<https://youtu.be/0pojrDdwcY8?t=35m25s>

<http://scontent.cdninstagram.com/t51.2885-15/s480x480/e35/18888953_1096886580413511_6797714541187694592_n.jpg?ig_cache_key=MTUzMjc4NTk1NjcxMjUzOTcwOQ%3D%3D.2>

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/65/Calendrier-republicain-debucourt2.jpg>

<https://www.varsity.co.uk/images/derived/article-objects/md5-7d5a039ba880b03002a16530cbf9d8c9/14029.jpeg>

Я придумываю объяснение тем или иным событиям во время подготовки встречи, но игроки во время игры не понимают моих идей. И, видимо, проблема во мне: я не могу понятно подать эти факты. Игроки практически никогда не узнают истинную предысторию подземелья или NPC. Есть ли какие-нибудь способы исправить ситуацию?

Всегда существует риск того, что игроки не поймут “глубинный смысл” происходящего. И - в зависимости от подготовки - это может быть очень непросто принять. Грустно сделать что-то крутое и никем не замеченное. Даже если ты думаешь что это очевидно - игроки скорее всего пройдут мимо. Это нормально. Для игроков существует одна простая истина: важно только то, что “на экране”. Эпическая предыстория, глубокая мотивация, трагические события в прошлом - всем на них плевать, пока мы это не увидим воочию. Игрокам эта истина помогает не придумывать никому не нужные огромные квенты для персонажей, а просто играть, чтобы узнать, что будет. Играть свободно.

Никому нет дела до того, как устроено законодательство в этом мире до тех пор, пока героев на арестуют.

Когда ты водишь игру, которая требует подготовки, тебе частенько приходится сталкиваться с такими вещами. Этого просто не избежать. Но здесь нужно понимать одну важную вещь. При создании мира ты прежде всего формируешь целостную картину для себя. Твоя “работа” как мастера это не показывать крутые штуки, которые ты придумал. Твоя задача - играть по правилам. Однако в процессе игры ты вполне можешь придумать вещи, которые навсегда останутся непознанными для игроков. Но ведь эта информация и не для них, а для тебя. Например, есть злодей. Некромант. Он терроризирует близлежащую деревню скелетами, убивает фермеров, крадёт всякие штуки, превращает людей в зомби. Герои приходят к нему в дом, вышибают дверь и закалывают его мечами - игра окончена, отлично. Разве в данном случае важно, что он когда-то был верным солдатом, родную землю которого король отдал врагам? Разве важно, что он научился некромантии от тёмного духа, который явился к нему ночью когда его жена умерла от рук вражеского солдата? Разве важно, что вся эта ситуация произошла только потому, что он сорвался и таких как он - немало, из-за того что правительство прекратилось в марионеток? На это пофигу и игрокам и игре, потому что в данной ситуации получилось именно так. Но для мастера это может быть важно, поскольку такие вещи помогают отыгрышу этого злодея. Эти факты придают контекст действиям этого некроманта. И даже не обязательно придумывать это всё сразу - можно делать это во время развития истории. Если вдруг игроки решат поговорить с некромантом и всё, что будет в голове у мастера это “злой некромант” - можно будет просто придумать его историю на лету. Разумеется, это не универсальный совет, однако даже небольшие заметки по поводу NPC уже позволяют сложить в голове правдоподобный мир. И не нужно питать иллюзий о том, что кому-то кроме тебя будет дело до этого. Всё это делается в первую очередь для тебя. И, если ты разочарован в том, что игроки не видят твоих крутых штук, не стоит в них насильно их заталкивать. Не заморачивайся и просто веди. Главное чтобы у тебя в голове была целостная картина мира.

Да и вообще излишне подробно прописывать мир - плохая идея. Оставим это сеттингописателям. Мир в настольной ролевой игре не принадлежит одному лишь мастеру. Это, конечно, не значит, что нужно пускать всё на самотёк. Просто попробуй создавать единолично как можно меньше. Продумывай то, что важно для тебя. Однако при этом мастеру не очень позволяется вываливать всё то, что он придумал, на стол. Игроки сами должны на это натолкнуться. А они ведь могут и никогда это не найти. И не нужно сильно переживать по этому поводу. Поэтому если ты хочешь в одиночку построить мир - нет проблем. Но будь готов к тому, что игроки пройдут мимо 99% всех присутствующих в нём вещей.

А нужен ли этому миру продуманный календарь, в который вполне возможно никто и никогда не заглянет?

Оставь себе простор для ответов на вопросы. Лучше задать вопросы-ставки и разрешить их во время игры, чем сидеть и ждать, пока игроки найдут придуманные тобой ответы.

По поводу непосредственно вопроса: проблема не обязательно в тебе. И проблема не обязательно в игроках. Просто происходит небольшой конфликт ожиданий между мастером и ролевой игрой. Поэтому, если ты ставишь целью рассказать игрокам всё, что придумал, то скорее всего будешь разочарован - ведь игроки пропустят огромное количество крутых штук мимо ушей. И здесь встаёт уже другой вопрос: ”Как справиться с чувством разочарования?”. Найди того, кому не плевать и кто поддержит.

Тот - а лучше те - к кому ты можешь придти со своими крутыми идеями. Онлайн или офлайн - неважно. Слушай идеи других и рассказывай о своих. И это позитивно скажется на настроении. Никто не поймёт мастера лучше другого мастера. Не оставляй свои идеи пылиться в углу и ждать своего часа - возможно, кому-то они нужны прямо сейчас.