

## Írjunk előtörténetet



*„Az előtörténet nem más, mint a karaktered életének az a része, amikor még nem játszottál vele - születésének körülményei, családja és velük való viszonya, tanulmányai, addigi életének főbb eseményei, esetleges szerelmei és persze az az esemény, ami miatt kalandozni kezdett.”*

*(Első törvénykönyv, 14. oldal)*

Így ír az Első Törvénykönyv, a legelső hely, ahol a MAGUS-os játékos olvashatott az előtörténetéről. Mindjárt egy minta előtörténetet is találunk a könyvben, Nichen di Alver előtörténetét. További előtörténetekre is találtunk annak idején példát a Rúna magazin lapjain, egy-két régi öreg játékos karakter NJK-vá formált leírása, és versenyek-táborok csapatainak előtörténetei formájában, mint amilyen a Sivata Rózsái, vagy az Actores Insancti volt.

Remélem, mindenki egyetért abban, hogy az előtörténet fontos részét képezi a karakternek, már amennyiben azt jól készítették el és jól használják - mindkettő hangsúlyosan fontos. Találkozók és versenyek során azt tapasztaltam, hogy mégsem mindig kap kellő súlyt, és sokszor nem is megfelelő előtörténetek készülnek, gyakoriak a szinte, vagy teljesen használhatatlan előtörténetek is. Előfordul olyan szélsőséges vélemény is, hogy nem is fontos, csak a karakter legyen meg a karakterlapon... pedig az előtörténet na

gyobb részét képezi az eljátszandó karakternek, mint a karakterlap, különösen, ha jól írták meg, és esetleg néhány plusz dologgal is kiegészítették. Cikkemben áttekintem, mi kell egy jó és használható előtörténethez, és hogyan kellene azokat elkészíteni, illetve használni is, hogy ne veszítsék el értelmüket.

### Mi az előtörténet?

Az előtörténet tehát a játékos karakterről szól, és őt magát valamint a játék megkezdése előtti történetét mutatja be. Fentről nézve, egy funkcionális mű, aminek az a célja, hogy információkat osszon meg a karakterről. Az előtörténetet általában a játékos írja a kalandmester számára. Különösen ott fontos, ahol a Kalandmester a játék során először látja a játékos karaktert, vagy azért, mert a játékos és a KM nem ismerik egymást, vagy bármi miatt nem együtt készültek fel az első játékra. Ennek oka lehet, hogy csak egy versenyen találkoznak, vagy mert nem volt idő - földrajzi távolság miatt lehetőség - karakter megalkotásával és előtörténetével kapcsolatban találkozniuk, érdemben egyeztetniük. Előfordulhat, hogy a KM az előtörténetből ismeri meg a karaktert, jó esetben nem az egészet innen, mert belefolyt a karakter megalkotásába, csak részleteit. Ez az előtörténet elsődleges és legfontosabb szerepe - ha



ezt nem látja el, nem sokat ér, olyan, mintha nem is lenne.

## Az előtörténet és a karakter

Az előtörténet a karakter részét képezi, és róla szól. Úgy helyes, ha vele együtt készül: az előtörténet elképzelése nélkül nem igazán lehet jó karaktert alkotni, és az előtörténetet sem lehet igazán jól megírni a karakter nélkül. Több pontban kell egymásra épülniük és összhangban lenniük - amennyiben valóban a karakter előéletét akarjuk, és nem egy semmitmondó sablont, csak hogy legyen valami -, erről még később részletesen szólok.

Talán az a legjárhatóbb út, ha először is kitalálja a játékos - ahol persze mérlegelni kell a többi játékos karakterét, a csapatkonceptiót és a megkötéseket az adott játékra, versenyre -, hogy milyen karakterrel akar majd játszani, a fajt, kasztot, fő származást, nyilván a kezdő szintet is, illetve a legmeghatározóbb tulajdonságokat mindenképpen. Ezután a játékos nekiállhat a karakter játéktechnikáját tartalmazó karakterlap elkészítésének, hiszen a kiindulási alapokat tudjuk már hozzá. Az előtörténet teljes megírásához azonban nincs még meg minden alapunk, hiszen az majd valószínűleg alakul a karakter kidolgozása során - akár a kockadobások által is.

## Az előtörténet tartalma

Amikor valaki elolvassa az előtörténetet - leggyakoribb esetben a kalandmester - azt azért teszi, hogy választ kapjon bizonyos kérdésekre. Ez azt jelenti, hogy egy jó, egy hasznos előtörténetnek foglalkoznia kell bizonyos dolgokkal, érintenie kell fontos kérdéseket a karakterrel kapcsolatban, különben értelmét veszti. Megpróbálom sorra venni ezeket a tartalmi elemeket.

## A karakter meghatározása

Számos problémát tud okozni, ha egy előtörténetet nem lehet beazonosítani, azaz megtudni belőle azt, hogy kié, mely karaktert mutatja be. Bármilyen furcsán és ellentmondásosan hangzik is, sajnos nem példa nélküli az ilyen előtörténet. Célszerű tehát valamilyen módon belefoglalni a karakter alap adatait, ami a karakter nevét, a fajt, játéktechnikai kasztját, esetleg származását,

iskoláját, vagy meghatározó jellemzőjét jelenti. Nem minden írási stílus és szokás teszi ezt magától értetődően lehetővé, de ilyenkor is érdemes, sőt, kell, hogy az író belefoglalja, különben a kalandmester sokkal nehezebben boldogul majd vele. Legyen az a címben, (pl. Garral, a pyarroni Uwel-paplovag előtörténete), egy külön információs szövegdobozban, lábjegyzetben, csatolt megjegyzésként, ezt szükséges szerepeltetni.

## A karakter születése

Már csak a történeti folytonosságot és a logikusságot alapul véve is érdemes foglalkozni az előtörténetben a karakter születésével, vagy a játék világába kerülésével. Azaz, hogyan jött a világra, honnan származik, ha fontos, milyen körülmények között, kik voltak a szülei, milyen családba született, és ugyanígy lényeges lehet, hogy mikor. Ez utóbbit már csak azért is célszerű végiggondolni, mert ezzel a játék idejét ismerve meghatározhatjuk a karakter korát, aminek a legtöbb játérendszerben van jelentősége, a karakter megformálása, viselkedése szempontjából pedig szintén fontos, hogy egy alig serdülő fiatalról, netán egy korosodó öregemberről van szó. A rokoni körülmények, a család státusza, a szülők foglalkozása, az ő társadalmi helyzetük szintén fontos lehet, akár már a karakter jellemzőivel, foglalkozásával kapcsolatban és az életében való elindulás első lépéseinek átgondolásában. Nem mindegy, hogy valaki nincstelen rabszolgák utódaként, egy gróf törvényes fiaként, netán valami előkelőség balkezi gyermekeként jött világra. Már ezen a szinten elkezd élni a karakter, megfelelő fantáziával és némi logikával a karakter története, jelleme, személyisége elkezd formálódni. Ide kell belefoglalnunk azokat a kezdő jellemzőket, motívumokat is, amik a karakterrel együtt születnek, és meghatározzák későbbi életét, megítélését. Ilyenek lehetnek például testi hibák, amik kiválasztottá vagy akár kitaláltá teszik, vagy a sorsát meghatározó anyajegyek, hajszín stb. A játékosnak persze nem csak haladnia kell az általa - esetenként a Kalandmester által is beleszótt kisebb vagy nagyobb jelentőségű elemekkel együtt -

elkezdett történettel, de ennek végiggondolása során van alkalma beilleszteni olyan elemeket is, amelyek a formálódó karaktert az általa kívánt irányba alakítják tovább. Ha például a JK túl szegénynek indul, ki kell találnia, hol válik gazdaggá, ha egyszer ő egy olyan karaktert szeretne elindítani a játékban. Ha túl nehéz gyermekkorral „áldotta meg”, ami nem azt a lelkiületet, személyiséget fejlesztené ki benne, mint amit a játékos elképzelt, akkor vagy módosítja a kiindulási alapokat, vagy kitalálja, mely hatások következtében formálódott mégis olyanná.

### A karakter gyermekora

A karakter játék előtti történetét logikailag és időben tovább folytatva a gyerekkoráról, felnevelődéséről, esetleg felnőtté válásáról kell itt szólnunk. Leggyakrabban az „érdemi” játékot felnőtt, önálló karakterekkel kezdik, de persze elképzélhető, hogy az időben hamarabb elkezdődik a játék, ilyenkor természetesen az előtörténet ugyanúgy csak a játék előtti részt fogja tartalmazni a karakter életéből, hiszen az utána következő időszak lejátszásra kerül, alakulása a karakter (és játékos) döntéseinek és cselekedeteinek múlik majd.

Érdekes a gyerekkor kapcsán legalább néhány gondolat erejéig foglalkozni a családdal, szülőkkel, testvérekkel, meghatározó rokonokkal, az azokhoz fűződő viszonyal. A szülők foglalkozása, státusza - legkésőbb itt - meg kell, hogy jelenjen, hiszen ez is sok mindent megalapozhat. Megemlíthetjük a karakter kezdeti iskoláit - ezzel megalapozva későbbi ismereteit, érdeklődését - és persze olyan meghatározó élményeket, eseményeket, amik elindították egy úton, vagy előkészítették, megalapozták azt, nem csak foglalkozását illetően, de jellemében, mentalitásában is. Például a karakternek soha nem volt semmije, nincstelen gyermekként irigykedett még az utcagyerekekre is, ezért boszorkánymesterré válva harácsoló,

mindent magának akaró lett. Vagy látta, hogyan öli halomra a titokzatos megmentője a falut kiirtó rabszolgavadászokat, ekkor határozta el, többé nem lesz áldozat, hatalmas harcossá válik. Vagy a minden földi jóban dúskáló hercegfi hamar megunta az élet mértéktelenül halmozott örömeit, és semmit nem tartott már érdekesnek, amíg a halál misztériumai felé nem fordult. Ezen a ponton már megalapozhatjuk a karaktert, legyen ő akárki, és nem csak egy „azért lett gladiátor, mert kellett egy 'Tank' a csapatba” -szintű, semmitmondó karakter lesz.

### Miért lesz az, ami?

Nehéz, és nem is szabad elkerülni egy előtörténetben annak az iskolának, rendnek, mesternek a megemlézését, ahol a karakter kitanulta mesterségét, azzá vált, akivel a kalandot kezdi a játékos. Ez jelent játéktechnikai kasztot, alapvető személyiséget egyaránt. Miért lett egy jómódú polgárfiúból paplovag, ahelyett, hogy kitanulta, és/vagy folytatta volna apja mesterségét? Miért, hogyan vált egy átlagos falusi leányból boszorkány, ahelyett, hogy annak rendje és módja szerint férjhez ment volna, mint a többiek? Ezek megint olyan kérdések, amiket fontos végiggondolni a karakter szempontjából. Ha korábban nem, itt már mindenképpen érdemes konkrét nevekkal, klánokkal, eseményekkel dolgozni, hiszen ezekre később is emlékezni érdemes, használni kell majd őket. Itt megalapozhatjuk a karakter mindenféle ismeretét, szakértelmét. Például sokáig egy utazó kereskedő inasa volt, ezért sok helyet látott, több nyelvet is beszél; amíg egyik útja során találkozott mesterével, aki feltárta előtte igazi értékeit. Nem, nem azért lett a karakter bárd, mert „az kapja a legtöbb százalékot”. Ha még itt sem indul be a fantázia, a folyamat, csak tanácstalanul ülünk a megoldhatatlan feladat fölött, akkor lehet, korai még a szerepjáték, ami jó eséllyel nem is lesz több, mint a „dobom a támadót, 123, na, talált?” - szintű játék... hiszen éppen azt nem tettük hozzá a karakterhez, amitől valóban „élő” lehetne.

### Hogyan vált kalandozóvá?

Megint egy fontos kérdés, amit legalább egy mondat erejéig - már csak logikailag végiggfutva a karakter történetét - szükséges megválaszolnunk.

Nem, felejtjük el, hogy valakit egy több száz éve fennálló, egyébként a tudását féltve őrző és apránként gyűjtögető, titkos fejedelmek klán azért képez ki éveken keresztül, hogy azt mondják neki: „- No, most már elmehetsz, szerezz tapasztalatot, mi meg majd megleszünk itt valahogy”.

Meg kell tudni válaszolni, hogy a karakter miért lett hol ide, hol oda vándorló kalandozó. A varázsló miért nem ücsörög otthon a tornya biztonságában kutatva azt, ami érdekli? Szerencsére ma már sok példa és ötlet van előttünk a „mindenkije meghalt és minden elveszett” sablontól a „mindenki csak szökött renegát lehet” koncepciókon túl is, hiszen a későbbi kiegészítők különleges alkasztjai esetében az írók direkt foglalkoznak a kalandozóvá válás kérdésével.

### Milyen kalandjai voltak?

Nem minden játékot kezdünk zöldfülű, első szintű, az iskolából éppen kilépő karakterekkel, vagy kíváncsiságból, vagy egy érdekes kaland erejéig, és gyakran rendezvényeken, versenyeken is magasabb tapasztalati szinten kezdik a játékot. Ez azt jelenti, hogy a karakter már több mindent tapasztalt, sok helyen járt, és mivel fejlődött, saját szakmájában is többet és eredményesen tevékenykedett. Ezekről is jó, ha írunk, mert nem „lóg majd a semmiben” a JK kalandozóvá válása és a játék kezdete előtti időszak. Ezzel átgondolunk megint sok mindent, amit később használni tudunk. Meghatározzuk, hol járt már, mit látott már a karakter, esetleg milyen barátokat, ellenségeket szerzett magának eközben, milyen érdemekre, vagyokra, különleges tárgyakra, képességekre, emlékekre, tapasztalatokra tett szert ezen idő alatt. Nem árt arányban maradni a karakterünk tapasztaltságával. Egy első szinten kezdő JK-nak még valószínűleg semmilyen jelentős kalandja nem volt, hiszen akkor nem lenne első szintű, furcsa lenne hát, ha már „meghódította” fél Ynevet, és az is és az is kétséges, amikor egy hetedik Tsz-ű lovag csupán a szomszéd birtok zsarnok urának megleckéztetését tudhatja maga mögött.

Ezek talán azok a minimális (!) információk, - hiszen elsősorban ezekről szól az előtörténet -, amik nélkül nincs is igazán értelme elkezdni a játékot, hacsak nem akarunk folyamatos kérdéseket generálni, vagy megragadni a Ké-Té-Vé-Cé

karakterek szintjén. Persze ezekkel korántsem értünk el a tennivalók - pontosabban a végiggondolni valók - végére, de még egy ideális közép állapot szintjére sem. Az előtörténet ugyanis a karakterlap melletti szöveges dokumentum, amiben bizonyos dolgokat - hacsak nem akarjuk azokat külön is elkészíteni - sokkal könnyebb tisztázni, és alkalmat is ad rá.

### A karakter jelleme, mentalitása

Kevesen készítenek külön jellemrajzot a karakterükhöz, amiben tisztázzák az alapvető lelki felépítését, jellemvonásait, esetleg ezek okait, megnyilvánulásait, következményeit, netán még a karakter gyakori dolgokhoz való hozzáállását is, amit szinte bizonyos, hogy minden játék próbára tesz. Ilyenek például az elfek (más fajúak), ellenségek, élet és halál, a pénz, a nők (más neműek), hírnév, dicsőség, és lehetne még sorolni. Ezeket azonban kiválóan bele lehet szőni az előtörténetbe, és akkor már ott szerepelnek is. Ráadásul nem kell duplán dolgozni, hiszen például amikor oda érkezünk a karakter történetében, hogy szerzetes tanoncként egész gyerekkorát egy kolostorba zárva töltötte, ahol csak elbeszélésekből hallott a nőkről, akkor már hozzá is fűzhetjük, hogy ezért érdeklődve, netán félelemmel stb. tekint rájuk. Az előtörténetbe minden ilyesmit belefoglalhatunk, amit fontosnak tartunk, ami igazán jellemzi a karaktert.

A személyiség előtörténetben való részletezése kiválóan alkalmas arra, hogy árnyaljuk az egyébként csak egy-két szavas „jellem” rovatban szereplő adatot. Kifejthetjük, mit is jelent a karakter élet jelleme, így a későbbiekben van mihez tartani magunkat, és a gyakori hiedelmektől eltérő, netán egészen újszerű értelmezésű elemeket is tisztázzuk, közzé tesszük így, tehát lehet mire hivatkozni, együttal közöljük is azt a kalandmesterrel.

Hasonlóan járhatunk el a karakter ismert sablonmegoldásai, kedvenc varázslatai, stratégiája, harci taktikája, sőt, a világnézete, vallása esetében is.

## **A karakterlap „szöveges formája”**

A fenti állítást, ha nem is minden mást kizáró igazsággént, de állíthatjuk az előtörténetről. A karakterlapon ugyanis számos adat megjelenik, legyen szó akármelyik játékrendszeréről, ám ezek közül több is magyarázatra szorulhat, indokolni kell. Emellett következtethetünk belőlük olyan jellemzőkre is, amiket célszerű leírni. Erre alkalmas az előtörténet, hely is van benne. Vegyük sorra a legjellemzőbb eseteket.

### **Jellemző képességek**

Ritkán fordul elő, hogy a karakter mindenben átlagos, ha pedig vannak sajátos jellemzői, ezeket kiválóan meg lehet jeleníteni az előtörténetben. Meg is kell, hiszen valószínűleg ezek okai lehetnek a kasztja kialakulásának, vagy korai, akár későbbi sikereknek, sikertelenségeknek, ami viszont hat a karakterre, alakítja történetét. Például a mindig gyenge fiúcska, hogy soha többé ne szekálhassák, óriássá edzette magát a gladiátorképzőben; vagy a gyengécske, ám éles eszű és mindig nyugodt lányra hamar felfigyelt a közeli varázslóiskola toborzója; vagy a tolvajt emberfeletti fürgesége és ügyessége sokszor mentette meg üldözői elől.

### **Fontosabb képzettségek, ismeretek**

Amennyiben foglalkoztunk a karakter fő iskolájának, mesterének kiválasztásával, úgy megalapoztunk minden olyan képzettséget, ismeretet, ami a karakter kasztjából, netán fajából, származásából kifolyólag magától értetődő. Amennyiben mással is rendelkezik, márpedig szinte biztos, hogy fog, akkor érdemes pár szót fordítani ezek megindokolására, különösen akkor, ha különleges képzettségek ezek, vagy éppen olyan ismeretek hiányáról van szó, amiket mindenki elvárna. Például gyerekkorában a karakter sokszor kísérte diplomata apját a szomszédos királyságba,

ezért jól ismeri az ottani nyelvet, kultúrát, szokásokat. Vagy a karakter nagyon vallásos, amíg ki nem derült, hogy alkalmatlan, papként szeretne volna szolgálni istenét, ám utána is sok időt töltött a templomban, ezért jól ismeri a vallást. Vagy anyja megtanította írni-olvasni.

### **Jellemző tárgyai, állatai**

Több karakter típusnak is vannak amolyan „kötelező” tárgyai, amelyek nagy mértékben meghatározzák a karaktert, hozzá tartoznak, elválaszthatatlan részét képezik. Ilyen a pap szent szimbóluma, a varázsló botja, a bárd főhangszere, a bajvívó egyedi, családi kardja, és folytathatnám még a sort. Ezeket legalább említés szintjén szerepeltessük az előtörténetben, de ha van a karakterről elképzelésünk, ezek a különösen fontos tárgyak valószínűleg bírnak majd olyan egyedi megjelenéssel, jellemzővel, amit érdemesnek is tartunk majd a kifejtésre. Persze egy ilyen kasztra jellemző tárgy hiánya is külön kidolgozást kiáltó egyedi sajátosság egy karakterben. Igaz, nincs mindegyiknek, de hasonló a boszorkány hatalom amulettje is.

Lehetnek a karakternek olyan egyedi, nem „kötelező” tárgyai is, amik más, hasonló kasztú karaktereknek nincs. Ezeket megint csak célszerű megemlíteni, nem csak a kinézetét, az általa képviselt értéket, jelentőséget, de esetleg a történetét is, azt, hogyan került a karakterhez, ezáltal mit jelent neki. Különösen fontos ez az olyan „pluszokat adó” tárgyak esetében, amik történet, jellegzetesség nélkül csak „lógnak a levegőben” a karakter mellett, és joggal gondolhatják majd azt, hogy csupán a „tápolás” miatt lettek felírva. A különlegesnek számító varázstárgyakat így mindenképpen írjuk körül.

A - Honnan van neked Yllinori királyi ménesből származó lovad? - kérdésre sem biztos, hogy a „- De hát a karakteralkotás engedte!” a legjobb válasz. Ám, ha a játékos elmeséli, hogy kiváló íjásza megnyert egy ru-shennoni versenyt, ahol ez volt a fődíj, azzal mindjárt nem csak, hogy megindokolta az egyébként jogosan birtokolt tárgyat, állatot, de színesítette a karakter előtörténetét, megadott egy állomást, ahol járt, valószínűleg ismerik is arrafelé, lehetnek ott barátai, vetélytársai, ha csak nem eleve ott született, akkor valahonnan oda utazott, stb.

Ha pedig már egy állattal példálóztam, akkor technikailag ugyanide tartozik minden, a karakter által birtokolt, vagy a karakteréhez tartozó állat, társ, csatlós, rabszolga, inas, apród stb., aki ugyanígy megjelenik a karakterlapon. Nem is árt, ha ezek is megjelennek az előtörténet szöveges részében, mert furcsán hat, ha a lovag mellett kullogó apródnak se neve, se származása nincsen...

## Csapat

Nem szervesen egy karakter előtörténetének a feladata a csapattársakról, csapatkonceptióról szólni. Van, amikor kérnek (pl. versenyekre), vagy készítenek külön csapat-előtörténetet, ám amikor ilyen nincs az előtörténet tartalmazhat megjegyzéseket a kalandozócsapat tagjairól. Külön csapat-előtörténet megléte esetén is érdemes utalni annak lényegesebb pontjaira a karakterről szóló írásban is. Elsősorban a velük való megismerkedést, hozzájuk fűződő kapcsolatot érdemes átgondolni, és ha már ez megtörtént, akkor pár gondolatot megér, kirajzolva esetleg a csapatkonceptiót is. Fontos lehet, hogy miért kalandozik a karakter velük, miért maradtak, vannak együtt első találkozásuk után is.

## Naplózás

Noha ez nem tartozik szervesen az előtörténethez, szólnom kell a naplózásról is. Többen is vannak, akik szeretik hosszabb-rövidebb formában rögzíteni a karakterrel történt eseményeket, így később vissza lehet olvasni. Ez nem ritkán az előtörténet folytatásaként készül, azonos stílusban, jelleggel, ezáltal kiegészítve azt. Noha ez nem kötelező, hiszen anélkül is lehet játszani, a lényeges dolgokat pedig úgyis rögzíti a kalandmester, érdemes lehet legalább pár sorban megemlékezni az egy-egy játékülés alatt történtekről, hiszen így a lényegesnek gondolt részletek évek múltán is visszaidézhetők, az események pedig ott lesznek a karakterrel együtt, az előtörténet folytatásaként. Mindamellet vannak, akik semmit nem rögzítenek, és vannak, akik külön dokumentumot vezetnek a kalandokról.

## Kiindulási alapok, feltételek

Amikor egy játékot elkezdünk, egy versenyre elkezdünk karaktert készíteni, és ennek során előtörténetet írunk, fontos tájékozódni a meghatározott feltételekről. Egy otthoni játék során kevesebb ilyen van, illetve amennyiben a kalandmester belefolyik bármilyen szinten is az előtörténet kidolgozásába, általában sok minden tisztázódik ezekből. Egy rendezvényre, versenyre készített karakter esetében jóval markánsabban látszanak ezek a követelmények.

Ide tartozik az előtörténet elvart, gyakrabban maximális terjedelme - ezeket gyakran a praktikusság szüli, valakinek el is kell olvasnia -, ezt mindenképpen érdemes betartani. Egyrészt, mert ez a szabály, és emiatt kizárhatják az egyébként szuperül megírt előtörténetünket, pedig csak öt-hat oldallal léptük túl a megadott kettőt... Másrészt hiába is dolgozunk vele, ha azt nem tudják, vagy akarják elolvasni, esetleg annyira terjengős, vagy érthetetlen, hogy a benne foglaltakat nem értik meg, és semmit nem látunk viszont belőle a játék során - akkor volt értelme megírni?

A másik - szintúgy fontos - követelmény a játék kezdetének ideje, találkozók esetén gyakran a helyszín is. Az előtörténetnek ugyanis itt kell véget érnie. A játék jelenétől kell a karakter életkorának ismeretében visszszámolni, így meghatározhatjuk a születésének idejét, és a játékvilág történelmének ismeretében láthatjuk, mely fontosabb események érinthették a karaktert élete során. Ugyanakkor szerepeltetnünk kell az egész időszakot is, erősen hiányos az előtörténet, hogy ha a játék meghatározott jelene előtti tíz évről semmit nem találtunk ki, írtunk le. Ugyanígy a helyszín: ha a játék Pyarronban kezdődik, akkor aligha elégséges az az előtörténet, amiben a karakter éppen kilép egy északi iskola kapuján, és elindul a világba szerencsét próbálni.

Érdemes - különösen találkozók alkalmával szokott követelmény lenni - a csapattársakra is figyelmet szentelni, mármint az ezzel kapcsolatos előírásokra: a kalandozók ismerik egymást, egy jól megszokott csapatot alkotnak, esetleg valamilyen erő szolgálatában

állnak, vagy éppen azt támasztották követelményként, hogy első találkozás legyen, ismeretlenként álljanak egymással szemben. Amennyiben a szervezők kértek ilyet, úgy mindenképpen úgy kell alakítani az előtörténetet, hogy a végére az elvárt állapot valósuljon meg.

### **Nyitva hagyott kérdések, helyzetek**

Nem kötelező minden esetben alkalmazni, de érdekességet teremthet, amennyiben az előtörténetben nyitva hagyott kérdések is szerepelnek, amelyek megválaszolása, betöltése a kalandmesterre, esetleg kalandok sorára vár. Ez ritkán azonos és összekeverhető az igénytelenül ki nem talált dolgokkal. Általában a kérdés felvezetése már bizonyosságot ad arról, hogy miről is van szó - esetenként több munkát igényel egy ilyen elem, mint egyszerűen kitalálni. Például a karakter nem ismeri származását, sőt, a játékos sem akarja kidolgozni, de gyanítható, hogy valamilyen kapocs fűzi a herceghez, erre utal az is, hogy egyszer csak megpróbálták megölni, bezárult számára minden kapu, ezért kezdett el kalandozni is. Szerepel még leírás az anyjáról, esetleg egy sejtelmes jóslat is: a kalandmester pedig majd - gyakran a játékosal együtt, a játékok sorozatával - megválaszolja a nyitva hagyott kérdést.

Hasonló elem lehet az előtörténet olyan befejezése, amely segíthet, javaslatot tehet a kalandmesternek a játék elkezdésére, esetleg alkalmat kínál arra, hogy a kalandmester bevezesse a játékba a karaktert. Például a JK párbajba keveredett, de legyőzték, majd az előtörténet úgy ér véget, hogy elsötétült a világ... egyszerű sablon, a karakter kiszolgáltatása nem is általános tetszést kiváltó dolog a játékosok között, mégis, megoldást kínálhat a kalandmesternek egy megbízó, egy szövetséges, akár csapattársak felbukkanására, egy kezdő helyzet megteremtésére. Hasonló sablon az éppen valamilyen formában megkapott megbízás: és lássuk a kalandot.

## ***Fontos alapelvek***

A jó és használható előtörténet írásához fontosnak tartok rögzíteni néhány alapelvet.

### **Az előtörténet információtartalma**

Korábban részleteztem, hogy az előtörténetet nem véletlenül írjuk, feladata van. Amennyiben ennek nem tesz eleget, szinte fölösleges megírni, illetve minél kevesebbet tartalmaz a szükséges információkból, annál használhatatlanabb lesz.

### **Terjedelem**

Az előtörténet azért van, hogy a kalandmester elolvassa. A kalandra való készülés közben. Tehát lesz még neki bőven feladata, ráadásul arra is gondolni kell, hogy a szerepjátékok során általában több játékos is játszik egy játékülés, pláne életút folyamán, azaz a kalandmesternek három-hat előtörténetet kell elolvasnia. Fontos, hogy tartsunk mértéket, az előtörténet hossza ne haladja meg a szükséges mértéket. Azt, hogy ez mennyi, hosszan lehetne fejtegetni, de mértékkel és ésszel jól meghatározható.

Amikor valamilyen eseményre, versenyre, találkozóra kell előtörténetet készíteni, általában megkötik, milyen hosszú lehet, ilyen esetben nyilvánvalóan alkalmazkodni kell ehhez, és a mondanivalónkat úgy csoportosítani, hogy ne lépjük túl a megadott keretet. Sok minden indokolhatja ezt, jómagam rendelkezem tapasztalattal az előtörténetek versenyeztetése terén is. Ilyenkor az értékelésben résztvevőknek minden előtörténetet el kell olvasni, tehát nekik megsokszorozódik az oldalak száma. A versenyeken mesélő kalandmestereknek általában csak a saját csapatuk előtörténetét kell elolvasni és ismerni. Itt tapasztalataim szerint nehézséget okozhat a játékosok pontossága vagy pontatlansága és főleg a szervezés. Ha a játékosok nem küldik el időben előtörténeteiket, akkor a kalandmester is később kapja meg, kevesebb ideje lesz felkészülni belőle. A szervezők, akik továbbítják ezeket a csapathoz kiosztott mesélőknek, is többletidőt generálnak, mert az összegzés, továbbküldés, személyek változásának lekötése mind-mind időt jelent. Kijelenthető tehát, hogy egy találkozóra érdemesebb a rövidebbik változatot megírni - ami

persze nem jelenti azt, hogy lényeges elemeket kellene kihagyni belőle.

Otthoni játékokhoz természetesen terjedelmesebb előtörténetet írhatunk, hiszen ott a kalandmesternek több ideje lesz olvasni, és általában - mivel egy otthoni életútnál, de még rá alkalmas játék esetében is - vélhetően „hosszabb életű lesz a karakter”, azaz több játékkülésen fog szerepelni, a játékos szívéhez is közelebb áll majd, szívesebben dolgozik vele, több mindent végiggondol. Ilyenkor is érdemes azonban mértéket tartani, semmi értelme egy olyan előtörténetnek, amin senki nem rágja át magát. Tapasztalataim szerint egy egészséges előtörténet 1-6 oldalig terjed, bár ez nagyon általános, mindenkinek más az írási hajlandósága és az olvasási teljesítménye is.

### **Terjedelem és információ aránya**

Az előző elv talán ezzel együtt válik teljes értékűvé. Enélkül ugyanis az előtörténet vontatottá, élvezhetetlenné válik, a kalandmester hiába olvas oldalakat, alig talál majd benne érdekes és hasznos információkat a karakterről, ez elveszi a kedvét a további, esetleg a többi olvasásától is, és csak raboljuk az idejét, amit akár fordíthatna a kaland tervezésére is. Nagyon fontos, hogy megszűrjük a gondolatainkat, és amit fontosnak, lényegesnek tartunk az előtörténetben szerepeltetni, azt „ehető” terjedelemben tálaljuk. Ez korántsem olyan könnyű feladat, mint amilyennek első olvasásra tűnhet.

### **A fontosabbat részletesebben**

A fentebb részletezett előtörténet-összetevőkben minden karakterre vonatkozóan találhatunk fontosabb és kevésbé fontos információkat. Amikor a terjedelem, stílus, vagy akár csak a kedvünk miatt válogatjuk ezeket, fontos, hogy ne sikkadjanak el fontos információk, esetleg olyanok részletes kifejtése mellett, amik kevésbé lennének lényegesek. Ha például egy pap öltözékét másfél oldalon keresztül részletezzük, de csak egy mondat szerepel arról, hogy ő egyébként egy isten tanait követi, alighanem rossz úron járunk.

### **A játékos és a KM mindent tud**

Nagyon fontos alapelv. Általában az átgondolatlanság és a játékos lustasága eredményezi azt, hogy az előtörténetben lényeges információk nem szerepelnek csak azért, mert „a karakter nem tudja”. Csakhogy az előtörténetet NEM a karakter írja, hanem a játékos! Azt a különleges helyzetet leszámítva, amikor - esetleg a kalandmesterrel egyeztetve - bizonyos dolgokat szándékosan homályosan hagyhatunk, nem érintünk az előtörténetben, mert majd ő kitalálja, minden fontosat át kell gondolnunk, és valamilyen formában rögzíteni érdemes - hiszen ezért írjuk az előtörténetet. Ettől még hozzá lehet tenni, hogy az árvaház küszöbén talált gyermekből vált kalandozónak fogalma sincs, kik a szülei. Ilyenkor az a játékban úgy is lesz. De attól még azok vannak, ezért a játékosnak és a kalandmesternek nem árt tudni. Olcsó - és nagyon helytelen - megoldás azzal takarózni, hogy a karakter nem tud valamit, ezért ki sem kell dolgozni.

### **Összhang a karakter és az előtörténet között**

Ez a magától értetődő alapelv sem minden esetben érvényesül az előtörténetekben. Általában ott nem, ahol az előtörténet és/vagy a karakter nem elég átgondolt, csak úgy összedobált, jól hangzó sablonokból felépített, netán nem is egy személy készítette a kettőt - mondhatnám úgy, hogy az előtörténet írója nem is ismeri a karaktert, vagy fordítva. Nagyon fontos, hogy az előtörténet minden szempontból ugyanazt a karaktert tárja elénk, ugyanazt a karaktert közvetítse, mint ami a karakterlapon szerepel, tehát amivel a játékos játszani fog. Ez minden tartalmi szempontra igaz: ha a karakter ereje 20-as, akkor a történetben ne egy gyengécske legény szerepeljen. Ha élet jellemű, akkor ne arról szóljon az előtörténet, hogyan mészárolt le mindenkit mellékesen mindenféle lelkiismeret-furdalás nélkül. Ha a karakter gyanakvó, barátságtalan, akkor kevés lesz az a csapattársak felé, hogy hamar összebarátkoztak, mert szimpatikusak voltak egymásnak. Ha 8. Tapasztalati szinten kezd, akkor kevés az a



történet, amelyben az iskoláját elhagyva egy hét alatt megérkezik a kaland kezdetének helyszínére, és fordítva, egy mindössze második tapasztalati szintű karakter előtörténetében furcsán néz ki, ha már beutazta fél Ynevet, lemészárolt két-három ellene fenekedő boszorkányrendet és a fél Bestiáriumot. Ha a karaktert senki és semmi nem érdekli a varázslatain és mágiáján kívül, akkor ne legyen sokoldalúan képzett mindenféle egyéb dolgokban... és lehetne még folytatni.

### ***Előtörténet írási stílusok***

Az előtörténetet mindenki tetszőleges, saját stílusában írhatja meg. Ez az a pont, ahol egyébként igazán egyénit lehet alkotni, ahol az ember kiszínezheti, ötletekkel láthatja el az egyébként mindenki által a saját karakteréhez elkészített művet. Érdeemes azonban megnézni és elemezni ezeket, mert sajnos ez a második legtöbbet elhibázott, vagy rosszul alkalmazott jellemzője az előtörténeteknek.

### **Egyes szám, harmadik személy**

A könyvekben, Rúna magazinokban található előtörténetek, tehát a minták, mindegyike egyes szám harmadik személyben íródott, tehát a játékos narratív módon elmeséli benne a kalandmester (és az olvasók) számára karaktere életének fontos eseményeit, jellemzőit. Ez a legtisztább, legegyszerűbb forma. Előnye, hogy tisztán el lehet mondani benne mindent a karakterről, mert mentes a - későbbiekben bemutatott - egyéb stílusok megkötéseitől, és hibáitól is. Mint fentebb szoltam róla, nyugodtan leírhatunk, és le is kell írni minden fontos dolgot, persze bele lehet foglalni, amennyiben szükséges, hogy a karakter ezt vagy azt a részt nem tudja, esetleg mást hazudtak neki róla: például, a csapat sötét titka, hogy akit megmentőinek hisz, valójában direkt keverték őt bajba, hogy megmenthessék - érdekes kalandelem kerekedhet még ebből is. Tartani kell azonban magunkat a narratív szerephez.

Például a hangnemhez, szóhasználathoz. Ha „A” játékos elmeséli a karakterét „B” kalandmesternek, ott nincs helye a „mocskos toroniak”, „szemét ranagoliták” és hasonló kifejezéseknek, hiszen nem a karakter beszél, hanem csak mesélünk róla, nekünk pedig a kitalált szerepjátékvilágnak csak egy-egy elemét jelentik. Ugyanígy semmi helye benne például a hömpölygő trágárságnak, csak mert a karakter egy kocsmatöltelék, alja nép. Az okok ugyanazok.

Nagy tévedés az, hogy ez a stílus unalmas lenne - mint ahogy többen gondolják, állítják -, hiszen így is több lehetőségünk van kiszínezeni, egyediesíteni, ötletekkel ellátni az előtörténetet, mint alkotást. (Különösen a Kalandozók.hu táborain, az előtörténetek versenyztetésének időszakában vált ez kívánatossá több játékos szemében.)

A nézőponton csak kicsit változtat az, ha maradunk az egyes szám harmadik személynél, ám a szöveget valamilyen karakter szájába adjuk. Itt már szükség van a kreativitásra, hiszen különböző egyszerű elbeszéléseket írhatunk: például a MAGUS kolostor szerzetese mesél a karakterről, vagy egy nagy tudású bölcs, egy pártfogó ajánlja őt, elsorolva a fontos részleteket, esetleg egy jós beszél róla, netán egy pap istenétől kapott látomásban jellemzi a karaktert. A lehetőségeknek csak a fantázia szab határt, akár egy kalandozótárs is elmesélheti valamilyen sors-rendeléssel összekapcsolt társaság esetében a csapattársról látott látomásait. Vagy egy, a karaktert kínzó börtönőr is elsorolhatja áldozata életének eseményeit, mondjuk kivégzése előtt - érdekes kalandindítási helyzetet tesz lehetővé, de akár a csapat összekerülésben is fontos szerepet kaphat a szabadulása. Az előtörténet mindenesetre egyedi lesz. Az ilyen jelleggel megírt előtörténetnél azonban már több megkötés is van, jóval nehezebb úgy megírni, hogy az jó, élvezhető és hiteles legyen, ráadásul néha nehéz beleszólni minden szükségeset. Az ynevi karakterek ugyanis nem mindenhatók, sok minden lehet, amivel nincsenek, nem lehetnek tisztában, így ezek, ha nem oldja meg az író ügyesen, kimaradnak a történetből. A pártfogó, aki éppen beajánlja a csapatnak a karaktert, és mesél róla, nem tudja például, kinél tanult, csak azt, hogy nagyon ügyes. Ez így rendben van, de a kalandmesternek tudni kell, és a játékos is nyilván tisztában van vele, hogy milyen iskolában sajátította el tudományát a karakter, már csak a játéktechnika miatt is. Amennyiben ezt nem fűzi valahogy hozzá

az előtörténethez, úgy ez a fontos információ kimarad belőle.

A fentiek megoldására, illetve tovább színesítésre lehet több személyű elbeszélést alkalmazni, tehát a karakterről nem csak egy személy mesél. Vagy levelet, beszámolót ír. Ezáltal érinthetnek olyan fontos adatokat, amiket a másik nem tud, ám az így bekerül a történetbe.

Az ilyen karakterek szájába adott előtörténeteknél fontos lehet az előadás stílusa, szóhasználat, és bizony, az ynevi dolgok megítélése is. Itt már lehet helye a karakterek nézőpontjának, érzelemnyilvánításainak, és akár téves ismeretének is, ám ez utóbbival nagyon ügyesen kell bánnunk. Például hangulatos lehet, ha a tudatlan erioni felhajtó úgy mesél a karakterről, hogy - „Tűzvarázsló, mint minden Ordani.” Természetesen tudjuk, hogy téved, ám adtunk egy hangulatos morzsát a mesélő karakter gondolataiból is.

## Egyes szám első személy

Bár a hivatalos forrásokban nem szerepelt ilyen, valamikor a versenyekre írt előtörténetek sorában - talán a Summarium (és egyes ez időre tehető Rúna cikkek) hasonló hangneme és újszerűsége okán? - megjelentek az egyes szám első személyben megírtak. Tapasztalataim szerint az ilyenek összehasonlítva az egyes szám harmadik személyben írtakkal, nagyobb arányban nem tesznek eleget azoknak az elvárásoknak, amiket az ember egy előtörténettől vár, mégis nagyon divatosak, manapság az előtörténetek majdnem fele követi ezt a stílust. Ennek oka talán abban a tévhitben gyökerezik, miszerint az egyes szám első személyben megírt előtörténet jobb, merthogy jobban megmutatja a karaktert, jobban megszemélyesíti azt, hiszen ő maga szólal meg benne. Noha az utóbbi állítás igaz, magának az előtörténetnek a vonatkozásában az nagy tévedés, hogy bármilyen szempontból is jobban megfelelne - hiszen az előtörténetnél nem kötelező szempont, hogy a karakter szólaljon meg, sőt, egyenesen annak lényege ellen van, hiszen a játékos maga közöl információkat a kalandmesterrel - sőt, a hátrányai miatt általánosságban alkalmatlanabb a karakter bemutatására, mint a hagyományos stílus. Persze, mint minden fűszer, megfelelő mértékkel alkalmazható. Mégis, a nehézségein rendre fennakadnak a játékosok, mivel sokkal nehezebb

megugrani ezt az írói vénát és eszközöket is szükségeltető előtörténet írási stílust.

A fentebb már vázolt hátrány, - amely szerint a „megszemélyesített” előtörténet elmondója, jelen esetben a karakter, aki önmagáról mesél -, halmozottan igaz az egyes szám első személyben megírt előtörténetre, hiszen itt nem lehet nézőpontot váltani, csak a karakter beszél. Csak azt tudja elmondani, amit tud, csak olyan stílusban, ami rá jellemző. Talán hangulatos lehet, amikor egy erőszakos, tanulatlan karakter ennek megfelelően beszél el történetét, de sokkal kevesebbet árul el róla, mint egy normális leírás, ami szintén lehet hangulatos és élvezhető attól még, hogy nem a karakter stílusában szól az írója. A karakterek gyakran nincsenek tudatában olyan fontos, alapot képező információknak, amiket - mint korábban kifejtettem - az előtörténetnek tartalmaznia kell, hiszen ezért írjuk meg. Ha hiteles akar maradni, a játékos ebben a stílusban nem is tud ezekről az információkról nyilatkozni, így azok kimaradnak. Ez egyfajta olcsó megoldás, az igénytelen lustaság megnyilvánulása is, sokkal könnyebb lemondani ezekről az információkról, mint végiggondolni. „- Honnan tudná a karakterem, mikor született? Csak egy barbár... a szüleit nem ismerte, szóval nem lényeges, már gyerekkorában eladták rabszolgának, az első, amire emlékszik, az aréna...” - és jöhet a Ké-Té-Vé-Cé - tisztelet a kivételnek.

Az ilyen előtörténet külön nehézsége, hogy amennyiben hiteles akar maradni, az írónak végig követnie kell a karakter felvett szerepét, egyszerű, vagy éppen tudományos stílusát, lehetőleg szóhasználatát. Ez utóbbiban nem csak annak kell megnyilvánulnia, hogy milyen a karakter - sokakat elragad az a hangulati elem, hogy egy egyszerű, bunkó karakter hasonlóan igénytelen stílusban beszélhet önmagáról -, milyen a kasztja, tanultsága, de emellett világhűnek is kell maradnia. Előbbi azt jelenti, hogy például a varázsló tanultságát jól lehet érzékeltetni a bonyolult mondatokkal, egy barbárét az egyszerűséggel, egy elf gondolkodásmódját a „ráérős” stílusával, ráadásul minden karakter a saját történetének azt a részét helyezheti előtérbe, ami jellegeből fakadóan leginkább

meghatározza őt. Az utóbbi nehezebben megvalósítható, de amennyiben egy karakter mesél, jó, ha világhűen teszi azt. Ez azt jelenti, hogy nem használhat modern hasonlatokat, poénokat, például a „szép volt, mint egy új traktor” szemléletes és bizonyos szempontból humoros lehet egy mai beszélgetésben, de egy karakter szájába adva megöli annak világhű mivoltát. A nyelvünk, mai beszédünk azonban telis tele van ilyen elemekkel, ezeket mind kerülni kell, egy bibliás-keresztény bölcsesség, szólas, aminek nincs és nem is lehet alapja Yneven, ugyanúgy idegenül hat majd, mint egy földi nyelvből - mondjuk angol, mert az ma divat - szó, vagy egy latin idézet-bölcsesség. Ugyanakkor lehetőség van az Ynevi idegen szavak használatára - nyilván ezek szabályai szerint és megfelelő mértékkel.

Gyakori hibája még az egyes szám első személyben megírt előtörténeteknek a semmitmondó bevezetők, párbeszéd elemek elnyújtása. Megint csak az olcsóság a fő ok: sokkal könnyebb egy rögtönzött kocsmi párbeszédet megírni, mint alaposan végiggondolni ezt-azt. A főhős leteremt mindenkit, egy-két szidalmazással csendre inti őket, netán italt rendel magának és beszélgető partnerének, megint csendre int, esetleg fenyegetőzik is, gyakran trágáru mindezt, majd talán fél-háromnegyed oldal után bele is kezd valami lényegesbe - ismerős? Persze már meg is van egy oldal... és mondjuk kettőt „kell” írni. A karakter ábrázolásának egyik nehézsége éppen az ilyen esetben, hogy tartani kell a mértéket.

Emellett az egyes szám első személyben megírt előtörténetek előnyeikhez lehet sorolni azt, hogy szemléletesen ábrázolhatja a karakter gondolkodását, értékrendjét, világról alkotott képét, a viszonyát különböző dolgokhoz, amit a játékos fontosnak tart közölni, hiszen a karakter saját történetének elbeszélése közben bármit megjegyezhet, közbevetet. Így akár hangulatos tévedéseket, kulturális, vallási tévhiteket is meg lehet jeleníteni, vagy egyszerű szokásokat is, ez mind-mind hangulatos lehet. Nem szabad elfelejteni,

hogy ez azonban főleg majd a játék, a karakter valódi megszemélyesítése során lesz a feladat, nem itt, ami persze nem hiba, sőt, növeli egy előtörténet egyediségét, értékét, de akkor annak meg kell felelnie az általános elvárásoknak is! Ez pedig együttesen sokkal nehezebb feladat, mint egy egyszerű, alap előtörténet elkészítése.

Az ilyen stílust jól kiegészíthetik egyébként a szárazabb, de érthetőbb információs dobozok, adatlap-részletek, ahol narratív stílusban ugyan, de tisztáz a játékos pár fontos elemet. Ugyancsak alkalmas lehet kiegészítésre más karakter elbeszélése, esetleg egyéb színesítő és kiegészítő elemek, ezekről később külön szólok még.

## *Színesítő elemek*

A különböző, szép számmal rendelkezésre álló színesítő elemek olyan egyéb, az előtörténethez adott szöveges, vagy képi elemek, amelyek kiegészítik, érdekesebbé teszik azt. A lehetőségek száma nagy, meg sem próbálom mindet maradéktalanul érinteni, csak szemezgetek belőlük. A játékos leleményessége, ötlete megint csak sokat segíthet abban, hogy igazán egyedi és emlékezetes előtörténetet alkosson. Nem csak az egyediesítés azonban a fontos, több kiegészítő elem alkalmasabb néhány információ közlésére, mint az egyszerű szöveg.

### **Kép**

Ezt talán nem is kell részletezni. Terjedelmes leírást válthat ki egy-két kép, esetleg utána már csak azokkal a részletekkel kell kiegészíteni, amiket nem ábrázol. Elsősorban a karaktert magát szokás képpel is ábrázolni, szerencsére sokan keresnek manapság egy-két képet karakterükhöz. Ez nem is mindig olyan könnyű feladat, és nem szokványos és nem sablon karakternél. Külön érdekesség, hogy a képeknek oda-vissza hatása lehet, azaz a kezdő szempontok alapján történő kiválasztás után gyakran adnak olyan ötleteket a játékosnak, amiket azután beépít a karakterébe. Ez emelni fogja a kép értékét - például egy különleges fegyvert tartó, eredetileg csak harcoként keresett és megtalált ábrázolás, miután a játékosnak megtetszett az egyedi fegyver, és belefoglalja azt az előtörténetébe, a kép már sokkal inkább fog a karakterről szólni. Eredetileg persze nem is gondolt erre az eszközre, és valószínű,

hogy egy ennyire különleges fegyveres harcost ábrázoló kép keresése sokkal nehezebben ment volna. Ez a jelenség mindaddig jó és előnyös, amíg nem kényszeríti bele a játékost olyanba, amit nem akart a karakteréhez: például sehol nem talált rövid, szőke hajó harcos-nőt ábrázoló képet, hát, akkor, megelégszik ezzel a hosszú vörössel.

Persze nem csak maga a karakter ábrázolható képen, egy-egy különleges felszerelési tárgy, fegyver, szent szimbólum, varázslóbot, hangszer - hogy csak a fontosabbakat említsem -, háttér vagy háziállat, szolga vagy társ, csatlós, családi címer, pecsét is. Megérhet egy képet akár a múlt már a játékban nem szereplő lényegesnek tartott eleme, például hozzátartozó, nagy szerelme, régi kutyája, elhagyott családi háza, ereklyéje, az otthoni kastély, stb. Ugyanaz vonatkozik erre is, mint a szöveges leírásokra: mértéket kell tartani, egy negyven képes albumot ugyanolyan időrabló végigtanulmányozni, mint egy több tíz oldalas leírást.

Az előtörténet képi kiegészítésének legpozitívabb formája a rajz. Amelyik játékos rajzol, az foglalkozott a karakterével, készült a játékra. Mivel lerajzolta, végig kellett gondolnia, esetleg olyan információkat is kitalált így, amik eredetileg eszébe se jutottak. Mindenképpen díjazandó, noha nem elvárás: nem mindenki tehetséges rajzoló.

Az Internet korában már szinte végtelen számú kép közül választhatunk, keressünk a karakter, vagy akár egy vele kapcsolatos egyéb részlet ábrázolására. Természetesen érdemes az adott stílusban keresgélni, egy fantasy játékhoz valamilyen fantasy témájú képet, úrhajós játékhoz sci-fi képek fognak leginkább illeni. Lesz, akit a karakter arca fog meg, és közeli képet talál-mutat róla, lesz, aki csak a felszerelését, öltözetét, kinézetét próbálja meg ábrázolni. Érdemes azonban olyan képet találni, amin az szerepel, amit meg akarunk jeleníteni. „- Ilyen a karakter, csak másképpen áll a haja, meg nem is ilyen színű, a köpeny stimmel, de ugyebár nincs ilyen kardja, és mivel az állatokat sem szereti, a sólyom sincs a vállán...”. Akkor lehet, hagyjuk is ezt, vagy ha lehet, vágjuk le róla azokat a részleteket, amik nem érvényesek. A kép nem kötelező, akkor használjuk, ha valóban azt mutatja, amit szeretnénk.

Több csapdát is rejt azonban a képkeresés. Egyik, amelyről fentebb szoltam is, a nem kívánt, sőt, az oda nem való elemek. Hiába néz ki jó tolvajnak egy motorbiciklit támasztó férfi... a

modern környezet, a játékba nem illeszkedő dolgok roppant hangulatrombolóak lesznek, vágjuk le, esetleg vágjuk ki a kívánt részletet, vagy mellőzzük az ilyen képet. Egy-egy adott játékvilágnak, a hozzá tartozó irodalomnak akadnak „védett” képei. Ezek olyan ábrázolások, amiket mindenki ismer, és amik bizony egy-egy konkrét - a játék világa-beli - személyt ábrázolnak. A MAGUS-ban több Tier Nan Gorduin, vagy Airon Al Marem ábrázolás is szerepel, NE ezeket válasszuk, pláne eltérő stílusú karakterünk képének, mert úgyis mindenki az eredetire gondol majd, ráadásul hasonló érzetet kelt, mint a szöveges ellentmondások. Star Wars játékban a gonosz Sith karakterünknek nem választhatjuk Darth Vader képét... bármennyire is tetszik. Ezek használata inkább lesz káros, hangulatromboló, mint előnyös.

Hasonló, bár sokkal enyhébb ellenérzésre adhatnak okot ismert színészek fotói. Egy-egy filmbeli szerepük - főleg a fantasy, kosztümös filmek - képei alkalmassá tehetik őket arra, hogy meglássuk benne karakterünket. Különösen akkor taszítóak, amikor a filmbeli szereppel nem egyező karakterhez választjuk ki őket. Aki ismeri a színészt, a filmet, óhatatlanul is arra, az eredeti megjelenésre fog majd gondolni, nem arra a karakterre, akit ábrázolni szeretnénk vele.

## Beszámolók, levelek, jelentések

A megszemélyesített előtörténetek elemeivel, előnyeivel, lehetőségeivel és nehézségeivel rendelkező kiegészítő elemek. Csak a játékos fantáziája szabhat határt a lehetőségeknek, hogy ki-kinek ír éppen. A karakter ábrázolására, egy fontosnak tartott részletének kiemelésére, egy, korábban - akár stílus, vagy bármi egyéb - miatt nem említett jellemző, adat megjelenítésére egyaránt alkalmas lehet. Egy adóslevél, egy bejegyzés a kolostor anyakönyvében, egy rendőrségi jelentés, egy pszichológusi vélemény, egy kötelezvény, a karakter egy korábbi, vagy éppen neki szóló levele, egy érintett személy naplóbejegyzése stb. Sokáig lehetne folytatni a sort. Kiváló példa található ezekre a Rúna 7/1.

számában, Garro del Zamarguillerana előtörténetében.

Az ilyen kiegészítő elemek nagyon hangulatosak lehetnek, és mivel külön állnak, ezért egyrészt kellően rövidek, másrészt mentesek az egész előtörténet stílusától. Az első azt eredményezi, hogy egy sokkal fókuszáltabb elemet kapunk, hiszen ha nagyon fontosnak tartjuk ábrázolni, hogy a karakter mennyire eladósodott, mielőtt megzsarolták azzal, ami végül is a kalandozáshoz segítette, egy pár soros adóslevél, behajtási parancs, stb. alkalmas lehet erre. Egy ilyen kiegészítés egy narratív előtörténet mellett is szerepelhet megszemélyesített stílusban, rövidege okán nem jelent igazán gondot a világhűség, az egyoldalúság vagy az információ hiány más területeken.

### **Kiegészítő adatok**

Ide sorolom az olyan elemeket, amik a fentiekbe nem illenek, külön állnak az előtörténet lényegi, szöveges részétől, és valamilyen fontos információt tartalmaznak. Ez lehet egy adatdoboz, tényszerű adatokkal, amiket mondjuk egy egyes szám első személyben megírt előtörténet nem érinthetett. Gyakori elem, hogy különböző szempontok, esetleg kérdésekre adott rövid válaszok formájában ábrázolják a játékosok a karakter jellemét, személyiségét. Például: - Mit gondol a karakter a pénzről? Mit jelent számára a csapat? Hogyan viszonyul más fajokhoz?

Ugyanide tartoznak olyan - akár terjedelmes - kiegészítő írások is, amik nem feltétlenül képezik a karakter előtörténetének általánosan megkövetelt szerves részét, ilyen lehet egy jellemrajz, de akár valamilyen fontos, esetleg a karakternél alkalmazott házi kiegészítő szabály vagy leírás is, akár játéktechnikai vonatkozásokkal.

### **Formai elemek**

A formai megjelenítés sajátossága és változatos lehetőségei már egyáltalán nem

tartoznak az alapok közé, ám újabb alkalom a játékos kreativitásának csillogtatására és az előtörténet egyediesítésére. Legalapvetőbb és talán legegyszerűbb elemei a különböző számítógépes formázásokban rejlő lehetőségek, a különleges betűtípussal megírt - azért nem árt az olvashatóságot szem előtt tartani! -, változatos hátterekkel pergamen-szerűvé tett előtörténet hangulatos lehet.

Szintén magát a formát határozza meg a kézzel megírt előtörténet, sajátos betűtípusokkal, esetleg különleges papírra - minden olvasó érzi, hogy nem mindegyik karakterbe ölnék ennyi energiát, óhatatlan hát, hogy megdobban a kalandmester szíve, valami különlegesre gondol, ha valaki ennyit fáradt előtörténetével.

Ismét csak a játékos fantáziája szabhat határt a lehetőségeknek, a lábszárcsontra feltekert papír, a „tűzből kimentett”, égett szélű jegyzetek, a pergamentekercset formázó, vagy modern környezetű játéknál valami számítógépes megjelenítést erősítő stílus mind-mind hangulatos megjelenést adhat az előtörténetünknek. Érdemes azonban jól beosztani az időt és az energiát, ahogyan egy rossz ízű ételt is csak az elején emel fel a dekoratív tálalás, ugyanúgy egy semmitmondó előtörténet sem sokkal lesz értékesebb, és semmivel nem lesz hasznosabb attól, ha remekül néz ki, érdemes tehát a mondanivalóval foglalkozni többet.

### **Egyedi ötletek**

A legkevésbé körülhatárolható rész, mindamelllett foglalkozni szeretnék legalább említés szintjén olyan elemekkel, esetleg alapjaiban meghatározó ötletekkel, amik az előtörténetet igazán sajátossá, egyedivé tehetik. Bárdok versben megírt történetei, esetleg hangfelvételen elénekelt, netán valami animációs, a karaktert bemutató „film”, mind ide tartozhat - teljes listát éppen a szokatlan és egyedi mivoltuk, a játékos egyéni ötletei nyomán nemigen adhatok. Lehet, hogy a megjelenítés lesz igen egyedi, netán extrém, de csak maga a téma, az előadásmód, a sugalmazott helyzet is az lehet. Egy álomban megfogalmazott előtörténet, ami mondjuk igazán illik egy Noir-paphoz, vagy egy kivégzés előtti beszéd, netán egyenesen egy „halottnak hitt karakter” temetési beszéde, valami sorsot irányító istenek párbeszéde a karakterről, ami közben bemutatják, elemzik, hol is tart, mind-mind sajátos lehet - van, aki a szokatlanságban véli megtalálni a

kiválóságához vezető utat -, csupán a mértékre és a hasznosságra kell ügyelni.

## Gyakori hibák

Bár az írás korábbi részében is említettem néhányat, megpróbálok sorra venni most néhány olyan hibát, amikkel gyakran találkoztam az előtörténetekben. Hibának minősítem őket, mert vagy élvezhetetlenné, hiteltelenné, gyakran egyenesen fölöslegessé teszik az előtörténetet, vagy annyira megnehezítik az értelmes használatát, ami oda vezet, mintha nem is lennének, tehát fölösleges volt megírni őket.

## Semmitmondó előtörténet

Ez az olyan előtörténet, amiben sok minden szerepel, akár hosszú is lehet, mégis erősen hiányos az érdemi információkat tekintve. Ez nem jelenti azt, hogy rövid lenne, számos előtörténet éppen azért olyan hosszú, mert tele van fölösleges részekkel; egy rövid, de a lényegre koncentráló írás akár hasznosabb, következésképpen jobb is lehet. A semmitmondóság oka általában a kidolgozatlanág, hiszen ha nincs mit elmondani, akkor jönnek az üres sablonok.

Nézzük például ezt a kezdést: „A fejedelmű északi városban született, szülei nem igazán foglalkoztak vele, így az utca nevelte, míg rá nem talált a klán toborzója.”

Hasonlítsuk össze ezzel a példával: Edvor Rouvul Psz. 3624-ben, Adron első, „Áldozatok” havának tizedik napján jött világra, egy takács családban, az ereni Masgar városában. A szőke, vékonyka fiút - aki inkább hasonlított a család egyik barátjára, mint saját apjára, a büszke Andarra - kiskorától megvetéssel és mellőzöttséggel kezelték. Edvor nem sok kihívást talált apja mesterségében, gyakorta elszökött, az utcagyerekek verekedéseiben aratott diadalait apja pofonjai bosszulták meg. Többször lopott ételt is, csak hogy ne kelljen hazamennie, egyik ilyen alkalommal talált rá az embervadászok klánjának toborzója.” Ugyanaz a történet... Vagy mégsem?

## Túl hosszú előtörténet

Amikor valamilyen követelmény - például egy találkozó - előírja az előtörténet elvárt hosszát,

nincs nehéz dolgunk arra a kérdésre válaszolni: milyen hosszú legyen? Ilyen esetben a túl hosszú minősítés odaítélése sem jelent problémát. Az ilyen kerettülpések oka vagy figyelmetlenségre - nem olvasták el, mit várnak tőlük - illetve a lustaságra vezethető vissza, aki ugyanis egyszer megírta már egy karaktert, és esetleg elhozza egy újabb rendezvényre, az szinte soha nem fogalmazza át az előtörténetet, és ha egyszer belefért a 8 oldal, akkor most sem változtat ezen...

Amikor nincs követelmény, akkor érzésünk, társaságunk szokása szerint célszerű meghatározni magunknak az előtörténet hosszát... vagy amennyi sikerül. Érdemes azonban egy egészséges mértéket tartani. Egyrészt, mert a kalandmesternek el kell olvasni - különben minek? - és nem csak a miénket, de a többi játékosét is... ha mind az öt-hat játékos odaad 12 oldalt... ez jelentősen megnehezítheti a kalandmester dolgát. A másik, ami a túl hosszú előtörténet ellen szól, az, hogy azt nem csak el kellene olvasni a kalandmesternek is, hanem megjegyezni, megérteni, lényeges elemeit kiemelni, hogy annak igazi haszna legyen. Márpedig a szükséges információk, kiegészítésekkel sem igényelnek általában többet 3-6 oldalnál, noha óvakodnék előírni bármilyen konkrét hosszt. Tovább azért nyúlnak legtöbbször, mert tele vannak fölösleges, vagy túlnyújtott dolgokkal. Képzeljük csak el, milyen lenne, ha a játékban bemegyünk a palotába, és a kalandmester elkezd leírni, mit látunk, és fél óra múlva még mindig (!) a fogadócsarnoknál jár... hiába hallgatjuk áhítattal, hiába meséli érdekesen, írja le szemléletesen a festményeket, címereket, hozzájuk kötődő legendákat, a berendezést, az öröket, stb... jó lenne kicsit haladni, nem? Hasonló a kalandmester érzése, amikor már a hatodik oldalt olvassa, és csak időnként bukkan fel valami lényeges... ha felbukkan. Tehát érdemes mértéket tartani. Én találkoztam már közel hatvan oldalas előtörténettel is, ráadásul élvezhető stílusban... de hogy nagy része fölösleges volt, az biztos.

## Alacsony információarány

Ez a szempont, illetve gyakorta elhibázott elem a hosszal függ össze, és nehezen definiálható. Akkor jó az arány, amikor nem éreztük fölöslegesnek átrágni magunkat az előtörténeten, mert adott valamit, közölt szükséges információkat, és ehhez képest nem volt unalmasan hosszú. Nyilván, akár öt-hat oldalt is meg lehet értelmesen tölteni, de az is lehet, hogy csak egy oldalra való ötletünk van éppen. Ha ennyit is írunk, nincs gond. A hibát akkor követi el a játékos, amikor fél oldalnyi információt húz szét másfél, két oldalra. Ennek gyakori okai a következők: az egyes szám első személyben megírt előtörténetek gyakori hibája, hogy erősen túlzásba viszik a felvezetést és az esetleges betéteket. „Üdvözöllek idegen! Ne csodálkozz, tudok ezen a nyelven, bizony. Nem hitted volna, mi? Hát ülj csak le, fogsz még meglepő dolgokat hallani, ha elmesélem neked életem történetét. Nem érdekel, hogy nem vagy kíváncsi. Jobb lesz, mint az a kornyikálás, amit te csaltál elő abból a hangszerből, bárminek is nevezd. Hogy bevered-e? Hát, ha tudnád, kiknek vertem be én a képét, lapítanál inkább. Na, ne legyen harag... Fogadós! Bort ide, de a legjobbiból! Sőt! Mindenki a vendégem, aki ide ül és meghallgatja, hogyan jutottam el idáig. Merthogy érdekes történet, arra a szavam adom. Ne röhögj ott, mert eltöröm a kezed és a szádba tolom! Én legalább tudok összefüggően beszélni, amit te nem igazán mondatsz el magadról. Hú, szép számmal összegyűltetek, akkor el is kezdem...” éppen ideje. Értitek, mit szeretnék mutatni ezzel a koránt sem egyedülálló példával? Majdnem egy egész bekezdés, konkrétan semmi információtartalommal... kalandmesterként nem ezért veszem kézbe az előtörténetet.

A másik ok a fölöslegesen hosszú akció- és kalandleírások. Gyakori, hogy majd egy oldalon keresztül részletezik egy-egy kalandnak, beteljesített bosszúnak a szükségtelenül részletes leírását. Az pontosan elég, hogy mondjuk „- Ki akartuk

szabadítani a lányt, de a varázsló elbizakodottsága miatt csapdába estünk, és a véletlenül arra járó fejtáncosnak köszönhetjük, hogy nem kerültünk mindketten a kínczölöpre.” Rövid, tömör, benne van a lényeg. Elolvassuk, megértjük. De ugyanez így: „- Elindultunk a rablók után, nem mintha sajnáltuk volna azt a pár ezüstöt, meg a lovakat, na de a lányt nem akartuk nekik engedni. Hajnalban hagytuk el a fogadót, amikor senki nem figyelt. Persze előtte feltöltöttük a készleteinket, és magunkhoz vettünk abból a finom pálinkából is. A lovak alig bírták a kaptatót, de csak felértünk, még a kék hold fényében. A fenyők ijesztő látványt nyújtottak. Javasoltam, hogy valami varázslattal elúzhathatnánk az árnyakat, vagy megerősíthetnénk lelkünket, de a varázsló mogorván nemet intett, megint olyan kedve volt, amikor nem tartott méltó beszélgetőpartnernek. Amikor megláttuk a tábor tüzet, megálltunk, és lassan leereszkedtünk a lovakról...” Folytathatnám bőven, mert még az elejénél sem járok. Ugye, látható a különbség? Mindenféle plusz információ tartalom nélkül. Persze nem tilos valami fontosat, jelentőset részletesen leírni, de a fenti kis történet-kezdeményt szándékosan igyekeztem érdemi információ nélkül hagyni, tehát semmi mondanivalóm nem volt vele... elég lett volna a rövidebb változat is. És a megmaradt helyet megtölthetem akkor érdemi dolgokkal.

Harmadik a túlírtság, de ennek itt külön fejezetet szentelek, mert megéri.

## Túlírtság

Ez a harmadik oka a túl hosszú, és az alacsony információ tartalmú előtörténeteknek. Gyakran összemosódik a történetleírásokkal, vagy/és a hosszú bevezetőkkel. Általában arról van szó, hogy mindenki igyekszik felgyülemlett írói késztetéseit belepréselni az előtörténetbe. Van, aki azt hiszi, hogy ettől lesz igazi, jó és művészi. Pedig nem novellát kell írni. Lehet, aki nagyon akar az előtörténet kíséretül egy, akár több novellát is készíteni a karakterről, ahol nyugodtan kiélheti mindenki írói szenvedélyét. Aki szeretné, és kíváncsi rá, és van ideje, el fogja olvasni, és tetszést is nyilváníthat. Az előtörténet azonban nem arról szól, hogy arról olvassunk, hogy milyen „szépen sejlett át a nap aranyló korongja a kikötői köd forró sivatagi viharokat idéző homályán, amikor minden

színt a szürke valamely árnyalatává fakított és minden öltözék alá nyálkás hideget csempésztett Antoh ki tudja éppen mivel kivívott szeszélyes büntetése, ami a kikötői legényeket lustává, az öröket nemtörődömmé tette...” gyönyörű, MAGUS-osan túlírt, de jöhetne valami lényeg is?

Létezik nehéz, és létezik könnyű szöveg, az előtörténet esetében meglátásom szerint akkor járunk el helyesen, ha az jól, könnyen érthető, és kellően informatív. Nem a szórakoztatást szolgálja, nem a fölös időnket akarjuk lekötni vele, hanem felkészülni a karakterből a játékra. Ez nagyon nem azt akarja jelenteni, hogy csak a tőmondatokban megírt előtörténet a szép, nem. De tartani kell a mértéket, az arányokat.

### Hangulatromboló ötletek

Az egyediség igénye, a sajátos ötletek és az örök poénkodás esetenként sajnos olyan előtörténetekhez is vezetnek, amik már nagyon nem illeszkednek a képbe, és amellet, hogy egyediek, rosszak, nem az adott szerepjáték világra valók, számomra az ilyen nagyon hangulatromboló. Példaként említhetném a való világunkból vett ötleteket, például az EU-s szakmai önéletrajz stílusában és pontjai szerint elkészített előtörténetet, amiben olyanok szerepelnek, hogy „a karakter Torozon vendéglátóipari egységében dolgozott, mint problémás vendég kezelési manager...” Kell részleteznem, hogy ez miért ynevtelen, miért nem illik egy MAGUS-os karakter előtörténetébe és miért csökkenti le a mesélési kedvemet? Hasonló lenne, mintha a mesében a csuklyás megbízó a csapat minden tagja elé egy személyiségtesztet rakna le, hogy töltsék ki...

Hasonlóak az olyan, a világ nem ismeretéből, vagy a fenti poénkodásból kifolyólag szereplő azon elemek az előtörténetben, ami nyilván valóan nem illik Ynevre, illetve arra világra, amelyikre az előtörténet szól. Erionban nincs pályaválasztási tanácsadó, aki ezt, vagy azt javasolt a karakternek. Nem illik a világba egy Arel-templom kopott vakolatú fala, amikor köztudott, hogy nincsenek kőtemplomaik, még fából se nagyon. Ugyanígy a karakter nagyapja ne szerelgesen motorbiciklit, akkor sem, ha kahrei. Ugyanígy, ahogy a mesétől, kalandmodultól elvárjuk - vagy legalább is el kellene várunk -, hogy az adott világban játszódjon, és ne legyen tele világidegen elemekkel. Van persze, aki

inkább Harry Pottert mesél, mint MAGUS-t, de én leginkább óva intenek az ehhez hasonló világidegen poénoktól és ötletektől. Bár az biztos, hogy kiválóan jelez valamit a játékosról.

### Az előtörténet felhasználása

Ez a nagyon fontos rész bizony már inkább a kalandmestereknek, mint a játékosoknak szól. Természetesen igaz, hogy a karakter is végig tartsa magát az előtörténetéhez: ha leírta, hogy pl. „a karaktere gyerekkori szerelme miatt betegesen vonzódik a szöke nőkhöz”, akkor furcsán jön ki, amikor a játékban már a harmadik ilyen utasítja vissza... de általában ezzel nincs gond, a játékosok általában ismerik, mit írtak. Persze előfordul olyan is, akinek más írja meg az előtörténetét... ez persze jelentősen megnehezíti a játékos dolgát, mert nehéz lesz kijátszania egy olyan karaktert, amit nem is ismer.

Rendre előfordul azonban probléma az előtörténetek felhasználásával és alkalmazásával is, ez pedig a kalandmesterek és mesélők felelőssége. Nem csoda, ha a játékosok némelyikében felmerül a „minek előtörténetet írni” gondolat, ha többször is azzal találkozott, hogy teljesen mindegy, mit ír, legtöbbször el sem olvassák. Ugyanis ahogy előtörténet lényege az, hogy információkat közöljön a kalandmesterrel a karakterről, úgy az is, hogy a kalandmester felhasználja ezeket az információkat, és lehetőleg alkalmazza a meséjében, a történet során.

Ezért fontos, hogy a kalandmester időben megkapja az előtörténeteket, és lehetőleg „ehető” formában és mennyiségben jelenjenek meg nála. A különböző versenyek és rendezvények szervezésében fontos, nem egyszer elhibázott elem, hogy a játékosok által beküldött (?) előtörténeteket időben kell eljuttatni a kalandmestereknek, ehhez időben el kell osztani a kalandmestereket a csapatok között, és persze ide kívánczik, hogy a játékosoknak időben el is kell készíteni és beküldeni őket. Ha ugyanis a verseny előtti utolsó napon, netán a kalandmodullal együtt érkezik meg a kalandmesterhez... akkor nehéz neki is megfelelni annak az elvárásnak, hogy olvassa is el őket. Főleg, ha még oldalakon



keresztül semmitmondó novellákat vagy párbeszédet olvas, ahelyett, hogy a karakterekről találna információkat.

A kalandmesternek használnia kell azokat az információkat, amik az előtörténetben szerepelnek, tehát a játékos fontosnak találta őket. Ha a klánnál Hagrom a karaktert ismerő, és vele pszi-vel kommunikáló személy az előtörténet szerint, akkor a kalandmester vegye a fáradságot, hogy ezt rögzítse, és a mesében se „egy üzenet a klántól” szerepeljen, hanem „Hagrom gondolatai” szólaljanak meg a karakter fejében. Tegyük utalásokat, amelyekből egyértelmű, hogy a karakternek szól az, amit mondani akarunk - hiszen az ő emlékeihez, ismereteihez kötjük. Ha a karakter Eriónban nevelkedett, akkor a bemutatandó város nyugodtan tűnjön számára kicsinek, falai egyszerű palánkoknak Godora fővárosához képest. Ha a mestere folyton korholta őt, nyugodtan meséljük azt, hogy a vele veszekedő szereplő „pont úgy szapulja, mint Tevin-mester annak idején”. Ha bemutatott személyeket az életéből, hasonlíthatjuk hozzá NJK-inkat, helyekhez, helyzetekhez az adott helyeket és helyzeteket. Érezheti magát pont olyan elhagyatottnak, mint amikor gyermekként eltévedt a lópán, vagy eszébe idézhetjük zárnyitás közben az öreg félkezű dzsad tolvaj szavait: aki szerint „minden zárat ki lehet nyitni, csak eleget kell próbálkozni hozzá”. Nem kell ezt sem túlzásba vinni, de egy-két jól elhelyezett megjegyzéssel a játékos sajátjának fogja érezni a történetet, az valóban neki fog szólni, tényleg azt látja viszont, amit a karakterével kapcsolatban fontosnak tartott megemlíteni.

Meríthetünk az ott leírt személyekből, szervezetekből, történetekből is. A karaktert felismerhetik, hogy ő volt az, aki bizony itt megölte a bárót - ebből kedvező és kedvezőtlen helyzet egyaránt kikerekedhet. Elvarratlan szálak köszönhetnek be a kalandba, a házban égni hagyott gonosz testvér visszatérhet, hogy bosszút álljon, a

meglopott mester rátalálhat a karakterre, az elárult klán vadászokat küldhet utána, szerető anyja, akit becsületének megőrzése érdekében egyedül hagyott, küldhet neki segítséget, vagy csak leveleket. Számos olyan elemet mesélhetünk, ami nem határozza meg az eseményeket, csak színezetet ad hozzá, mégpedig olyat, ami kifejezetten a karakternek szól. Kitalálhatunk egy egyszerű ellenfelet a karakter számára... de ha az mondjuk gyerekkori riválisa lesz, aki adott helyzetben számon kéri rajta az eltört üveggolyókat... is, sokkal de sokkal hatásosabb lehet a szerepeltetése. Ha rossz álmot akarunk küldeni a karakterre, vagy egy varázslat hatására megéli legféltettebb titkait, legszégyletebb baklövéseit, sokkal, de sokkal hitelesebb, ha az előtörténetből merítünk. Már, ha van mit.

Ahhoz persze, hogy sikerrel alkalmazzassuk az előtörténet egyes elemeit, kreatívnak kell lenni, ami egyébként sem elhanyagolható követelmény egy kalandmesterrel szemben, de mindenekelőtt el kell olvasni, értelmezni a játékos által írt előtörténetet. Egészen nyugodtan be lehet, be kell jelölni benne a fontos részeket, kijegyzetelni a neveket, vagy azokat a részeket, amiket fel kívánunk használni. Én személy szerint azt tartom követendőnek, hogy a lemesélendő kalandot át kell gondolni még egyszer, át kell olvasni még egyszer a karakterek megismerése után is, mert aközben jutnak majd eszünkbe olyan elemek, amik a karaktereknek szólóvá fogják változtatni az eredeti történetet.

Remélem, hogy sikerült alaposan körbejárnom az előtörténet témáját, és mind játékosoknak, mind kalandmestereknek adtam néhány tippet, vagy legalább jó ötletet. Persze a szinte csak Ké-Té-Vé-Cé karaktereket gyártóknak, vagy kalandokat mesélőknek nem lesz túl hasznos, mégis arra buzdítok minden játékost és kalandmestert, hogy szenteljen megfelelő időt és figyelmet az előtörténetekre, hiszen a játék csak jobb lehet tőle.

2014.12.18.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:  
magyargergely@kalandozok.hu