

## Ma nincs kaland



Mit csináljunk ha nincs kaland? Persze ennek rengeteg oka lehet, nem beszélve a nyilvánvaló nem volt idő kifogásról, de velem is megesett már, hogy beállítottak délután a srácok, hogy „Van két tolvajunk egy bárdunk és egy fejdáoszunk, te mesélsz!” Mit van mit tenni ilyenkor? Kérsz egy kis időt arra hivatkozva, hogy kajás vagy és kitalálsz egy modult! De alapvetően nem erről szeretnék írni a cikkben hanem az improvizálásról.

Az improvizálásnak sok módja és helye van egy kalandon belül is akár. Mesélőként nem lehetséges minden szituációra felkészülni (tisztyletem annak aki ezt meg tudja tenni). Mivel akadnak olyan helyzetek amivel akár meg is lepheti a játékos a mesélőt, ezért úgy vélem, hogy a mesélés egy nagyon fontos eleme az improvizálás. Talán ez a kaland azon része ami a legjobban le is fárasztja az ember agyát, hiszen nem elég ott helyben kitalálni a részleteket is akár, de ezt illeszteni kell a már (jobb esetben) meglévő kalandhoz is.



Ilyenkor figyelni kell, hogy egy részlet se tűnjön feleslegesnek vagy összezsapottnak, mert ha az annak tűnik a játékosok hajlamosak azt figyelmen kívül hagyni. Egy egyszerű példa mikor megkérdezik a játékosok az álltaluk talán gyanúsnak vélt nemesufjú nevét, akit te csak bedobtál mint háttérfigurát, akkor nem mondhatod azt, hogy áhh mond valami nevet nem fontos, mert ebből a játékosaid arra fognak asszociálni, hogy a karakter sem fontos, és ez akkor sem jó ha valóban jelentéktelen a figura. Ehelyett fogjuk a papirunkat nézzünk bele vagy vegyünk egy mély levegőt és mond nekik, hogy: „Zaril az a Grond házból amit a pecsétyűrűjén lévő szarvasos címerről ismersz fel”. A legegyszerűbb akár a random NJK-t is színessé tenni, ha hozzácsapunk valami nagyon apró sajátosságot, nem kell komolyra gondolni, legyen az egy forradás a bal karján, selypítsen, akármí, amiről akár meg is jegyezheti a játékos.



Aztán ezt írd is fel magadnak mert ha megint előkerül nem fogsz rá emlékezni. Ez igaz a helyszínekre, próbáld meg akár az utolsó kocsmát is feldobni valami aprósággal, amiről akár emlékezetes lehet, ha visszatérnének a játékosok.



Mi történik ha nem egy jelenetet kell rögtönözni hanem egy egész kalandot. Mi történne, rögtönözzük le. Persze mondhatod, hogy én nagyon alapos ember vagyok meg egyebek és alából van pár modulom megírva, amiket a szabaadidőmben írtam, vagy éppen vannak modulötleteim felskiccelve, amit csak elő kell vegyek és a modulcsontvázat majd kitöltöm étellel. De én magamból indulok ki és nekem bizony nincsenek ilyenek. Persze vannak elfekvő modulötleteim a fejemben, amit majd egyszer lemesélek, ha úgy adódik, vagy más csapatoknak lemesélhetek egy régebbi kalandomat. De tegyük fel a szituációt, hogy helyben elédvágnak egy csapatot, hogy mesélj nekik. Fontos nem kell nagyon bonyolult ötlettel előálni, ilyenkor a játékosok csak játszadozni akarnak a karakterikkel semmiféleképpen sem világot megváltani. Személy szerint ilyen esetekben bedobom egy szociális közegbe a karaktereket, hogy ott szerepjátszogatassanak egy kicsit. Ennek kétféle végeredménye szokott lenni, mielőtt észbe kapnék megcsinálták a káoszt maguk körül és nekem csak hátradőlve aszisztálnom kell az ámokfutásukhoz, és irányítgatni a miliőben szereplő NJK-kat. A másik ha nem csinálnak fesztivált maguk körül, hogy amíg a környezet megismerésével és egymással vannak elfoglalva, van lehetőségem kitalálni egy egyszerűbb kalandot, amivel tökéletesen el lehet ütni a napunk

hátralevő részét. Ha úgy döntünk, hogy helyben kitalálunk egy modult, fokozottan figyeljünk, hogy az események, az NJK-k, a helyszínek mind-mind konzekvensek legyenek egymással, ez sok esetben hatalmas odafigyelést igényel a mesélőtől, ezért sokan nem is szeretnek rögtönözni mindent mert tartanak a játékos „világromboló” tehetségétől. Ennek ellenére azt ajánlom, ha egyszer ilyen szituáció adódik próbáld ki magad, nagyon jó játék tud kisülni és hasznos tapasztalat lehet.

Persze mikor már az ember tizenhosszú évek óta játszik kialakul annyi tapasztalat és rutin, hogy ezek a játékalak nem fognak neki problémát jelenteni, hiszen a helyszíneket a színesítő elemeket, az NJK-kat lazán összehalássza egy-egy régi moduljából, illetve előkapja valamelyik történetét, csavar rajta egyet és voilá kreált egy egyszerű de nagyszerű kalandot. Viszont egy olyan mesélő aki nem rendelkezik ezzel a háttértudással, nyugodtan nyuljon hozzá a filmek vagy könyvek nyújtotta dolgokhoz, ha ügyesen ollózzuk össze nem fog feltűnni és minden jó ha az egész csapat jól szórakozik.



Egy-egy ilyen alkalom nagyon jól is el tud sülni, a bevezetőben említett játékülés odáig fajult, hogy az abban megkezdett történeteszálát azóta kb. 5 alkalommal sikerült folytatná és még messze a lezárása, szép kis kampány kerekedett az egészszéből, úgy, hogy indult mindaz egy a modul végén valamiért magukal ragadott régi könyvvel. Tehát ne féljünk a váraltan helyzetektől és játékoktól, ki tudja mi sülnhet ki belőle később. Én személy szerint kifejezetten szeretek kalandokat rögtönözni,

mert kicsit olyan érzés mintha én is játékosként vennék részt az egészben, mert én sem vagyok még benne biztos, hogy mi lesz a modul lezárása, végkifejlete vagy, hogy milyen irányt vesznek majd a dolgok.

2014.02.06.

Szerző: Shalafi Del Necro

Forrás: Hősök napja (hosoknapja.blogspot.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely

(A képek forrása nem volt feltüntetve)

