

Mesélőként és játékosként az idők hajnalától egymásra régregződő mítoszok elemeit használjuk. Miközben a legújabb karakterünk bőrébe bújva viaskodunk, kőkori tábornoknál megkezdett regéket mesélünk újra és tovább. Az ősi sémát a hőstörténetek legjobb ismerője, Joseph Campbell **monomitos**nak nevezi. Előtte tisztelegve hívom Monokalandnak a szerepjátékos megfelelőjét. Ez a katarziségyünk kielégítésének útiterve ebben a játékban. Hét fázisát egy túlbővített mondatba foglalom:

1. A hősök **MEGSZOKOTT VILÁG**ának
2. ...rendje megbillenni látszik, és úgy tűnik, ők lehetnek azok, akik rögtön, vagy némi hezitálás után, esetleg egy fontos személy biztatására elfogadják a **KIHÍVÁST**;
3. ...belépnek a **VESZEDELMEZS VIDÉK**re, amelyen át régi és frissen szerzett segítőikre támaszkodva eljutnak
4. ...az ostromlandó **VÁR TÖVÉ**be, felkészülnek
5. ...a **NAGY ÖSSZECsapás**ra, megütköznek; nehezen ugyan, de győznek,
6. ...és már majdnem övük a jutalom, amikor a gonosz utánuk nyúlva kevés híján legyűri őket, ám hőseink magukat meghaladva kiállják ezt a **VÉGSŐ PRÓBATÉTELT** is,
7. ...hogy újjászülve és megváltozva **TÉRHESSENEK HAZA** Megszokott Világukba, amely fölül elhárították a bajt.

Ez egy általános váz. A gyakorlatban egyes szakaszok többszöröződhetnek, kimaradhatnak vagy felcserélődhetnek.

A kaland elején és végén, a Megszokott Világ bemutatásában és a Hazatérésben tág teret lehet adni a barátainknak, hogy hőseiket a kezdeti, majd a változás utáni állapotukban maguk mutassák be egyéni mozzanatokkal. A mesélő dolga a Kihívás megérkezésén túl a Veszedelmes Vidék, a Vár Tövében, a Nagy Összecsapás és a Végső Próbátél izgalmas egyszerűségeinek megtervezése. Ez is bőven elég feladat.

ÁRNYÉKVÁZ

*Semmi sem teszi hősiebbé a főszereplőket,
mint egy méltó ellenfél* – tartja a mondás.

Ő a szori kiindulópontja. Nem feltétlenül személy, lehet akár egy vírus vagy az erdő élő tudata is. Következtesen működtetéséhez négy kulcselem szükséges. Ezeket a sajátos monomitoszában találod:

Az Árnyék jellemző **MOTIVÁCIÓ**jától hajtva, próbál elérni vagy megakadályozni egy **KONKRÉT DOLGOT**, ezért lépésekbe kezd, de **TÉRVÉ**nek van **GYENGE PONT**ja, ami esélyt ad a hősöknek.

Nem csak logikussá, de érdekessé is szeretnéd őt tenni? Adj neki stílust, érényeket és pozitív közösségi megítélést, és jó eséllyel emlékezetes lesz!

TALÁLKOZÁSOK

Mindig is érdekelt az izgalmas sztorik létrehozásának titka. Megvizsgáltam a szerepjáték kalandjainkat, elolvastam, amit a témába vágónak gondoltam és öt barátommal játszva figyeltem, mi az, ami a spontánul kibomló történeteinkben is működik. A tanulságokat praktikus eszközökbe építve az **Egyszercsak – katarziskalauz stopposoknak** kötetben összegeztem. Ez a rövid útmutató a játékainkból táplálkozó könyv, valamint a történet- és kalandtervező műhelymunkák kivonata.

Kezdjük a legfontosabbal! A kalandtervezés kiindulópontját keresve arra jutottam, hogy minden hatásos hőstörténet lényege háromféle találkozás:

- a találkozás a **kaland világgal**
- a találkozás magával a **kihívással**,
- a karakter találkozása **önmagával**.

A kaland a találkozások, vagyis az **egyszercsakok sorozata**: a hősök behatolnak egy izgalmas területre, megküzdnek a gonosszal, miközben egyénileg és csapatként is fejlődnek, meghaladják önmagukat.

A **ZSÁNER** belövése felkészíti a találkozásra a világgal, akár az expedíció területére vonatkozó időjárás előrejelzés. A **film**es műfajok kiváló kiindulópontok, mivel közismert és kompakt cselekményminták. A szerepjáték főleg a western, a thriller, a horror, az akció és a kalandfilmek elemeit használja. A fantasy és sci-fi inkább háttér, hiszen a világ



varázsát vagy a hős bűvös képességének kibomlását terjengősen taglaló mesélőt hallgatva az akcióéhes játékosok unatkozhatnak.

A kihívás forrását a történetelemzők az **ÁRNYÉK**-ként emlegetik. Mesélői kiváltságod és kötelességed, hogy az ő szemzőgéből is nézd a kalandot. Vágya, cselekedetei hozzák létre az eseményeket, amelyekre a karakterek reagálhatnak.

Minél inkább megragadod a fontos sajátosságait, annál izgalmasabb sztorit szőhetsz köré.

A karakter **FEJLŐDÉSI ÚTJA** a találkozása önmagával. Nem csak kincset és tapasztalati pontot gyűjt, de a kalandok hatására változhat a működése, értékrendje is.



Na jó, de
hogyan lesz az ötletekből kaland-eszencia,
amit rögtönzéssel felöntve emlékezetes találkozásokat mesélhetünk?

Az Egyszercsak kalandtervező eszköze a hátoldalon található **Nullanegy**, amely a balra lévő Monokalandra és Árnyékvázra épül.

EGYSZERCSAK

ASZTALI SZEREJPÁTÉK

6 BARÁT 30 ÉVNYI KÖZÖS JÁTÉKA ALAPJÁN



KOMPAKT + UNIVERZÁLIS

KALANDTERVEZÉS

*„Egy jó történet, akár egy utazás, elixír,
amely megváltoztat, tudatosabbá,
élettelibbé, emberibbé tesz.”*

Cristopher Vogler

A Nullanégygyel gyorsan megtervezhetsz egy kerek kalandot. Filmélményeidet használva észrevétlenül aktivizál egy csomó mesemondó rutint. Szűrőként is bevetethed. Kiszedheted vele a játékhoz szükséges lényegét egy részletgazdag hivatalos kampányanyagból, esetleg filmből vagy novellából.

A kisregényszerű szokásos modulokhoz képest egy-két oldalon megtervezni egy többlestés programot könnyelmű vagy igénytelen hozzáállásnak tűnhet. Az időszüke és a kocka meg a játékosok kiszámíthatatlansága azonban előbb-utóbb mindenkit megtanít arra, hogy a lényegét érdemes előre kidolgozni. Ezt foglalja össze ez a séma. Miért Nullanegy a neve? Mert a veleje, hogy a zérójelű kiindulópont után négyféle hozzávalót adagolva főzzük ki a mesét. Az 1xcsak.hu-n találsz kész történetvázlatokat Nullanegy sémában és kitölthető üres sablont is a saját meséd megtervezéséhez.

„**NINCS MEGÍRT FORGATÓKÖNYV, AKÁRMERRE MEHETNEK**” megközelítéssel is használható a Nullanegy a kaland menet közbeni kikerekítéséhez. Bármelyik elemétől indulva kibontakozhat a sztori, nem kell sorban haladni. A Nullanegy rögtönzési vázként is működik.

0 Mivel a **ZSÁNER** többnyire magától jön, **KIHÍVÁS**, vagyis ellenség / ellenfél okozta probléma nélkül pedig nincs kaland, e kettő adja a történet origóját. Ezekről az előző oldalon olvashatsz. A hősök kalandba vonásáról a **Monokaladnál** és a Játékvezetés lap **Indok** címszavánál leírtak segítenek. Kulcselemek:

- **Az Árnyék Motivációja:** általános igénye / vágya / féltelme.
- **Terve:** a gonosz 2-3 főbb lépése, amit már megtett vagy tenni fog.
- **Vágyának a tárgya:** amit most el akar érni, annak megfogható kulcsa.
- **Gyenge pontja:** a személyiségében / tervében, ami esélyt ad a hősöknek.

1 Kell egy központi **CSAVAR**, valami, ami nem az, aminek látszik. Valószínűleg ez a bonyodalom, illetve az esély forrása. A tipikus western-, akció-, kaland-, thriller- és horrorfordulatok éppen megfelelnek. Elég egyetlen szokásos fő történeti csavar. Kisebb meglepetéseket a karakterekhez igazítva rögtönözhetsz.

Ez eddig a váz, a **történetesszencia**. Ehhez kezdheted adagolni a hozzáillő **részleteket**: helyszíneket, szereplőket, valamint eseményeket.

2 Emelj ki legalább két **HELYSZÍNT** azok közül, ahol valami fontos történik majd a hősökkel! Fejezzék ki markánsan a kaland világának hangulatát!

3 Az események mozgatásához szükséged lesz legalább három **KIEMELT NJK**-ra. Általában a következő archetipikus funkciókban lépnek színre:

- **Mentor:** kiemelkedő személy, a hősöknek fontos tudást, eszközt ad,
- **Bajtárs:** támogató kísérő, akivel a mesélő finoman terelget,
- **Csalfa:** dilemmát okoz, a feszültség forrása vagy növelője,
- **Csibész:** öntörvényű alak a durvább mesélői beavatkozáshoz.

Van két szerep, amely gyakran rövid és egyszerű, így rögtönözhető, máskor hosszabb és összetett, ezért kombinálódik az előző funkciók valamelyikével:

- **Hírnök:** bármi / bárki akivel kalandba hívhatod a karaktereket,
- **Kapuőr:** akadályoz, leküzdése felkészíti a hősöket a Nagy Összecsapásra.

4 Rögzíts négy kritikus **EGYSZERCSAK**ot, amelyekre a hősöknek reagálniuk kell a Kihívás felkavaró megérkezése utáni szakaszokban! Ezek a sztori gerincét adó események, az eljátszásra szánt jelenetek magjai. Írj fel mindhez 2-3 nyomot, értesülést vagy eseményt, amely elvezetheti a hősöket hozzájuk! Rapid kalandban szakaszpárokra jut egy kiemelt jelenet. Ilyenek a Megszokott Világ és a Kihívás, a Veszedelemes Vidék és a Vár Tövében, a Nagy Összecsapás és a Végso Próbátétel. Igen, távolról nézve ez a klasszikus színrelépés-bonyodalom-megoldás ív.



HÁTULRÓL ELŐRE

Ha van önfegyelméd, vedd előre a végét! A szándékolt vagy legvalószínűbb befejezéstől visszafelé, jelenetről jelenetre (egyszercsakról egyszercsakra) tedd fel a kérdést: hogyan, honnan juthatnak ide a hősök? Ez megerősítet, a tudat spontán működésével ellentétben, ugyanakkor produktív. Előre csapongva számtalan ösvény vezet a jövőbe, rengeteg lehetőség csábít kitérőkre. A burjánzó szálak összefűzése időigényes. Ezzel szemben visszafelé haladva elkerülhetetlenül egyszerűsítünk. Agyunk ösztönösen koncentráltabb választ generál arra a kérdésre, hogy honnan juthatunk ide, mint arra, hogy mi minden történhet ezután.

IDŐZÍTÉS

Barátaid és a kocka olykor meglepnek. Kezeld lazán a kalandtervet! Egy darabig akár külön-külön szálakon is futhatnak a hősök. A Nagy Összecsapásra azonban mindenki érkezzen meg a közös zászló alá! Így biztosítható a csapatformáló élmény, amely tartós szövetségbe forrasztja az alkalmi útítársakat.

Becsüld meg, mennyi idő a kaland végigjátszása! Ha várhatóan túlnyúlik a kereten, rövidíts, vagy kérj előre további játékkalkulát! Ha több estére kell tagolni a történetet, akkor a filmsorozatokhoz hasonlóan fejezd be az epizódot egy kérdés lezárásával és egy újabb kinyitásával!

A jelenet rétegei az egyszercsak héjai. A játékban általában kívülről befelé mesélünk róluk. A tervezésnél fordítva haladj: miért/mihez → hogyan → kikkel → mikor és hol érhetnek el a hősök.



HELYSZÍN

Hol és mikor történik mindez? Milyen érzetet kelt a hely? Ragadd meg a légkört: „a levegő hidegen és tisztán ragyog” vagy „párás, feszültségtől vibráló”.

A játékosok annyira figyelnek a megbúvó lehetőségekre, amilyen aprólékosan a mesélő a helyszínről. Csak akkor menj bele a részletekbe vagy emelj ki valami szokatlan, ha azzal aktivitásra akarsz készíteni őket!

SZEREPLŐK

Kik vannak ott? Kik tűnnek fel? Történeti jelentőségük alapján lehetnek statiszták, epizodisták vagy kulcsszereplők.

A **statiszták**nak a külsejük a fontos. Ők a járókelők, a tömeg. A hely általános hangulata és értékrendje köszön vissza rajtuk.

Az **epizodisták**, akikkel futólag beszélnek. Nem központi figurák, de sok mulhat rajtuk. Leggyakrabban akadályok vagy szolgálattevők. A zsáner kliséi alapján rögtönözhető/tervezhető a fő tulajdonságaikat:

- A **nevük** legyen fejben tartható a hétköznapiasága miatt, vagy mert ún. beszélő név. Nomenklatúr Diszciplínusz-hoz könnyű viszonyulni.
- A **külsejük** elég, ha egy megjegyezhető elembe valamelyest eltér a nagy átlagtól. Ennél többel a játékosok különösnek, vizsgálandónak tekintik.
- A **tipikus megmozdulásaik** is kitalálhatók a klisékből: „Jack, a csapos unottan törölgeti a pultot”. Ahelyett, hogy közlöd, hogy zord, készülj fel az eljátszására, hogy a játékosok levonhassák saját következtetéseiket! Maradj a szokásosnál, ha nincs különösebb szándékod a figurával.
- A **Tendenciák** megjelenítéséhez viszont használd az extremitásokat! Ez lehet kinyilvánított vélemény is valamiről. A szokásos passzivitást szűl, a markáns kimozdít a visszafogottságból. Használj a szereplő hátteréhez illő akcentust, szófordulatokat, pózt, taglejtést, grimaszt vagy beszédtempót, amely a név bemondása nélkül is beazonosíthatóvá teszi.

A **kulcsszereplők** aktiválják a történet egyszercsakjait, archetipikus funkciókban lépnek színre. A legfontosabb az Árnyék. Az epizodistáknál leírtakon túl a motivációjukra és a számértékeikre is szükség lehet.

EGYSZERCSAK

Valaki / valami magára vonja a hősök figyelmét. A játékvezetés lapon olvashatsz ennek drammaizálásáról. A kérdés, megszólítás kínálja a legtöbbféle válaszlehetőséget, ezért az NJKk beszéljenek is cselekvés közben.

MI AZ, AMI NEM AZ?

A cselekvés fellebbenti a fátylat egy „**Miért?**”-ről. Kiderül, hogy valaki /valami identitása, motivációja, múltja vagy az egész helyzet **nem az**, aminek látszik.