Цей запис було повторно опубліковано в Киборги и Чародеи о 7:49:54 05.07.2022

Памятка для игроков #2: Изображение персонажей на игре

Категорія Angry GM

текст [The Angry GM](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Ftheangrygm.com%2F&cc_key=) от 27 октября 2021 года

Перевод: Станислав Иванов

Я решил, что мне недостаточно учить вас водить менее плохие игры. Теперь я также делаю и вашу работу. Я учу игроков, как играть в настольные ролевые игры. Не правилам и механикам. О нет. Я учу их как на самом деле делать вещи на игре: исполнять действия, отображать персонажей, взаимодействовать социально, исследовать дикие земли, выживать в подземельях, весь этот мусор.

Ниже вы найдете короткую памятку для ваших игроков. На самом деле короткую. Всего одна страница. В среднем, на нее уйдет меньше пяти минут чтения. Так что отправьте ее копию своим игрокам и смотрите, как они становятся бесконечно менее плохими в отыгрыше своих персонажей. А еще прочтите ее сами, чтобы вы знали, что она говорит.

Но, менее дерьмовые игроки требуют менее дерьмового ДМа. Так что там есть еще короткая памятка и для вас. В конце концов, если вы не водите игры так как нужно, моя помощь вашим игрокам ничего не стоит. Эта памятка расскажет вам обо всем том мусоре, скрывающимся за сценой, который вам нужно знать, чтобы мои советы работали.

И если вы игрок, и вы хотите играть в менее плохую игру, поделитесь этими памятками с другими игроками и своим ДМом. Если ваш ДМ не прочтет ее, дайте мне знать. Я подниму этот вопрос на следующем собрании Теневого Совета.

Вы можете либо скачать памятки как отдельные PDF, либо прочесть их обе ниже.

[Download Memo to the Players #2: Portraying a Character](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Ftheangrygm.com%2Fwp-content%2Fuploads%2FMemo-to-the-Players-2-Portraying-Characters.pdf&cc_key=)

[Download Memo to the Game Master #2: Portraying a Character](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Ftheangrygm.com%2Fwp-content%2Fuploads%2FMemo-to-the-Game-Master-2-Portraying-Characters.pdf&cc_key=)

Памятка для игроков

Re: Изображение персонажей

И вот мы тут. Вы играете в настольную ролевую игру. Бой идет плохо. Арвидд кричит: «Я прикрою ваш отход. Бегите!» Кассия и Дамиир уже направляются к двери. Но ваш персонаж, Батар, обещал больше никогда не оставлять союзников позади. Это ваш ход. Вы бежите? Деретесь? Тащите Арвидд с собой?

И как раз тут происходит отыгрыш. Игра в НРИ – это не просто совершение наилучших игровых выборов. Это еще и изображение персонажа.

Или же нет?

Действие, а не выступление

Нет. Отыгрыш – это не изображение персонажа. Это не речь от лица персонажа. Это не попытка изображать из себя кого-то еще. Это не делиться восхитительным персонажем с миром. Это не психоанализ персонажа. Отыгрыш полностью и целиком заключается в принятии решений и исполнении действий.

Это не о том, кем является ваш персонаж; это о том, что то, что он делает, определяет его.

Между вами и вашим персонажем

Отыгрыш не связан с кем-либо еще. Вы не устраиваете шоу. Он полностью крутится вокруг построения взаимоотношений с вашим персонажем. Ваш персонаж в ролевой игре – это что-то вроде вашего любимого персонажа в сериалах Netflix. Чем дольше вы проводите с ним времени и больше узнаете о нем, тем важнее он для вас.

Отыгрыш – это переживание истории через глаза вашего любимого персонажа. Испытание истории о вашем любимом персонажей изнутри. Но отношения все еще требуют время для развития и свободного места для роста. И иногда они должны вас удивлять. Как делают ваши любимые персонажи. Сюрпризы тестируют и укрепляют ваши отношения.

Как же всего этого достичь?

Начните с малого и стройте дальше

Чем больше вы знаете о вашем персонаже на начало игры, тем меньше места у него для роста. И меньше шанса, что он вас удивит. Но это нормально. Ваш персонаж – никто низкого уровня на начало игры. И это великолепно. Так как все, что случилось с вашим персонажем до игры – это то, что вы не испытаете за игровым столом.

Другими словами, пропускайте обширную предысторию и анализ персонажа. Вместо этого попробуйте:

Шаг первый: Начните с короткой описательной фразы (подсказки)

Вновь подумайте о вашем любимом персонаже из сериалов Netflix. Подумайте, какими они были, когда шоу только начиналось. Как бы вы описали его в одной короткой фразе? Это то, как вы опишете только что созданного персонажа. Одна короткая фраза с достаточным объемом свободного места для одной или двух идей. Мотивация, простая черта, определяющий момент. И все.

Батар – это опозоренный бывший солдат, старающийся искупить свои прошлые деяния.

Шаг второй: Держите подсказку под рукой

Та самая короткая фраза? Запишите ее. Напечатайте. Не держите ее в голове. Поместите ее куда-нибудь на лист персонажа. Куда-то, где вы будете ее видеть.

Шаг третий: Обращайтесь к вашей подсказке

В начале каждой игровой встречи читайте свою подсказку. Читайте ее каждый раз, когда что-то на игре происходит и чувствуется большим или важным. Читайте ее каждый раз, когда вам нужно принять решение и вы не знаете, что делать.

Шаг четвертый: Доверяйте своему персонажу

Вы придумали короткую фразу? Записали ее? Обращаетесь к ней снова и снова? Великолепно! Больше ничего не делайте. Не анализируйте своего персонажа. Не объясняйте своего персонажа. Не меняйте свою подсказку. Не записывайте истории о своем персонаже. Просто обращайтесь к своей фразе, когда это нужно. И затем делайте то, что кажется вам верным. Принимайте те решения, что кажутся лучшими. Постепенно персонаж вырастет в вашей голове. Он начнет принимать решения. Он начнет говорить через ваш рот. Это случится. Вам просто нужно дать ему место и время, чтобы вырасти.

Сноска: Несколько жестоких истин

Ниже несколько жестоких и тяжелых истин для будущих актеров, что думают, будто НРИ – это шанс сделать шоу.

1..Ни один план не переживает столкновения с НРИ

Ролевые игры – это не романы. И у них нет сценариев. Вы не контролируете события игры. Вы не можете контролировать, как действуют другие игроки. Вы даже не можете контролировать, как другие люди видят вашего персонажа. Единственное, что находится под вашим контролем – это то, как ваш персонаж реагирует на то, что происходит на игре. И люди – даже воображаемые люди-котики – развиваются по мере происходящего. Ваш анализ персонажа на тридцать страниц бесполезен через два часа игры.

2. Никому нет до вас дела, кроме вас самих

У всех за столом есть их собственный любимый персонаж. Тот, за кого они играют. Никто здесь не пришел смотреть, как вы играете вашим. И у ДМа есть пять отдельных участников, на которых ему надо смотреть и мир, которым нужно управлять. Нет смысла играть вашим персонажем для кого-то кроме вас самого. Подумайте: вы реально обращаете внимание на других игроков и то, что делают их персонажи? Или вы тратите большую часть времени на понимание того, что еще сделает ваш персонаж? И это верно для всех за игровым столом. Извините.

3. Понимание приходит после действия

Вам не нужно обширное описание персонажа, чтобы понять, как он будет действовать. Вам даже не нужно знать, почему он делает то, что делает. Потому что люди так не функционируют. Даже воображаемые люди-кошки. Люди сначала делают. Причины приходят потом. Вы можете в это не верить. Вы можете думать, что вы отличаетесь от других. Но люди с множеством научных степеней и сложным медицинским оборудованием доказали эту теорию. Если вы дадите вашему персонажу место, он скажет вам, как нужно действовать. И рано или поздно вы сможете понять, почему он сделал то, что сделал.

Сноска: Восхитительные сцены построения персонажа

Но что с теми сценами в ТВ-шоу и фильмах, где персонажи не принимают решения и исполняют действия? Где они говорят о принятых решениях. Не избавились ли вы от них благодаря «простой фразе и действию»?

Нет.

По мере игры ваш мозг будет постоянно придумывать истории о вашем персонаже. Они будут возникать словно бы из ниоткуда. Ваш мозг – это машина по производству историй. И он любит истории о людях. Особенно о том, почему люди такие, какие они есть.

Когда что-то заставляет вас объяснить предысторию вашего персонажа, что-то появится на кончике вашего языка. Если вы ему позволите. Даже если это будет всего лишь:

Я не знаю. В этот момент я просто понял, что я не хочу быть тем солдатом, что оставляет кого-либо позади.

Памятка для Мастера

Re: Изображение персонажей

Хотите ли вы, чтобы ваши игроки испытали необузданное удовольствие Истинной Ролевой Игры? От раскрытия персонажа через игровой процесс? И построения глубокой эмоциональной связи с ним? Конечно же вы хотите!

Но Истинная Ролевая Игра требует времени, терпения и доверия. Не на вашей стороне. На стороне игроков. Им нужно приложить усилие и им нужно поверить, что все это будет иметь смысл. Вы не можете приложить это усилие за них. И вы не можете предложить им простого пути. Но вы можете помочь.

Поощряйте: Позиция

Истинная Ролевая Игра вся построена на позиции. Она о терпении. Она о вкладе на будущее. Она о доверии процессу и доверии вашему внутреннему чутью. К сожалению, вы не можете изменить позицию ваших игроков. Но, к счастью, они обычно отражают ту позицию, которую вы проявляете к процессу игры. Если вы воодушевлены тем, что видите, как персонаж со временем и через игру обретает форму, то и игроки будут воодушевлены этому. Поэтому занимайте верную позицию по отношению к игровому столу. Начните с создания персонажей.

Когда вы сидите с игроками, делающими своих персонажей, сделайте акцент на механических выборах. Больше ни на чем другом. Подтолкните игроков к тому, чтобы они верили своему чутью. Чтобы они принимали интересные решения. И не выдавливайте из них объяснения с позиции их персонажей. Если им сложно это делать, дайте им знать, что вам действительно интересно узнать причины их выбора по мере хода игры. «Я не могу дождаться, чтобы узнать, почему твой персонаж так хорош в обращении с животными». Позвольте им увидеть, что вы уверены в том, что отличный персонаж появится по ходу игры. Дайте им разделить ваш восторг.

Отговаривайте: От Делай-и-Описывай

Хорошая позиция – отличное начало. Но вам нужно направить ваших игроков прочь от ловушек, что виду их от Истинной Ролевой Игры к поверхностному подходу Делай-и-Описывай. Некоторые игроки будут сопротивляться этому направлению. Вы не можете заставить их принять это. Но вы можете отказаться ехать с ними в одной лодке.

Во время создания персонажа отговаривайте от сложных предысторий и заранее заданных отношений между персонажами игроков. Вы не можете остановить игроков от создания предысторий и придумывания взаимоотношений, но вы не обязаны подыгрывать им в этом. Если игрок делится своими идеями по предыстории или обсуждает существующие отношения, остановите его. Скажите: «Давай пока сконцентрируемся на твоем листе персонажа, и позволь мне узнать о твоем персонаже по мере игры». Подчеркните, что вы, как минимум, играете в игру, чтобы узнать, что произойдет. А не для того, чтобы исполнить сценарий.

Если кто-то пытается передать вам написанную предысторию, откажитесь. Скажите, что хотите быть удивлены тем, когда эти вещи сыграют во время процесса.

И во время игры не давайте вашим игрокам декламировать. Не позволяйте им затормаживать игру монологом, описывающим мысли, мотивации и личную историю их персонажей. Прерывайте их и просите описать их действия, пожалуйста. Или же спросите, действительно ли их персонаж стоит посреди важной битвы и декламирует.

Требуйте: Короткие описательные фразы

Я сказал вашим игрокам придумать короткую подсказку по отыгрышу. Одно предложение, что описывает их персонажа. Вы не можете заставить игроков заниматься Истинной Ролевой Игрой, но вы можете потребовать эту фразу. Если они дают вам что-то длиннее одного предложения, верните и попросите попробовать еще раз. И нет, длинные, излишние предложения со множеством пунктов не считаются.

Большая часть этих подсказок естественным образом включит в себя мотивацию, как это и описано на сноске. Как правило люди склонны понимать персонажей с точки зрения мотивации. Но если вы получили подсказку, не предполагающей мотивации, попросите вашего игрока выбрать таковую.

Воспитывайте: Истинный отыгрыш

Истинные Ролевые Игроки не знают своих персонажей с ног до головы. На своей первой сессии они будут едва знать их. Так что будьте проще к своим игрокам на начало игры. Никаких сложных моральных дилемм. Никаких мастерских персонажей, пытающих их на тему предыстории. Пусть взаимодействие и выборы будут простыми и с акцентом на вещах, что подкрепляют подсказки каждого из персонажей и их мотивацию.

Со временем игроки найдут своих персонажей. Да-да, начнут появляться те самые отличительные свойства личности и модели поведения. Используйте события внутри игры и взаимодействие с мастерскими персонажами для поощрения роста подобных вещей, когда они начнут появляться. И если игроки отшатываются от этого, не настаивайте.

Это может звучать очень сложно. Но на деле очень легко, если у вас правильная позиция. Если вы искренне заинтересованы в персонажах за столом – если вы хотите узнать их – вы сделаете то, что от вас требуется, не думая слишком много об этом. Представьте, что это ваши любимые персонажи из сериала Netflix. Вы же хотите узнать о них все. Но представьте, что они очень стеснительные. Если вы будете слишком давить, то напугаете их.

Сноска: Мотивация, требуемая для дальнейшей игры

Каждому воображаемому персонажу нужна мотивация. Вы не можете играть персонажем без нее. К счастью, большая часть людей понимаете это на таком базовом уровне, что, если вы попросите игроков придумать короткую описательную фразу, она будет включать – или намекать на – мотивацию. Но если у вас есть подсказка, которой ее не хватает, пусть игрок заполнит этот пробел.

Мотивации движут действиями персонажей. Это не цели. Цели приходят и уходят. Мотивации лежат в основе каждой цели. Мотивации говорят вам о том, что ценит персонаж. То, что он ищет. То, что придает его жизни смысл.

И вот подборка примеров мотивации:

· Накопить богатство

· Заработать славу

· Получить уважение

· Набрать силу

· Добиться признания

· Исполнить долг

· Обнаружить истину

· Делать добро

· Помогать другим

· Достичь совершенства

· Найти знание

· Предаваться удовольствиям

· Исполнить предназначение

· Избавиться от скуки

· Удовлетворить жажду странствий

· Нести хаос

· Утолить ненависть

· Нести справедливость

· Распространять идею

· Отомстить

· Возвыситься

· Набрать последователей

· Испытать свою храбрость

· Стать мастером в чем-то

Сноска: Перестаньте беспокоиться и полюбите стереотипы

Научитесь любить тропы, клише и стереотипы. Поощряйте игроков любить их вслед за вами. Ведь тропы – это всего лишь семена повествования. Но это знакомые семена. Которые глубоко резонируют с людьми. Именно поэтому эти идеи все еще с нами. Истинная Ролевая Игра состоит в посадке этих семян и слежении за тем, как они растут. Тропы – это семена, что хорошо растут в человеческих мозгах. Так что используйте их. Играйте с ними. Наслаждайте ими. И всегда делайте это с уважением.

Вы не умны, когда ниспровергаете тропы, клише и стереотипы. Вы не умнее, чем кто-либо. Вы просто рассказываете истории, которые никому не нужны. Которые никто не запомнит.

Ничто не вырастет из разрушенного семени.

Источник: <<https://vk.com/@dungeonsandsuffering-pamyatka-dlya-igrokov-2-izobrazhenie-personazhei-na-igre>>