

## Mesélői lábjegyzetek



... SonOfEther mesélői jegyzeteihez

Sok jó gondolat van SonOfEther cikkében, de van vele egy alapvető bajom. Szerintem felesleges olyan részletesen kidolgozni az egyes történeteket, szereplőket és helyszíneket, mint ahogy azt javasolja. Ezeknek a részleteknek a kitalálása a mesélőnek rengeteg idejét elveszi, és jó eséllyel soha nem jutnak a játékosok tudomására, vagyis felesleges a munka. A részletekben való elmerülés sokszor oda vezet, hogy pontosan kidolgozott, de unalmas dolgok kerülnek ki a mesélő keze közül.

Én a szerepjátékos puritanizmust hirdetem.

### Az alapötlet

Az alapötlet megszületéséhez adott tanácsok alapvetően jók. Érdeemes nyílt szemmel járni, inspirációkat gyűjteni, és ezeket továbbgondolni, elsősorban olyan unalmas helyzetekben, mint az utazás, egy előadás vagy egy értekezés.

Annyit fűznék még hozzá ehhez, hogy nem szabad túlbonyolítani a kitalált történetet. Abból kell kiindulni, hogy a játékosok alapvetően ostobák, és csak arra jönnek rá, amit a képükbe tolsz. Hiába találsz ki egy bonyolult történetet, kiterjedt előzményekkel, sok szereplővel és három dupla csavarral a végén, ha ebből annyi jön át a játékosoknak, hogy legyaktuk a főgonoszt.

Nem mi mezei mesélők fogjuk kitalálni a világ legeredetibb történeteit, vagyis nem baj ha sablonos a mese, a lényeg, hogy könnyen átélhető legyen. Lehet bele tenni egy-két csavart, de ezek legyenek olyanok, amik tényleg megdöbbennek a játékosokat.

Csak halkan jegyzem meg, hogy sokszor a szimpla szörnygyakós, kincsgyűjtős történetek élvezetesebbek, mint mikor a csapat órákig ül tanácstalanul, hogy most mit csináljon.

### Fontosabb szereplők

Tök felesleges hosszú előtörténeteket kidolgozni a NJK-knak. Néha a játékosok azt nem képesek megjegyezni, hogy az illető két méter magas és féleszű, a bonyolultabb kérdések általában elő se kerülnek.

A karakterlap kitöltésén kívül 2-3 különleges jellemzőt érdemes meghatározni egy karakternél, ennél többet nem tudnak a játékosok befogadni. Hiába mondd el, hogy az illető barna vagy fekete hajú, kék vagy szürke szemű, ez általában nem jut el a játékosok tudatáig. Tehát csak pár dolgot érdemes feljegyezni, de az legyen egyedi. Például egy kopasz kereskedő, aki a botjával szereti ütögetni a dolgokat, és imád fogadásokat kötni. Azt hogy milyen színű a szeme, vagy milyen ruha van rajta már nem kell meghatározni,



azok nem annyira feltűnőek, hogy szót kéne rá vesztegetni. Az olyan apróságok, hogy egy karakter szereti-e a dalokat, pedig nagyon kicsi eséllyel fog előkerülni, erre előre készülni felesleges. Egyébként a való életben is általában sablon válaszokat kapsz az ilyen kérdésre.

## A helyszín

A helyszínek kidolgozását én is fontosnak tartom, de itt sem szabad részletekbe menni. Legyen a helyszín látványos, emlékezetes, de az apróságokat felesleges előre kidolgozni. Például be lehet mesélni, egy valószerűtlenül magas gótikus templomot, ahol a magasban a köcsipkék közt rejtőző ellenfelekkel kell megküzdeni, de felesleges előre eldönteni milyen a kereszt a tetején, mert valószínűleg senki nem kérdez rá, ha pedig mégis, nem nehéz valamit kitalálni.

## Az egyszerűség

A játékosok általában nem képesek hosszan koncentrálni. Hülyéskednek, másról beszélnek, bambulnak, esznek, isznak, alusznak. Ahhoz, hogy a mesélő le tudja kötni a figyelmüket meglehetősen egyszerűen, de hatásosan kell leírnia mit látnak, érznek. Festői hasonlaltal élve, élénk színekkel és nagy ecsetvonásokkal kell a képet megfesteni előttük. Filmes hasonlaltal élve, nem egy európai művészfilmet, hanem egy szórakoztató akciófilmet kell prezentálni. Ennél sokkal magasabb célkitűzés tapasztalatom szerint kudarcra van ítélve. Ezt nem úgy kell venni, hogy hülyék vagyunk egy igazi nagybetűs SZEREPJÁTÉKHOZ, hanem úgy, hogy a

szerepjáték egy laza kikapcsolódás, amikor nem az önmegvalósítás a cél, hanem hogy jól érezzük magunkat a haverokkal.

## Konklúzió

Persze az is lehet, hogy én vagyok túl öreg és cinikus, és az a baj, hogy munka és gyerek fürdetés után mesélek egy csapat munkából érkező főszernak. Nem zárom ki, hogy egyes csapatoknak sikerül a szerepjáték mélységeit és magasságait meghódítani, és a játékosok még a bádogtetőn hangosan dobogó esőcseppeket is átérzik játék közben. De én ilyenekkel leginkább csak a mesélőken szóló cikkekben találkoztam.

2009.09.14.

Szerző: Guildenstern

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A hivatkozásként megjelölt cikk Mesélői lábjegyzetek címen jelent meg az LFGpontHU-n 2009. 09.10-n.