

Tanácsok játékosoknak



A legtöbb játékos a kezdeményező és a reagáló kategóriák egyikébe esik. A kezdeményező típusú játékos erősen motivált. Gyakran megy a saját feje után, és maga indítja el az eseményeket. Élénk a képzelete, életet és színt visz a történetbe. A mesélőt állandó készenlétben tartja, és viselkedése sok érdekes történetet szül. Sajnos, ha átesnek a ló túlsó oldalára, a kezdeményező játékosok állandóan reflektorfénybe állítják magukat és árnyékba kényszerítenek mindenkit, a mesélőt is beleértve. Néha a történet menetét illető vitákba bonyolódnak a mesélővel, akit alapvető szándékainak felülbíráására igyekeznek rábírní. Jó dolog a lelkesedés, de tartsuk észben, hogy ki is vezeti a játékot. Mindenkinek joga van saját elképzelései szerint játszani a saját karakterével, de közben ne rontsuk el a többiek szórakozását. Karakterként beleszólhatsz a történet menetébe, de játékosként részének kell lenned a csapatodnak. A reagáló típusú játékosok mindezek ellentetei; csak a közvetlenül előttük álló problémákkal törődnek, nincsenek távlati céljaik karaktereikkel. A mese végén a karaktereik egyszerűen csak lófráznak ide-oda, míg a következő történet újra életet nem lehel beléjük; a reagáló játékosok csak a többi játékos ösztökélésére cselekszenek. Esetleg csak szóltanul követik a többi karaktert jelenetről jelenetre, és azt támadják, akit a többiek mutatnak nekik. Nincs motivációjuk.

A többiek gyakran nem értik, hogy ők miért is pocskolják szerepjátékkal az idejüket (hisz láthatóan nem élvezik...) Sajnos, a reagáló játékosok gyakran olyan kezdők, akik nem igazán értették meg a játék lényegét... A fenti kép nyilván nem tökéletes; te magad talán egyik kategóriába sem tartozol, de bizonyára legalább az egyik típus ismerős... Senki sem tökéletes, (...) és nem mindenkiből válik mester pár óra leforgása alatt, sőt, a legtöbb játékosnak ehhez évek kellene. Mindenkinek a saját szintjéről kell elindulnia, és mindenki más tempóban halad. Neked is az a leghasznosabb, ha a saját fejlődéseddel, és nem a többiek hibáival foglalkozol.

Pár gyakorlati tanács:

Hogyan játsszunk?

- Tartsd tiszteletben a mesélőt! A felesleges vitánál semmi sem lassítja jobban a játékot. Persze hogy tiltakozol, ha valami igazságtalanság történt veled; ámde ez még nem elég ok a többiek szórakozásának elrontására. Emlékeztess magad arra, hogy a játék célja a szórakozás és nem a vita – halaszd hát el a játék utánra az aggályaidat...



- Játssz ki a képességeidet. A számok a karakterlapon nem dísznek vannak ott. Ezek olyan útmutatók, amik a karaktered realisabb kijátszását segítik. -3-as (_nagyon_ rossz) ügyességgel ne dobálj késeket, ha csak nem akarod, hogy megvágd magad. Nem leszel kisebb hős, csak mert nincsenek emberfeletti képességeid.
- Jegyzetelj. Akkor lesz életbevágóan fontos annak a bányának a neve, aki három héttel ezelőtt megpofozott, amikor a legkevésbé számíatsz rá. Nem bízhatod magad mindig a memóriádra.
- Illeszkedj be. A veled (a karaktereddel) élő emberek a barátaid. Mi több, akár az életed is múlhat rajtuk. A csapaton belüli veszekedés elrontja a játékot. Néha a vita érteles történetet szül, de általában inkább a csapat egységet rombolja. Jusson eszedbe: az ellenség nem a csapatodban van – legtöbbször nem....
- Ne foglalkozz mással. Ezt nem lehet elégszer elmondani. A többiek azért vannak itt, hogy szórakozzanak – ahogy Te is. Ne ülj ott mint egy sült hal, csinálj már valamit! Pontosan annyi élményt kapsz a történetből, amennyi energiát beleinvestálsz.

[Sajna a köv. bekezdés fordítása elég gyatrán sikerült, hát ez van.]

- Éld bele magad a történetbe. Rajtad múlik, mennyire merülsz el a történetben, és ez gyakran attól is függ, mennyire fogadod el a mesélőt. A mesélő szavaiba neked kell beleélned magadat a képzelőerőd segítségével. Ne vitázz a mesélővel, legyél inkább képzeletben kreatívabb. Ha nem hagyod magad számára a világot valósággá válni, akkor a játékon belül sem lesz valóságos..

[Gyatra fordítás OFF]

Hogyan ne játsszunk?

- Ne légy bomlasztó. A mesélő azon fáradozik, hogy szórakoztató történetet

kovácsoljon. A legkevesebb az, hogy tiszteletben tartod a munkáját. Drámai helyzeteket nehéz teremteni, ne akadályozd még Te is!

- Ne légy önző. Ne játssz olyan karakterrel, aki mindent megold a többiek helyett. Adj másoknak is lehetőséget a játékra.
- Ne késs. Mindenkinek lenne csomó más elfoglaltsága. Rajtad (is) áll, hogy időben elkezdhetik-e a játékot. Próbálj meg pontosan érkezni, vagy ha nem megy, szólj oda telefonon, ne várjanak rád hiába.
- Ne légy felkészületlen. Játékosként karakterlapon, kockán, szabálykönyvön, papíron ceruzán-radíron (kaján) kívül nincs is másra szükséged. Igen, néhányan hajlamosak otthon felejtetni a karakterüket; legjobb ha van belőle egy példány a mesélőnél is.
- Ne szívasd a kezdőket. A kezdők gyakran céltáblái az „öreg” játékosok poénkodásának. „Igen, a sárkányok szeretik, ha álmukban megcsikálják őket!”, de ez nem valami épületes szórakozás. Te vajon mit éreznél, ha így vezetnének be a szerepjátszásba? Ha meg mégsem hagysz fel a kezdők szívatásával, ne csodálkozz, ha többet nem jönnek el....

U.i.: Ezt (is) az Ars Magica szabálykönyvből fordítottam magyarra, mindenki okulására. Aki még nem tette meg, olvassa el a mesélőknek szóló részt is, talán főt van az rpg.kva.hu-n, talán csak az archívumban van meg.

1998.06.23.

Szerző: So

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely