

Hogyan mesélünk?



Üdv!

Az alábbi levelet az RPG listáról emelem át - bocs azoktól, akik most sokat kapnak belőle!

Hi!

Meg nem végeztem az Ars Magica mágiarendszerével, viszont találtam a könyvben egy egész fejezetet a mesélésről, meg a (szerep)játékról. Gondoltam, közreadom hanyag fordításban a fontosabb dolgokat, mert jók.

Tanácsok mesélőknek:

Mire törekedjünk?

- Hagyd, hogy a játékosok azt tegyék, ami nekik tetszik. A játékosok kifejezési szabadságának korlátozását messze el kell kerülnöd. A játékosoknak nem sok közük van a világhoz működéséhez- kivéve a karaktereiket. Ha ez a szabadságuk korlátozott, akár otthon is maradhattak volna... Emellett meg a történet többi szereplőjét is el kell játszani, és a karakterek korlátozása csak a terheidet növeli.
- Adj részletes leírásokat. (...) A képzelet nagyon hasznos eszköz, használd ki!
- Jutalmazd a szerepjátékot. (...)
- Hallgasd meg játékosaid véleményét a szabályokról. Mivel a szabályok mely hatást gyakorolnak a karakterekre, hadd döntsék el a játékosok, mi a legjobb. Végül is, a

játékosok a szabályokra is figyelnek - ha a harcrendszer az íjászatnak kedvezőbb, talán nem rohannak a játékosok íjakat vásárolni? Habar mesélő vagy, senki sem szereti a diktátorokat. Ragaszkodj bizonyos szabályokhoz, de légy rugalmas másokkal.

- Légy felkészült. (...) Ez nem azt jelenti, hogy minden éber órátat készüléssel kell töltened, hogy biztos lehess benne, mindenkinek színes térképe van a laboratóriumáról. Egyszerűen csak jó, ha mesélés előtt átgondolod a dolgokat. (...)
- Nézz a szabályok mögé. A szabályok a karakterek ráncba szedését szolgálják. Ha a képzeleted állandóan túlmutat a szabályokon, hagyd a szabályokat! A történet némely részének direkt jót tesz a szabadjára engedett képzelet; pld. mennyire 'túlvilági' egy olyan tündér [faerie], akinek a táblázatai megtalálhatók a könyvben is?

Mit kerülj el?

- Ne csak a kedvenc karakterednek mesélj. Nem valami szórakoztató dolog azt bámulni, hogy játszik egymással a mesélő és kis kedvence. (...) Mindenki számára biztosítani kell egy kis napfényt, de senki sem lubickolhat benne



- egyvégtében. Neked, mint mesélőnek az a dolgot, hogy a fókuszot játékosról játékosra mozgasd, mindenkinek biztosítva a játéklehetőséget. Mindenki számára találj ki valamit - Mágusnak és Grognak egyaránt.
- Ne felejtse el a karakterek speciális tulajdonságait. Nincs annál rosszabb, mint amikor egy egész rajtaütést az elejétől újra kell játszani, csak mert elfeledkeztél egy Companion 'Eloérzet' képességéről. Játék előtt nézd át a karaktereket, és készíts jegyzeteket; a karakterek ismerete épp olyan fontos, mint a történet ismerete.
- Ne adj csak úgy mindent oda a játékosoknak. Túl sok játékos halmozta már el a mesélők mindenféle táppal. Egy kis séta a Fő utcán nem elég nyomós indok egy rúnakard megszerzéséhez. (...) A teljesítmény elveszíti az értékét, ha mindent ingyen is odaadsz a karaktereknek. Jutalmazd a jól végzett munkát, és ne jutalmazd a rosszat.
- Ne öld meg a karaktereket (!!!). (...) Amikor a játékos karaktert alkot, ez az ő szellemi terméke, és ezt az erőfeszítést tisztelned kell. A karakterek állandó kihalasztása két következménnyel jár: először is, a játékosokat kevésbé fogja érdekelni a karakterük, és csak azért játszanak majd, mert épp nincs jobb dolguk. Másodszor, ha két hét alatt már az ötödik karaktert csinálja valaki, nyilván kevesebb energiát fog befektetni, mint az előzőekbe; végül is

a játék és a mese szerkezete bánja a dolgot.

- Ne szegd meg össze-vissza a szabályokat.(...) Ha egy szabályt megváltoztatsz, akár csak egy jelenet erejéig is, a játékosoknak érteniük kell a változtatás szükségességét, és ennek a szükségnek valóságnak kell lennie. Ha a szabályok láthatóan értelmetlenül változnak, a világod logikus rendje összeomlik. (...) Az ismételt, igazolatlan módosítások csak a fairség hiányának gyanúját szülik. Ugyan miért engedelmessé válnának a játékosaid a szabályoknak, ha te magad nem teszed?

1997.10.26.

Szerző: SO

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely