

## NJK-k csoportosítása és megalkotása



Nos, úgy gondoltam nem csak a fegyverekről kéne írnom, ezért megszakítom kicsit a sorozatot, és a Nem Játékos Karakterek cikksorozat egyik darabjával, az NJK-k csoportosítása és kialakítása című művel kötöm le figyelmeteket. Vágjunk is bele!

Mi is az az NJK tulajdonképpen?

**NJK** – A rövidítés a Nem Játékos Karaktert takarja. De mit is jelent valójában ez a fogalom? Véleményem szerint igen kevesen vannak tisztában a valódi jelentésével... Bontsuk két részre a dolgot. Az első rész az, hogy „Nem Játékos”, azaz nem a Játékosok irányítják a cselekedeteit, hanem a KalandMester, és „Karakter”, ami annyit takar, hogy nem egyszerű élőlény a világban, hanem egy különleges figyelemmel kitüntetett egyén. Se Rozi néni, a falu bábája, se Bélus, a kutyus nem tartozik az NJK-k közé, amíg nincs kitüntetett szerepe a játék során. Az nem kitüntetett szerep, hogy a karakterek egyszer meglátják. A kitüntetett szerep alatt az értendő, hogy többször megjelenik a modul során, és Jól kidolgozott !

Ez kicsit „játékon felülinek” hangzik, ezért el is mondom, mit takar. A jól kidolgozottság szerint meg van az eddigi élettörténete, számszerűen ki vannak dolgozva a szükséges értékei (életerő, harcértékek, képzettségek – de csak amelyekre tényleg szükség van!), és ÉL.

Sokan ezt az utolsó darabot felejtik el legtöbbször. Az élő karakternek

- Nem sablonosak az érzelmei (ne féljünk kidolgozni milyen érzések fűzik a partyhoz, és főképp azt ne, hogy miért)
- Információkkal rendelkezik (környezetében mindenki tájékozódik, ez csak abban az esetben nem biztos, hogy igaz, ha egy társról, egy a csapattal tartó kalandozóról beszélünk, hisz ő sem tudhat sokkal többet, mint a csapat tagjai)
- Cselekvőképes, önálló döntéshozatalra képes (nem fogja mindig azt csinálni, amit a karakterek mondanak neki, önálló életet él. Ez kedvezhet a kalandozóknak, de hátráltathatja is őket, az a jó, ha mindkettőre van példa...)

### A játékban felbukkanó személyek kidolgozásáról

Lényegében ez a cikkem fő témája. Én egy több lépcsős rendszert használok, ami nekem elég jól bevált, azt tanácsolom, hogy mindenki alakítsa ki saját magának a neki tetsző lépcsős rendszert.





A személyek szintje nálam, kidolgozottság szerint, sorrendben:

- Nem Játékos Karakterek
- Fél- Nem Játékos Karakterek
- Fontosabb személyek
- Ellenfelek
- Statiszták
- Köznép
- Alvilág\*

\*Az alvilág sosem egy-egy külön személyt takar, hanem egy egész szervezetet, de azt hiszem nincs olyan civilizált környezet, ahol ne lenne jelen. Az alvilágról részletesen nem írok, csupán annyit említenék meg, hogy mindenütt jelen van, és mindenütt kell rá időt szentelni. Néhány ember, aki figyelheti őket, de nem tűnnek ki a tömegből, néhány épület, ahonnan szintén figyelik őket, a lényeg az, hogy ki legyen dolgozva, és ha a karakterek valamilyen csoda folytán megtalálják őket (pl. véletlenül rossz házba nyitnak be, és épp abba, ahol a kobra tanyáznak...), akkor őket meglepje, a KM-et viszont ne.

## Nem Játékos Karakterek

Nem Játékos karakterből igen kevés van egy kalandban, szerintem 4-5-nél semmiképp sem több. Ugyanis az igazi nem játékos karakter végigkíséri az egész kalandot, jelen van majdnem mindenhol. A legvalószínűbb ilyen eset az, ha ő is a kalandozócsapat tagja. Ezért merem azt kijelenteni, hogy az NJK majdnem minden esetben szövetséges. Emiatt fontos kidolgozni a jellemrajzát, a viszonyát a karakterekhez, a viszonyát a világ nagyobb, tág fogalmaihoz (politika, természet, vallás, mágia, stb.) , az előtörténetét (hangulatos lehet pl. ha egy tábornoknál elmeséli élete egy nagy momentumát), az értékeit (hisz szükség lesz rájuk, éppúgy, mint a JK-k értékeire), a képzettségeit, azt, hogy harcba hogy viselkedik, hogy mi az, amit különösen szeret, és mi az, amit nagyon nem. Ezen felül persze kidolgozóak egyéb részletek is, például a kedvelt varázslatok mágiahasználó karakter esetén, de erre már csak akkor érdemes időt szánni, ha tényleg szükségesek lesznek. Az előbbieken felsorolt tulajdonságokra – ha jól mesél a KM – szükség van. Persze nem kell több oldal hosszú előtörténetre gondolni, elég ha vázlatzerűen, fő momentumok szerint megvan, a JK-k úgy is

belekerdeznék, ha érdekli őket valami, akkor pedig jöhet az improvizáció...

## Fél- Nem Játékos Karakterek

Nos, gondolom kevesen értették a felsorolásban, hogy mit is takar ez. A képlet egyszerű. Minden olyan karakter fél- Nem Játékos Karakternek minősül a szememben, aki nincs végig ott a történet folyamán, mégis, nélküle nem létezhetne a kaland. Ilyenek az ellenfél- NJK-k, akiknek kitalálására ugyan sok időt kell szánni, mégsem kell messzemenőig kidolgozni. Háttérrel kell nekik adni persze, de az előtörténet itt már nem számít. Sokkal inkább a hozzáállás, a viszonya a karakterekhez, és a tágfogalmakhoz, és az értékek. Valószínű, hogy ilyen NJK-val is küzdeni fognak a karakterek a kaland során, ezért a harcértékek, az életerő, a képzettségek igen fontosak, érdemes részletesen kidolgozni ezeket, csakúgy mint a harcmódorukat, hogy mikor futamodnak meg, és hogy milyen varázslatokat használhatnak. A legfontosabb mégis talán a külső. Ezeknek a karaktereknek érdemes legrészletesebben kidolgozni a külsejét, hiszen ezzel megfélemlíthetjük, vagy bátoríthatjuk a játékos karaktereket, egyszóval befolyásolhatjuk őket. Elég jól hozza ki magát például ha meglepődnek a karakterek, mert a sánta, nyomorék templomőr igazából Tharr papja, aki az önkínzás miatt lett ilyen külsejű, mégis nagy hatalmat birtokol. Ez a kontraszt elég hatékony szokott lenni.

## Fontosabb személyek

Ki is számít fontosabb személynek, de mégsem NJK-nak? A legjobb példa erre egy megbízó. Megalkotásánál arra kell törekedni, hogy külsejét nagyon részletesen leírjuk, fontos a kisugárzása is, és esetlegesen elárulni hogy fegyverei, mozgása mekkora hatalomról árulkodik. Fontosabb személy, a képzettségei nem fontosak, főértékeit azonban érdemes kidolgozni, és harcértékeiről és életerejéről is legalább jelzés szinten valamit fel illik tüntetni, és mikor leírjuk az egyént, csak ránézünk



ezekre, és tudjuk, hogyan kell eljárunk a leírásnál.

A fontosabb személyek közé az sorolható még, aki a kaland során kevészer tűnik fel a porondon, mégis fontos szerepe van az egészben. Lehet ilyen egy sebesült kalandozókat gyógyító pap, de akár egy fogadós is, azonban nem egyszerre kell tálni minden információt, hanem szépen fokozatosan...

## Ellenfelek

Azt hiszem az elnevezés magáért beszél. Ide sorolandó mindenki, akivel küzdenek a karakterek, és nem méltó egyik fentebbi szerepre sem. Ide sorolandó a városőrség, néhány kobra az alvilágból, az útszéli haramiák, vagy a várat ostromló lovagok. Mindazok, akikkel a karakterek szembekerülnek. Külsőjükről rövid leírás érdemes készíteni, ami azonban tartalmas, nincs szükség esetükben hosszú, szép leírásokra, de a fontos dolgokra illik kitérni. Fel kell továbbá írni azokat a képzettségeket, amelyeket bevethetnek a játékosok ellen. No meg persze az életerőt, a harcértékeket, és ha van kiemelkedő főértékük, azt is. A harci taktikájukat, a kedvelt cseleket, a kedvelt támadási pontokat, a kedvelt varázslatokat. Mindenkinek vannak ilyenek, ettől lesz egyéni minden ellenfél. Az természetesen nem baj, ha mind a négy kapuőr vállalja szeret támadni, hisz könnyen lehet, hogy mindegyiküknek ezt tanították annak idején.

## Statiszták

Statisztának számít az, aki a fentiek egyikébe sem sorolható be, mégsem a köznéphez tartozik, tehát rendelkezik kidolgozott tulajdonságokkal. A külsejéről is elkészül egy rövid, felületes leírás, és főbb jellemvonásairól is. Statisztákkal nagyon jól fel lehet dobni a hangulatot. A fogadók ivóiban általában ilyen egyének vannak túlnyomó többségben. Érdekessé teszi a játékot ha a karakterek látják, hogy valami nem átlagos, gondolkoznak rajta,

hogy miért lehet, és ez dob a játék hangulatán. Álljon itt egy példa: „Amint beléptek a fogadóba, és körbepillantotok egy fickón állapodik meg mindegyikötök tekintete. Az alak körülbelül 1,6-1,7 láb magas, de legalább százötven font súlyú! Ahogy megy fel a lépcsőn recsegnek a deszkák. Nem valószínű, hogy bankár lenne, inkább átlagos polgárnak tűnik ruházata alapján. Láthatólag túlsúlya –vagy talán egy betegség- miatt küszködik.” A célja ezeknek a karaktereknek egyértelműen a hangulatkeltés. Az, hogy milyen hangulatot akar velük a KM teremteni, azt már kalandja és mesélője válogatja.

## Köznép

A köznép elnevezés is valószínűleg egyértelmű mindenki számára. Ide sorolható minden olyan személy, akivel nem kell sokat törődni. Nem személyesítjük meg általában egyiküket sem, azonban mégis jelen vannak, ezért szót kell róluk ejteni. Egy példa: „A városkapun belépve ti is belekeveredtek a nagyvárosi forgatagba. Emberek mindenütt, és bár nem szorong senki, láthatóan nagyon sokan vagytok. Munkába induló parasztok, az utcán játszadozó gyerekek, mosásba igyekvő asszonyok, és piaci árusok beszélgetései és kiáltásai zavarják fel a reggeli nyugalmat. Balról gyereksírás hallatszik (ha odapillantotok láthatjátok, hogy egy kislány fogócskázás közben elesett, és most kicsit vérzik a térde). Nagy tolakodás van a piac bejáratánál, néhány nemzetőr most ért oda megakadályozni, hogy komolyabb gond legyen.”

Ezek a leírások közel sem mindenre kiterjedők, mégis fontosak, mert ezekkel lehet leginkább éreztetni a település légkörét, hangulatát, viszonyait. Természetesen ugyanezt egy erdei kis falucskában is meg lehet csinálni...

És ha valaki attól félne, hogy ez elveszi a rögtönzés élményét, azzal közlöm, hogy ha a karakterek bárminemű kommunikációba keverednek a kidolgozott személyeinkkel, könnyen lehet, hogy azután más posztot töltenek majd be az „NJK-létrán”. Egy kéregető anyóka, ha pénzt kap a partytól akkor a köznép soraiból statisztává alakulhat, hiszen valószínűleg megköszöni, lehet, hogy még jósol is nekik valamit.

Nos, cikkem végéhez értem, remélem nem volt unalmas –terjedelme ellenére- , és hogy sokakban tisztáztam dolgokat.

2005.07.27.

Szerző: Con Salamander

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

