53.2 Секретная предыстория.

Для чего она нужна и кто отвечает за секретность? Уместно ли мастеру вставлять сцены, где секреты персонажа будут раскрываться вне зависимости от его желания?

[**https://youtu.be/D84gWIY6Puw?t=15m4s**](https://youtu.be/D84gWIY6Puw?t=15m4s)

Представим такую ситуацию: один из игроков (или даже несколько) перед началом игры подходит и предлагает следующее: “У меня будет персонаж с секретной биографией, которую будем знать только ты и я. Остальным игрокам мы раскроем её попозже, или даже вообще не раскроем. Это будет круто!”. (ПССТ ПАРЕНЬ) Как реагировать на подобные предложения?

Зачем вообще в игре нужны предыстории персонажей? Когда игрок рассказывает предысторию персонажа, он сигнализирует тебе: “Было бы здорово, если бы ты включил это в игру” - это превращает обычное приключение в нечто большее. Также это отличный способ связать персонажей с миром и друг с другом. И совсем хорошо, если над предысториями совместно работают все участники. Сотворчество и всё такое. Если у каждого персонажа есть личные истории, в которых находится место другим - отлично.

Вообще хороший универсальный совет мастеру - ищи способы связать персонажей вместе с помощью общих NPC, событий и тому подобного.

Если же игрок хочет быть совсем особенным и никому не рассказывать свою предысторию, он словно говорит: “Я хочу, чтобы у меня был Классный Таинственный Секрет, и это важнее сотворчества и общей истории”. Это весьма эгоистично. Кооперация и сотворчество работают не так. Сотворчество - это не когда ты в последний момент говоришь то, что ломает всем кайф. Сотворчество - это не когда мастер внезапно уходит на кухню секретничать с одним из игроков, ставя остальных в неловкое положение. Такие настольные ролевые игры - нишевая активность.

Секретничающие игроки делают хуже и себе, так как мастер не может активно вплетать их прошлое (да и настоящее, если оно тоже часть секрета) в историю. В результате в лучшем случае получается оторванный от мира персонаж, о котором никто ничего не знает. В худшем - вся игра будет постоянно буксовать от тайных записочек и внезапных разговоров один на один в другой комнате посреди игры. Это не честно, это не весело, это порождает кучу лишних сложностей. И всё это будет вертеться вокруг одного игрока, оставляя остальных на обочине. Получается, что вроде как мастер ведёт одну игру, но по факту - несколько: одну для игроков, которые хранят секреты, и другую - для всех остальных. Он получает кучу дополнительной работы: говорить за спинами игроков, в самый неподходящий момент отвлекаться на мысли в стиле: “Так, а это общеизвестное знание или один из секретов?”. Невозможность использовать всю доступную информацию в любой момент по своему желанию - это не сотворчество. “У меня есть секрет, вот какой он. Но не говори никому” - это звучит тупо, ведь работа мастера - говорить и привносить в игру всё, что у тебя есть.

Водить подобное очень сложно. И, возможно, это сигнализирует о том, что вы играете в какие-то странные ролевые игры. Конечно, играть так вам никто не запрещает. Водят ведь люди игры, где у всех персонажей есть Очень Таинственные Секреты. Особо упоротые личности даже ведут 2 листа персонажей - публичный и приватный. Персонажи в таких играх помирают друг от друга чаще, чем от монстров. Но, повторюсь - это нишевая активность, которая вам, скорее всего, не по душе.

И вот ты понял, что тебе совсем не по душе этот Очень Таинственный персонаж. Каким образом это можно исправить? Если такое уже происходит - сядь с игроками и спроси, что они думают насчёт этих секретиков. Ещё прислушайся и к своим ощущениям - тебя тоже не должно это напрягать. Если все не против - можете продолжать играть. Секретничающий игрок может и дальше хихикать в кулачок в уголке, представляя что кому-то есть дело до его Такой Важной Тайны. Ты же можешь сконцентрироваться на людях, которые привносят что-то новое в историю. Если же кого-то это сильно напрягает - нужно раскрывать все секреты. Здесь есть два пути: либо поговорить с секретничающим игроком и проработать план скорейшего срыва покровов внутри истории, либо просто сесть всем вместе и раскрыть карты вне истории и совместно придумать, каким образом это произошло. И в будущем советуйте игрокам, которые хотят секретничать, вообще никому не рассказывать свои тайны. Даже вам. Пусть идут домой и сидят со своим секретом в одиночестве (3).

А уж если вы играете не в какую-нибудь D&D, где всем по большому счёту плевать на предыстории, а в Fate или Burning Wheel - секретничать вообще нельзя, иначе система поломается. Пусть игрок скажет всем остальным на этапе создания персонажей: ”Господа, а давайте я буду притворяться что я человек из другого королевства, но на самом деле я гитзерай и прячусь здесь от тех, кто хочет меня убить. Я поговорил с мастером и ему понравилась эта идея. Из-за этого нам могут встретиться непонятные вашим персонажам соперники. Мне это очень заходит, вы можете считать меня человеком? Если кто-то из вас что-то заподозрит и попытается докопаться до правды - будет отличная сюжетная линия. Как вам?”. Конечно, кто-то скажет про метагейм и стереотипы в стиле: “Не получится разделить знание игрока и персонажа! Первое в любом случае будет влиять на второе, поэтому нужно давать только ту информацию, которую знает персонаж”. Однако это отлично работает. Если все игроки знают секрет одного из персонажей - они могут совместно развивать эту историю, чтобы получилось круто. Нужно смотреть на это вот с какой точки зрения - сказанные факты перестают быть секретом одного игрока. Вместо этого они становятся секретами персонажа. Мы же взрослые люди и можем договориться. Поначалу все персонажи не знают этого секрета, а потом мы будем наблюдать своеобразную иронию, когда истинный смысл тех или иных фраз и поступков будет доступен для игроков, но не для остальных персонажей. И некоторым это может очень сильно зайти. Попробуйте сыграть вот так. Если вы любите сотворчество и всё такое - подобный стиль принесёт гораздо больше.