<https://youtu.be/vDzNerZE32A?t=1m9s>

Как ретконить элементы в игре, не нарушая повествования? В случае долгих и сложных кампаний, или же в тех играх, где нельзя просто так взять и создать нового персонажа в силу особенностей истории?

Что вообще такое “ретконить”? Это попытка добавить некоторые элементы в прошлое, чтобы те вещи, которые происходят в настоящем, стали правдоподобными. Персонажи, которым придумывают оправдание для того, чтобы оправдать их нахождение где-либо. Персонаж, который вроде в прошлом умер, но оказывается, что не умер. В общем, попытка логично обосновать что-то, изменяя прошлое.

Во многих кампаниях, особенно длинных, может появиться нужда добавить ещё одного персонажа. Может быть, к вам присоединился новый игрок. Может быть, один из прошлых персонажей решил уйти на покой или умер и соответствующий игрок хочет ввести нового персонажа. И, в зависимости от контекста, напрямую внедрить нового персонажа в повествование может быть неуместным. Это довольно распространённая проблема в НРИ, особенно в тех, что завязаны на персонажах и где цели и желания конкретных персонажей двигают историю. В каком-нибудь ОСР Петя может очень легко сменить своего Воина на Жреца, ибо в играх такого формата важен сам Петя. Однако в таких играх подобные вопросы даже не поднимаются, поэтому оставим их за кадром. Однако даже подобные игры могут попасть в такую ситуацию, когда персонажи, например, находятся в подземелье.

Есть очень хорошее слово - правдоподобность. Это то, что кажется нам реальным и правдивым. То есть когда мы верим, что события за столом реальны. В них чувствуется внутренняя целостность. Всё это позволяет нам достичь того самого suspension of disbelief. Многие люди, когда говорят об (“атмосферности” - думаю это туда же можно отнести) и “погружении” имеют ввиду именно правдоподобность. Это позволяет нам быть эмоционально вовлечённым в игровой мир и события. И это чувство очень легко нарушить. Небольшая логическая несостыковка и ты моментально теряешь веру в происходящее, теряя следом и интерес.

Однако не всегда у нас есть время, чтобы всё не спеша обдумать и найти то самое идеальное решение для введения нового персонажа в игру? Может быть персонаж нужен срочно, иначе, например, одному из игроков придётся просто сидеть и ничего не делать кучу времени. В такой ситуации просто взять и заменить одного из персонажей в уже цельной и связанной внутренними узами группе, не повредив при этом правдоподобность, весьма непросто. Не стоит решать такие вопросы в одиночку - нужно мнение всей группы. Внимательно посмотрите на текущую историю на предмет белых пятен - они обязательно должны быть. Можно попытаться заполнить какое-нибудь пятно одним из новых персонажей. Что, если и это не выход? Что, если вы застряли на десятом уровне подземелья, быстрого пути назад нет, а один из персонажей скоропостижно преставился в первые 10 минут встречи? Подземелье - лишь пример. Вы можете быть глубоко в тылу врага, работать под прикрытием или что-то подобное. Самый простой выход - игроку придётся ждать до того момента, пока не представится возможность ввести нового персонажа. Если вам всем нужна правдоподобность и погружение в историю - придётся идти на некоторые жертвы. Само собой, не стоит от лица мастера говорить: “Ну, вряд ли у тебя получится присоединиться в ближайшее время, сгоняй что-ли за минералочкой”. Если это не вариант - придётся немного подвинуть правдоподобность, что потенциально может негативно сказаться на погружении. В подземелье может быть тюрьма, из которой группа освободит пленника. Другой вариант - использовать NPC. Есть ли у партии какой-нибудь друг/союзник поблизости? В таком случае игроку, правда, предоставляется не такая большая свобода действий, ибо об NPC уже что-то известно. Не стоит насильно пихать эту возможность игроку, а если игрок согласился - не позволяй ему самому, в свою очередь, совсем уж сильно ретконить. Либо нужен такой NPC, на котором не сильно завязана история и которого можно просто взять и отпустить.

Когда мы создаём персонажей, мы на уровне игроков понимаем, что

15:00