

# Helse spelers – en hoe er mee om te gaan

Hopelijk overkomt het je niet te vaak, maar vroeg of laat zal je te maken krijgen met ‘moeilijke’ spelers. Hier volgen de drie soorten die het vaakst voorkomen, samen met enkele ideeën om met hen om te gaan.

## I – De regelmeester

Meest gehoorde uitspraak: *“Ik weet zeker dat het regelboek je hierin tegenspreekt. Je zal op pagina 23 op de derde paragraaf duidelijk kunnen lezen dat...”* enz.

Regelmeesters zijn die spelers die de regels van het spel beter kennen dan jij – of goed kunnen doen alsof, eens deze reputatie wortel heeft geschoten. Ze doen niets liever dan uren na elkaar het regelboek uit te pluizen. Natuurlijk zou jij dat ook willen doen, maar jij bent (hopelijk) druk bezig met het schrijven of instuderen van het komende avontuur en vind dat belangrijker dan enkele specifieke regeltjes.

Regelmeesters zijn waarschijnlijk de lastigste helse spelers die je aan je tafel kan ontvangen. Een goede manier om met hen om te gaan is hen in te zetten als assistent-spelmeester en hen de regels te laten opzoeken in jouw plaats, maar uiteindelijk zul je moeten zeggen *“Je hebt gelijk, excuseer me.”* Of *“Het is mijn spel, dus ik beslis wat de regels zijn, niet jij!, en ik beslis hierbij dat mijn woord wet is.”*

Het is zeer belangrijk dat je je niet laat opjatten of overreageert. Neem alles in alle rust in je op. Tenslotte ben jij de spelmeester en de eerste en meest belangrijke regel in ieder rollenspel is:

**DE SPELMEESTER HEEFT ALTIJD GELIJK!**

Gedurende een spelsessie aan jouw tafel ben jij de uiteindelijke beslissende factor in elke situatie. Je mag nooit toelaten dat je door een speler zoals dit wordt overmeesterd, want dan is het einde zoek en verlies je alle recht om beslissingen te nemen.



## II – De stille aanwezigheid

Meest gehoorde uitspraak: “.....” (Absolute stilte).

Stille aanwezigen zijn wel fysiek aanwezig aan je tafel, maar nemen niet echt deel aan het spel. Er zijn vele technieken om stille aanwezigen bij het spel te betrekken – zorg ervoor dat je scenario (of avontuur) elementen bevat dat enkel de stille aanwezige tot een goed einde kan brengen. Pluis zijn/haar achtergrondverhaal uit en maak daar gebruik van om het spel persoonlijk te maken voor de stille aanwezige maar zorg er voor dat je de andere spelers niet aan hun lot overlaat. Heb je twee (of meer) stille aanwezigen? Zorg voor een gebeurtenis die hen afzonderd van de groep en geef hen een gemeenschappelijk doel.

Houd er wel rekening mee dat sommige spelers graag achterover leunen en de anderen luid laten praten terwijl zij de zaak observeren alvorens een besluit te nemen.



## III – De munchkin

Meest gehoorde uitspraak: *“Slechts 100 Orken? Ik heb daar speciaal mijn lievelingszwaard Orkendoder voor, onmiddellijke dood voor elke Ork die er door verwond wordt. Ik heb het geerfd van mijn vader die soldaat was in de keizerlijke garde, zo is het dus in mijn bezit gekomen.”* Even later *“Wat zeg je? 50 Ogers? Gelukkig heb ik van mijn oom een bijl gekregen op mijn dertiende verjaardag die een +10 op trefpunten geeft en alle schade tegen Ogers verdubbelt... neen, wacht effe... tegen ALLE reusachten...”* (sic!)

Munchkins zijn spijtig genoeg de grootste aanwezigheid onder de rollenspelers. Je zal als spelmeester maar gezegend zijn met twee of meer dergelijke helse spelers in je mooi ontworpen verhaal. Ze zien een rollenspel als een competitie en een manier om zoveel macht te verwerven als ze maar kunnen – vaak op totaal onverklaarbare wijze – en hun held zo sterk te maken dat de andere spelers er bij zitten en mogen kijken naar zijn (het zijn zelden vrouwelijke spelers) show.

Ook hier zijn vele manieren om met deze helse speler(s) om te gaan. Je kan beginnen met een rustige babbel voor of na het spel en hun verzoeken zichzelf in toom te houden. Indien dit niet werkt kan je dat superwapen dat de munchin steeds weer lijkt te bezitten laten falen: *“Sorry, maar de magie lijkt uitgewerkt; Misschien heeft je vader er wat teveel van gevergd tijdens zijn beschermings taken voor de keizerlijke garde.”* Of *“Heb je die sterke verhalen van je oom écht geloofd? Niet te geloven dat nu net jij daar intrapt. Die bijl is gewoon een bijl hoor. Misschien heeft je oom er ooit een Oger mee verwond en heeft de omgeving er een lang verhaal rond geweven. Spijtig dat je dat op deze wijze moet uitvinden...(sic)”*.

Probeer nooit een munchin te compenseren door de andere spelers eveneens té krachtig te maken, deze handelswijze is zoals kinderen die van de goede sint teveel speelgoed krijgen – dat gaat een tijdje goed maar zal uiteindelijk niet worden gewaardeerd. Je zal al gauw merken dat de munchkin er toch weer bovenuit groeit en al gauw moet je monsters gaan inzetten wiens aanwezigheid in je avontuur je niet voor jezelf kan verklaren om je munchkin bezig te houden terwijl de andere helden romdom hem bij bosjes sneuvelen.

Misschien moet je beter controleren welke voorwerpen je in je spel wil gebruiken of toelaten. Erfenissen zijn niet toegestaan en een vaak gebruikte truuk om machtige voorwerpen in een avontuur te krijgen.

Munchkins zijn vaak ook regelmeesters en draaien er hun hand niet voor om om de regels te buigen in hun eigen voordeel. Als je de pech hebt een munchkin in je groep te hebben die tegelijkertijd ook een regelmeester is, verlos hem dan zo snel mogelijk uit jouw lijden alvorens hij de rest van de groep aansteekt...