

## Mesélői jegyzetek



Ezen cikk nem azért született, hogy mindenkit kioktassak, hogy is kellene mesélnie. Én leírom, hogy jómagam hogy fogok neki egy kaland kiötlésének, hogyan készítem el az egyes helyszínleírásokat, mik adják az ötleteket. Ha valaki úgy gondolja, hogy az itt leírtakat hasznosítani tudja, hát örülök, hogy segíthettem, ha pedig sületlenségnek tartja, így jártam.

### Az alapötlet

A legtöbb mesélőnek, legalábbis eddigi tapasztalataim alapján az alapötlet megszülése a legnehezebb. Valljuk be, ha az alapötlet nincs meg, akkor fölöslegesen írogatsz ezernyi dolgot, nem fogod tudni ráépíteni arra a súlyos köre...

Alapötletek egész tárháza található mindenki körül: Könyvek, filmek, újságok, cikkek az interneten, zenezámok, ismeretlen emberek az utcán. Igen, ismeretlen emberek.

Legnagyobb mesélői válságomra az jelentette a megoldást, mikor egy Pécs-Budapest buszra vártam, és már a másodikat késtem le. Ekkor elegyedtem szóba a mellettem álló kifejezetten békésen álldogáló középkorú hölgygel. Megkérdeztem, hogy miért tud ilyen nyugodt lenni, mire meglepődve hallgattam a választ: „Minek rohanjak, ha már válási papírokat viszek?” Miután feljutottam a buszra, még egy darabig megmaradt bennem a nő arca, a mondanivalója, s hamarosan alakulni kezdett a történet.

Shadowrun... Egy csapat árnyvadászt bérelnek fel, hogy egy ügyvédnőt elkísérjenek Seattle központjából a pusztulat szélére, hogy egy ott tanyázó maffiózónak válási papírokat vigyen. Persze a maffiózó nem szeretné, hogy az ügyvédnő megérkezzen, így hát merénylőket küld a nőre. De ez még nem túl bonyolult így, sablonosnak tűnik a történet.

De mi lenne, ha az ügyvédnő valójában egy nagyobb cég (nálam létezik egy általam kreált kifejezetten magas reputációval rendelkező cég, a Sydellum Corporation) szolgálatában áll, és a Sydellum egyes dolgozói kapcsolatot tartanak fenn a maffiózókkal? Már a cég dolgozóiban sem lehet bízni. Ráadásul az átadást is meg kell oldani, hogy sikeres legyen... Hisz attól, hogy az ügyvédnő odamegy, még a kezébe is kell nyomnia a célszemélynek a papírokat.

És még lehet színesíteni, ennek már lassan két éve... A lényeg, hogy egyszerű mondatokból is lehet kalandot kreálni, ha eléggé odafigyelsz, és ha ráhangolódtál a körülményekre...

Zenére csak egy egysoros példa: Ha van egy kis angoltudásod, és végighallgatod az Iron Maidentől a Dance of Death című számot, biztosan eszedbe jut majd egy kaland...





Ebben pedig nagy segítségére lehet a zene, könyvek, filmek... A lényeg, hogy bele tudd élni magad a világba. Ha M.A.G.U.S kalandmodult írsz, lásd magad előtt a Sheral hegyeit, képzeld el Doran tornyait, vagy épp Erion gigászi kőfalait. Érezd át az adott környezet hangulatát...

## Fontosabb szereplők, elsődleges NJK-k

Minden történet elindul valahogy, és minden történet kezdetén a karakterek azok, akik a legkevesebbet tudnak a szituációról... Valahogy meg kell értetni velük, hogy amit csinálnak, az fontos. Erre a legjobb lehetőség egy igen karakterisztikus, a csapat számára szimpatikus NJK. Persze, szeretünk olyan sablont használni, amiben a fekete köpenyes fekete csuklyás fazon besétál a kocsmába a kezében egy hosszú bottal, leül a kalandorok mellé, és munkát ajánl száz aranyért. Ez egy „funplay” alkalomra tökéletes. De ha tényleg úgy akarsz mesélni, hogy a játékosaid átérezzék, hogy bizony, itt szerepjáték folyik, és ki kell játszanunk a karaktereink lelki világát, adj mélységet a dolognak. Nem kell sok „prior” njk, de azt a keveset dolgozd ki olyan részletesen, mintha egy életút játékra készülnél vele.

Hol született? Mit szeret? Mit nem? Milyen a jelleme? Mitől undorodik? Miért undorodik tőle? És még ezernyi kérdés merülhet fel. Mert nincs is annál rosszabb, mikor egy párbeszédben férfi karakter rákérdez nő njk-nál, hogy „Szereted a dalokat”? Mire a leg sztereotipabb válasszal szolgálsz: „Igen”, vagy „Minden nő szereti a dalokat”. Mert azért több mélységet ad a dolognak, ha ez az NJK (ne feledd, fontos njk) éppenséggel csak a háborús dalokat szereti, mivel a férjét elvesztette egy határvillongás során, esetleg orkok ölték meg, vagy épp ráhagyta a kocsmát a hetedik és a Madison sarkán, és minden nap motorosok járnak oda szétverni a helyet...

Ha a karakterednek van lelki világa, akkor a játékosaid is könnyebben beleélik magukat a saját karaktereikbe. És ez mindenkinek jó...

## A helyszín

Most jön az, amiért nagyon sokan le szoktak engem idiotázní, de közzé teszem. Én a helyszínt harmadik helyen alkotom meg. Ekkor már megvan az alapötlet, megvannak a fontosabb NJK-k. Hogy miért? Mondjuk, hogy épp olyan hangulatomban

vagyok, hogy az NJK-im kétharmada fekete bőrű. Azért az egy kicsit zavaró mondjuk Alaszkában. Vagy én például pont azért viszem sok kalandomat Írországba, mert furcsa aberrációval vonzódok a vörös hajú, zöld szemű njk tömegekhez. A lényeg, hogy a környezetnek igazolnia kell az NJK seregedet.

Azon kívül én azt mondom, hogy saját kútforrásból írni jó, de nem vagyunk építészek. Így hát én a helyszínek megalkotását úgy kezdem, hogy keresek egy hangulatos képet. Ránézek, leírom mit látok, majd változtatok rajta. A lényeg, hogy a változtatások hitelesek legyenek. Főleg azért jó, ha képekről dolgozol, mert apró pici részletekre tudsz odafigyelni, ami a játékosoknak segíthet. Nem mindegy, hogy az ablak kívülről, vagy belülről van bedeszkázva... De mondjuk, felmerülhet a kérdés, hogy milyen kereszt is van a templom tetején? Egy-egy játékos igen különös kérdésekkel hozakodhat elő, melyekre igencsak illúzióromboló azt a választ adni, hogy „Mit érdekel az téged?” De még egy odavetett válasz is lehet zavaró.

## A részletek

Mint mondják, az ördög a részletekben rejlik... Ez igaz a szerepjátékokra is. Ne feledd, drága mesélőtársam, te vagy játékosaid füle, szeme, keze, orra, sőt, még a nyelve is... Az érzékletes leírások csodákat adnak, és TE adod a benyomást a játékosok számára. Ha objektívan tudsz mindent előadni, az egy Istenadta képesség, de néha jobb egy-egy NJK-t, helyszínt kicsit kiszínezni, hogy éreztesd, mennyire nyomasztó, vagy épp szimpatikus a játékosok számára. Viszont törekedned kell arra is, hogy ne monologizálásból és hosszú szónoklatok sorából álljon egy játékalkalom.

„Az épület falai már dűledeznek, s kopottak. Csak itt-ott látszik az erre járó graffitisek nyoma, ezernyi kép apró maradványai, melyek együttesen összeállnak egyetlen kaotikus tömeggé. A súlyos esőcseppek hangosan kopognak a bádogtetőn, kikövetelve maguknak a figyelmet. A macskakő csúszóssá vált a csapadék hatására, mely egy-egy bedöntött falszakaszon, vagy épp a betört ablakokon kellemetlen erővel ver be. A



hordók sokasága mellett, melyek a régi raktárépület előtt trónolnak, egy fekete Mercedes áll. A súlyos ébenszínű járműben csak a sofőrt látjátok...”

A fentebbi leírás egy kis, Budapest melletti raktárépületről szól, ahová négy Mágus próbált meg bejutni, hogy elcsenjék az ukrán bünszindikátus karmai közül azt a szobrot, melyet egykoron az egyik karakter nagypapa birtokolt, s melynek segítségével bárki képes volt átlépni a fizika törvényei szabta korlátokat. A leírás több elemet is tartalmazott, ami a játékosok szempontjából fontos: Aki bent van az épületben, a bádogtető kopogása miatt nem hallja a kinti zajokat, csak ha nagyon elfajulnak a dolgok. A kocsiban csak egy ember ül, (bár ki tudja, lehetnek még megfigyelők a környéken), a falnak vannak bedőlt részei, üveg nincs. Korábbi leírásokból már tudták, hogy a raktárépület körüli terület úgy ötszáz méteres körzetben teljesen sík, se fa, se bokor nem él errefelé. Északra egy kis erdőliget, délre egy autótűt, keletre egy másik raktárépület, nyugatra pedig egy régi magasles található. Azt is tudják, hogy csúszós a talaj, tehát menekülni, közelharcba keveredni nem épp jó ötlet. És mindezt egy pár soros leírás alapján. És egy-egy fontosabb helyszín leírását előre papírra is vethetitek, hiszen ha ezt improvizálva kell elmondani, az legalább egy perc, míg így, leírva és felolvasva mindössze huszonöt másodperc.

## Hangulat

Van, akiknek a beszéd nem elég... Néhány játékos azért kezd el figyelmetlenkedni játék közben, mert monotonnak érzik a „beszélgetünk-kockadobálunk” témát. Ilyenkor kell bevetni a zene és a vizuális ingerek mágiáját. Nyugodtan indíts el (a

játékkalomban hangulatának megfelelő) zenét a mese alatt, nyugodtan mutogass képeket, vagy játsszátok gyertyafényben, ha attól jobbnak érzik a játékosok. Egyszer érdemes megpróbálni, és a játékkalomban befejezésekor megkérdezni játékosaidat, hogy mennyivel volt jobb, rosszabb így. És soha ne vedd túl komolyra a mesét, hacsak nem konkrétan horrorjátékot játszotok. Nem baj, ha nevetnek néha, nem baj, ha te is beszállsz a nevetésbe. A cél, hogy jól érezzétek magatokat. De ne menjen a hülyéskedés a játék rovására. Aki csak a nevetésért játszik, annak ajánlom a „Tales from the Floating Vagabond”, a „Paranoia”, a „Discworld”, és egyéb humoros szerepjátékokat.

## Konklúzió

Most, hogy ilyen szépen kiosztottam az észet, megismételném, hogy nem az volt a célom, hogy mindenkit megtanítsak játszani. Leírtam pár dolgot a saját stílusomból, a saját gondolataimból, a saját taktikáimból. Hogy ezt felhasználjátok-e, vagy sem, már rajtatok múlik. Ha igen, sok sikert hozzá! Jó játékot, jó mesélést, és a kezdő mesélőknek végtelen türelmet, nyugalmat és kreativitást kívánok! A többieknek már úgyis megvan...

2009.09.10.

Szerző: Son of Ether

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely