроки и выдадут вам список референсов (в процессе они еще, сами того не осознавая, согласуют друг с другом свои ожидания) – и, вероятнее всего, часть их вы будете знать.

Допустим, вы хотите провести игру в жанре авантюрного приключения про последних карибских пиратов. Возможные референсы: естественно, серия фильмов «Пираты Карибского моря», сериал «Черные паруса», книги «Остров сокровищ» и «Одиссея капитана Блада», возможно – серия компьютерных игр «Monkey Island», если хочется больше комедии. Естественно, исторический бэкграунд – истории о Фрэнсисе Дрейке, Генри Моргане, Эдварде Тиче.

Освежаем референсы в памяти и выделяем знаковые, интересные моменты, какие вы хотели бы включить в свою историю: морское сражение с абордажем, проклятое золото, преследующие героев испанцы, туземный колдун на забытом острове, погоня посреди шторма.

Теперь выстраиваем из этих «кирпичиков» наметки истории. Персонажи игроков – удачливые пираты, которые смогли украсть у испанцев сундук с золотом, на небольшом судне удирающие с добычей. Но золото зачаровано, и убитые ради него испанцы встают под флаг преследующего героев капитана. Ожившие мертвецы не знают усталости и пиратское судно явно скоро нагонят. Чтобы отделаться от врага, пиратам надо рассеять чары, и они плывут на забытый островок, поговорить с местным колдуном. У него герои узнают, что нужно провести ритуал в водах Бермудского

треугольника ровно в полдень, дабы мертвецы упокоились навеки. Они плывут прямо в шторм, преследуемые испанцами, и когда уже завязывается сражение, расколдовывают клад. Пираты и испанцы оказываются на равных и в лихой схватке герои побеждают и уплывают в закат.

Вообще, заимствование – это не что-то плохое, если речь идет не о цитировании ради цитирования. Удерживаемый в глубинах памяти пласт сюжетных ходов и художественных образов – это арсенал ведущего, из которого можно подобрать «оружие» по вкусу. Пополнять этот арсенал можно по мере знакомства с произведениями массовой культуры и классикой, просто отмечая, что понравилось и запомнилось. Интернет-ресурсы вроде [tvtropes.org](http://tvtropes.org) (на английском языке) уже провели работу по вычленению отдельных образов и ситуаций – можно обратиться к ним.

Набросав канву истории и освежив в памяти подходящие игре художественные приемы, необходимо взяться за техническую часть: работу с правилами. Тут нужно упростить все, что можно упростить, сведя расписанные правила к понятной основе, по возможности перекинув изучение правил на игроков. Если же игроки не имеют предпочтений по системе правил, возьмите что-нибудь простое и легко переделываемое, вроде «FATE Core» и систем семейства «Powered by the Apocalypse». Эти системы хороши тем, что значимые детали и правила можно вводить в игру по мере надобности – например, параметры и способности противников (в системе «Dungeon and Dragons», например, каждый тип противников придется искать или создавать отдельно).

В идеале у вас должны остаться несколько заготовок противников и препятствий, которые вы сможете «переодеть» в новые одежды при необходимости. Так вы не попадете впросак, если игроки вдруг решат побродить по затерянному острову: берите параметры и правила испанских солдат и отбирайте у них огнестрельное оружие, придумывайте что-нибудь для отображения боевого исступления – и готова ватага озлобленных жителей джунглей. Несколько подготовленных шаблонов (опасный зверь, древнее чудовище, лихой вояка, чародей...) сильно облегчат жизнь ведущего.

Во время непосредственно игры слушайте игроков внимательно – и не только из уважения к товарищам по игре! Предположения и идеи игроков – это материал, которым можно укрепить ваш сюжет. Есть ли на острове колдуна загадочные руины? Можно ли попросить помощи у врагов



испанского флота – других пиратов или англичан? Что, если колдун получит от снятия проклятия какую-то выгоду? Что, если мертвых испанцев получится контролировать? Если высказанное игроками не удастся включить в текущую встречу – используйте это для подготовки к следующей игре!

Для настольных ролевых игр механика по отношению к истории вторична. Поэтому если перед вами стоит выбор между изучением новых дополнительных правил и просмотром тематически подходящего фильма – смело выбирайте второе. Понимание самых базовых правил, багаж освоенных сюжетных ходов и художественных образов плюс умение на ходу переписывать заготовки – вот то, что поможет вам лениться и все равно быть хорошим ведущим!

## Приложение

### Список полезных ресурсов

1. [imaginaria.ru](http://imaginaria.ru) – сайт ролевиков России и ближнего зарубежья, где публикуются отчеты по проведенным играм, теоретические изыскания ролевиков, переводы и наработки собственных правил.
2. [indigogames.ru](http://indigogames.ru) – сайт издательства «Indigo Games».
3. [rpgbook.ru](http://rpgbook.ru) – сайт для официальной продажи pdf с правилами НРИ на русском языке.
4. [vk.com/red\\_librarian](https://vk.com/red_librarian) – сообщество в социальной сети «ВКонтакте», посвященное новостям НРИ.
5. [vk.com/dnd\\_league](https://vk.com/dnd_league) – сообщество в социальной сети «ВКонтакте», посвященное Лиге «Dungeons and Dragons» (формату организации серий игр).
6. [youtube.com/c/Поводильник](https://youtube.com/c/Поводильник) – Youtube-канал с советами касательно проведения НРИ и записями игр.
7. [youtube.com/c/Studio101rpg](https://youtube.com/c/Studio101rpg) – Youtube-канал издательства «Studio101» с новостями из мира НРИ и записями игр.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Историческая справка.....	4
Польза и преимущества.....	8
Организация сообщества .....	11
Приложение: Секреты ленивой подготовки ведущего настольных ролевых игр.....	15
Приложение: Список полезных ресурсов .....	17