

## Tippek kezdő mesélőknek - egy játékos nézőpontjából



(Figyelem! Kizárólag kezdő játékosok/mesélők számára! – szerk.(LFG))

### Legyetek felkészültek

Azért írom ezt elsőként, mert ez a legfontosabb. Volt már jópár alkalom, mikor a mesélők nem, vagy csak alig készültek fel a mesélésre. Ilyenkor hasraütés jelleggel meséltek, habár ezt csak a tapasztaltabb mesélők tehetik meg, ha ügyesen rögtönöznek; az említett mesélőknél azonban nem ez volt a helyzet. Ezek a játékok elég unalmasak voltak, félórát vártunk mire kiderült, hogy mi lett az utolsó cselekvésünk eredménye/következménye.

A szabályok ismerete is a felkészültség része. A mesélőnek jobban kellene ismerni a szabályokat, mint a játékosoknak; kivéve persze ha valamelyik játékos maga is mesélő. Nagyon lelassítja a játékot, ha a mesélő a játékosok sóhajtozásától kísérvé percnként ellenőrzi a szabályokat. Bármilyen hibát elnézünk – rossz történetet, ötletlen NJK-kat, gyatra szabályalkalmazást, stb. – de a felkészülés teljes hiányán jogosan húzzuk fel magunkat vagy csalódunk miatta.

Csak 15 perc az egész; már folyamatban lévő történetek esetében még ennyi sem kell hozzá. Ha pedig épp nincs futó történet, csak akkor kezdjétek újra, ha már van tervetek, elképzelésetek. Lehet, hogy néha valóban nincs elég időtök a felkészülésre, és ezt mi – játékosok – is megértjük és tiszteletben tartjuk; de ha valaki állandó jelleggel felkészületlenül érkezik, jogosan bosszant minket az, hogy a mesélőnek nem ér annyit az egész, hogy rászánjon 15 percet a kalandra és legalább nagy vonalakban kidolgozza azt.

### Fogadjátok el a játékosok ötleteit

”Mivel egész nap a városban leszek, kihasználom az alkalmat, hogy meglátogassam a bátyámat, aki a helyi üvegboltot vezeti, és megnézzem hogy megy a sora.” Tökéletes. A játék kezdett lelassulni, ezért úgy döntöttem, hogy adok valami új témát a mesélőnek. A karakterem kijelentése elláthat minket legalább egy összejövételre való kalanddal – ha nem többel. Meglátogathatom a bátyámat, láthatom, hogy valami nincs rendben vele, kideríthetem, hogy egy csapat tolvaj letöri a forgalmat, elmegyünk kivizsgálni az esetet, közben leleplezünk egy összeesküvést, amiben egy nemest el akarnak tenni láb alól, stb.



Ha odafigyeltek arra, hogy mit csinálnak és mondanak a játékosok, nem nehéz a kalandok tervezése. Ha figyeltek, akkor érdekes fordulatok jelenhetnek meg a játékaikban („Megölni mindenkit, aki nem a Csillagflotta tagja”); ezek a fordulatok jót és rosszat is hozhatnak a karaktereknek.

## Adjatok nekünk témát

Mesélés közben adjatok lehetőséget a játékosoknak arra, hogy kibővíthessék a kalandot. Ez a ti dolgotokat is megkönnyíti hosszútávon és megnő az érdekes fordulatok esélye is. „A tolvaj üldözése alatt a szemed sarkából észreveszed ahogy egy alak követ benneteket a tetőkön szaladva.” Dobjatok az észlelési pontokért. Gurít „Az alakban felismered azt az elf kereskedőt, akit az előző heti bálban mutattak be neked.” Ez a példa lehetőséget ad a játékosnak arra, hogy többet is kinyomozzon az elfről, ha úgy akarja. Ebből pedig akár új kalandok is születhetnek.

## Ösztönözzetek/jutalmazzatok meg bennünket, ha többet teszünk, mint amennyi szükséges

Ha azt szeretnétek, hogy mi, játékosok, többet tegyünk hozzá a játékhoz, mint amennyi szükséges (például valóban árnyalt karakterleírásokat adjunk vagy olyan új ötletekkel álljunk elő, melyeket fel tudtok használni a történetben), akkor adjatok rá okot. Senki se szeret órákig dolgozni egy új karakteren, csak hogy a mesélő elintézzé egy „Óriási, köszönjük”-kel és soha többé ne törődjön vele többet. Ha nem jutalmaztatok a kezdeményezéseinket, akkor azok a játékosok is leszoknak erről, akik hajlamosak voltak rá. Mesélőként az az egyik kedvenc taktikám, hogy ilyenkor bónusz tapasztalatot adok. Méghozzá nem is keveset, hanem annyit, amennyiért már érdemes megoldozni: amennyivel érdemben fejlődhetnek a szintjükön belül, sőt akár szintet is léphetnek.

## Tanuljátok meg kezelni a váratlan helyzeteket

Mesélő: „A fogadásotokra küldött törpe odaér hozzátok és megköszöni, hogy megtettétek a hegyekbe vezető hosszú utat. Majd megkér

benneteket, hogy kövessétek a Vezérhez, hogy bemutathasson benneteket neki.”

Játékos: „Mikor hátat fordít nekünk, közelről fejbőlövöm az íjammal.”

És itt véget is ér a kaland melyben a játékosok találkoznak a törpe vezérrel és elfogadják a legújabb küldetésüket: hogy megszabadítsák a törpéket a gonosz barlangi gyíkembertől. Semmi értelme a több hónapos tervezgetésnek. Most mit tesztek? Remélhetőleg nem maradtok tétlenek. Ha nem tudjátok feltalálni magatokat váratlan helyzetekben, ne akarjatok mesélni. Mindig történik valami váratlan. Ez biztos. Ezért sodródjatok ti is az árral és tartsátok észben az egyik alapvető fizikai törvényt: minden hatásnak megvan a maga egyenrangú ellenhatása is.

## Ne korlátozzátok a cselekvési körünket és a döntéseinket

Semmi sem tiltja, hogy azt tegyük a játékban amit akarunk. Persze általában nem térünk el az elképzelésektől/tervektől, nem teszünk ostoba vagy értelmetlen dolgokat, de esetenként hozhatunk megkérdőjelezhető döntéseket. Ha pedig meghozzuk ezeket a döntéseket, ne mondjátok azt, hogy ezt nem tehetjük, ne térítsétek el a játék menetét azért, hogy megakadályozzatok minket ebben. Ha le akarom löni a polgármestert, akkor nem ragad be a fegyverem és nem fogyok ki töltényből sem. Ha elszúrunk egy kalandot, mert olyat teszünk, amit nem terveztetek, akkor fogadjátok el és haladjunk tovább.

## Lépjetek az NJK-k helyébe

Ha NJK-kat helyeztek egy történetbe, akkor lássátok el őket személyiséggel és dolgozzátok ki a háttértörténetüket. Igaz, ez több munkát jelent először, de ahogy halad a történet, elég NJK lesz benne, amely nem csak egy név lesz, hanem élőlényhez hasonlít. Ha nem tudtok személyiséget alkotni egy NJK-nak, akkor adjatok lehetőséget az egyik játékosnak, hogy eljátssza ezt a szerepet, persze csak akkor, ha nincs jelen a karaktere vagy ha ez nem zavarja meg a többi játékos játékát. Az NJK-k

megalkotásának egyik legegyszerűbb módja, ha felsoroljátok a fajtát/leírását, foglalkozását és néhány valamilyen rá jellemző személyiségvonást/cselekvést (pl. ideges rángatózás vagy kedvenc mondása).

## Legyetek kiszámíthatatlanok

Kinyitják az ajtót, megölik a szörnyet, elviszik a kincset. Egy tipikus D&D kaland. Kiszámítható. A kiszámíthatatlan az lenne, ha megölnék a kincset, kinyitnák a szörnyet és elviszik az ajtót (Murdock mondása). Ha már együtt játszunk egy ideje, kiismerjük a mesélők stílusát és hogy mire hogyan reagáltak. Ha nem változtattok néha a játékokon, nem lesz nagy kihívás a játékosok számára, hogy mindig megelőzzenek benneteket egy lépéssel. Ilyenkor hajlamosak vagyunk lerövidíteni egyes kalandokat; például, ha a történeteitekben mindig rablók ütnek rajtunk, mikor úton vagyunk, akkor egyszer csak úgy döntünk, hogy mi magunk állítunk csapdát a banditáknak. A legjobb, ha már a kezdetektől fogva mindig kiszámíthatatlan helyzetek elé állítotok minket, így folyamatosan a legjobb tudásunk szerint kell játszanunk.

## Mindig adjatok választási lehetőséget

Egyszer egy mesélő bedobott minket egy szobába, lezárta, elkezdte vízzel

elárasztani és így szólt: „Nos, még nekem sincs semmi elképzelésem arról hogyan juthatnék ki innen, úgyhogy bármely javaslatra nyitott vagyok.” Az említett szobát ő tervezte és minden alkalommal mikor megpróbáltunk eltérni az általa meghatározott útról, mindig visszaterelt minket. Ha nem adtok választási lehetőséget, nincs szabad akaratunk. Ha nincs szabad akaratunk, nem sok értelme van a játéknak. Ha gondotok van a játékosok szabad akaratával, azt ajánlom, hogy inkább kezdjétek el könyvet írni. Akkor ti irányítjátok a karaktereket, akik akkor és azt fognak csinálni, amikor és amit ti akartok.

2009.09.17.

Szerző: Paul Robertson  
Fordította: Bodocs Natália

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely