

Jó játékosok = jó mesélő



A Gnome Stew blogon jelent meg ez a cikk **Angela Murray** tollából, és mivel nagyon hasznosnak gondoltam, ezért lefordítottam nektek a legfontosabb részeit, *dőlt betűvel pedig a saját gondolataimat fűztem a szöveghez.*

A jó játékos érti, hogy a játék része és tudja, hogy döntései hogyan segítik elő a játék előrehaladását, miközben a karakteréhez is hű marad.

Jó játékosok nélkül könnyen teherre válás a mese és a készülés, annyira, hogy végül nem éri meg a fáradságot. Természetesen egy jó mesélő nélkül a játékosok előbb-utóbb más szabadidős tevékenységet fognak választani, de ezzel együtt is érdemes kicsit a tyúk és tojás problémafelvetés szerint megvizsgálni a jelenséget. Mi van előbb: a jó játékosok vagy a jó mesélő? Jó mesélők formálnak jó játékosokat vagy a jó mesélők akkor születnek meg, amikor egy asztalnyi remek játékosal találkoznak? A válasz valószínűleg a két véglet között kell valahol keresni.

A Stew blog sokat foglalkozik a meséléssel, így azt is lefedték már cikkek, hogy miként kell a játékosokat támogatni. A blog több cikket is tartalmaz ebben a témában: hogyan legyenek jobb szerepjátékosok, hogyan ismertessük meg velük a hobbit, hogy meséljünk kicsiknek, és így tovább. Angela azt a témát is érintette már, hogy miként lehet a részrehajlás se-

gítségünkre a moderálásban. A játékosok bátorítása és összetartása alapvető mesélői jártasság.

Figyelembe kell venni persze, hogy ha egy igazán kiváló játékos ül le az asztalunkhoz, akkor is teljesen átformálhatja, javíthatja a játékot. A jó játékosok egyszerre megkönnyítik és megnehezítik a játékot: egyrészt számíthatsz rá, hogy a játék jobb lesz, másrészt viszont neked is többet kell nyújtani, ha jobb játékot szeretnél. A jobb játékosok arra sarkallanak, hogy jobb mesélő legyek – írja Angela.

Mit csinálnak a játékosok, ami jó a mesélőnek?

Beleteszik az energiát a játékba: mesélőként nincs rosszabb, mint leülni és azt tapasztalni, hogy a játékosok érdektelen, üres tekintettel néznek vissza rád. A jó játékosok elkötelezettek és érződik rajtuk, hogy azért vannak ott, hogy egy jót játszanak. A karakterük vagy a játék iránti lelkesedésük szerencsés esetben átragad a többi játékosra és őket is lelkesíti. A figyelemelterelő dolgokat minimalizálják és készek ráharapni a csalira, amit a karaktereik elé lógatsz. *Nem késik a játékülésről, nem szervez rá programot, elhozza a karakter-lapját, kidolgozza rendesen, kitalálja, hogyan néz ki, mi van nála, van elképzelése a karakter háttéréről és múltjáról.*



Ismerik a szabályokat és tisztelik a mesélő döntéseit: az ilyen játékosok felbecsülhetetlen értékűek. Segítenek abban, hogy a játék haladjon, menjen előre azzal, hogy tudják, mikor és mit kell dobni. Igazi erőforrások a kevésbé tapasztalt játékosoknak, nagyban felszabadítva a mesélőt, aki így a játékra koncentrálhat és nem kell a szabályok magyarázatával időt töltenie. Nem keverendők össze ezek a játékosok a szabályjogászokkal, akik állandó vitáikkal épp, hogy lelassítják a játékot. Elolvassa a szabálykönyv legalább rá vonatkozó részeit, ha valamit nem ért, olvas és kérdez.

Osztoznak a rivaldafényen: nem csak a saját karakterükkel foglalkoznak, de odafigyelnek a többi karakterre is az asztalnál. Önként feladják a rájuk kerülő figyelmet és tudják, hogyan húzzanak be más játékosokat a játékba. Mindenki élvezi, ha körülötte forognak az események, és könnyű abba a csapdába esni, hogy elöngözzük a játékot. A jó játékos odafigyel rá, hogy mindenki hasonlóan részt kapjon a történésekből. *Csapatban gondolkodik, érdekes számára, hogy a karakterek mit gondolnak egymásról. Nem vág a másik játékos szavába és akkor is figyel, ha épp nem az ő karaktere játszik.*

Pont annyira metáznak, amennyit kell: minden játékosnak a karakter motivációit és reakcióit kell kijátszania, de az igazán jó játékos megérti, hogy a játék részesei, és képes úgy döntéseket hozni, hogy a játékot is előre viszi és a karakteréhez is hű marad. Természetesen senki sem szereti azt látni, hogy ha a metázással tesszük tönkre a történetet, de ha egy kis metázással egy egyébként elakadó játékot lehet továbblökni, akkor azzal nincs

baj. *Hogyha metázik, akkor is a karakterén keresztül mondja el a gondolatait. A történet, a játék miatt metázik, nem pedig azért, hogy a karaktere előnyre tegyen szert. Képes elfogadni, hogy a karaktere veszít, néha a rövidebbet húzza.*

Őszintén szólva nem láttam még olyan, igazán jó játékot, ami nem egy jó mesélő és jó játékosok találkozásával kezdődött volna – írja Angela. Hogyha pedig egy illet megél az ember, akkor többet akar, jön újra játszani. Neked mit csinált játékosod, ami miatt jobb mesélővé váltál?

2015.06.12.

Szerző: Varga Zsolt

Angela Murray cikkének fordítása

Forrás: dicewithedge.wordpress.com

Szerkesztette: Magyar Gergely