

## Alaprajz vagy forgatókönyv?



Az egyik legjobb Ars Magica-kalandnak, amellyel az idők során volt szerencsém megismerkedni, Falconbridge a címe. Nem hivatalos kiadvány, az interneten cirkulál, immáron évek óta. Mivel a szövegállományhoz nincsen név csatolva, a szerző kilétét homály fedi; egyes stílusárnyalatokból legfeljebb annyi valószínűsíthető, hogy bár angolul írt, nem ez az anyanyelve. Mindenesetre remek munkát végzett – művét amúgy a közeljövőben szándékomban áll itt a honlapon közzétenni. (Sajnos csupán eredetiben, nem magyarra fordítva, hacsak nem lesz nagyon sok szabadidőm, lévén meglehetősen terjedelmes.)

A cselekmény kibontakozásakor a szerző körsétára invitálja a játékosokat egy ódon-régi, barokkosan bizarr domíniumban. Prózája szuggesztív erejű, olyasféle hangulatot áraszt, mint Mervyn Peake Gormenghast-regényei. (A minőségi – felnőtteknek szánt – fantasy-irodalom e világhírű klasszikusát a hazai olvasóközönség mindmáig nélkülözni kénytelen; helyette R. A. Salvatore összegyűjtött bányáságain épülhetünk.) Mivel azonban mégiscsak egy szerepjátékos kalandról van szó, a sikeres hangulatkeltést követően sorra veszi a JK-k lehetséges reakcióit, és tanácsokat ad a mesélőnek, hogyan válaszoljon rájuk.

Ha fel akarják térképezni a conventust, lödd le őket! Most nem azt a játékot játsszuk. Drasztikus javaslat. A magam részéről tökéletesen egyetértek vele.

Mindig elfog az ingerültség, ha látom, hogy úgyszólván minden RPG-kiadó kötelességének érzi térképek és alaprajzok tömegével telezsúfolni a kiadványait. Ez abszolút atavizmus, azokat az őskori időket idézi, amikor a karakterek egyebet se csináltak, csak föld alatti útvesztőkben mászkálva irtották a szörnyeket. Természetesen nem vagyok elvi ellensége a térképeknek – ésszerű mennyiségben nagyon is szükség van rájuk, főleg a nagyobb léptékűekre, amelyek nélkül nem lehetne eligazodni a háttérvilágban. Azokat a helyszíneket sem árt valamivel részletesebben fölvázolni, ahol előreláthatólag fontos és akciódús jelenetekre kerül majd sor, például nagy leszámolásokra vagy izgalmas üldözésekre. De könyörgöm: mi értelme szörszálhasogató aprólékossággal fölfektetni egy város teljes kataszterét, százszámra jelölve be rajta az olyan területeket, ahol a JK-k minden valószínűség szerint soha az életben nem fognak megfordulni? És minek centiméterre kiszámítva közölni az összes olyan épület alaprajzát, ahová csak a kaland folyamán beteszik a lábukat, a fogadóktól kezdve a templomokon át az istállóig?



Talán a kiadó föltételezi a mesélőkről, hogy vészes képzeletszegénységben szenvednek, és saját maguktól nem tudnak ilyesféle mindennapos helyszíneket rögtönözni?

Ezzel a totálisan fölösleges adathalmazzal az a legfőbb baj, hogy értékes és fontos információktól veszi el a teret. Az én felfogásom szerint a szerepjátéknak az a lényege, hogy a mesélő és a játékosok közös erőfeszítéssel kialakítsanak egy történetet. A helyszínek, ahol az események zajlanak, természetesen fontos elemei a mindenkori történetnek; óriási tévedés volna azonban azt hinni, hogy a legfontosabbak. Temérdek más dolog előzi meg őket a rangsorban: a cselekménytervezet, a kaland általános hangulatvilága, az NJK-k személyisége és indítékai – hogy csak néhányat említsek. Márpedig a helyszínek őrijító túlrészletezése többnyire éppen ezeket a tényezőket szokta háttérbe szorítani.

Vegyünk egy példát a magyar nyelvű vásárlóközönség számára is hozzáférhető anyagból: azokat a modulokat, amelyeket az Odin Fantasy Bt. adott ki 1994-ben a Középfölde szerepjátékhoz (A Dol Amroth-i orgyilkosok, Mordor kapui, Kaland a Rhún-tengeren). Alapjában véve egyáltalán nem rossz sztorik, különösen a két utóbbi. Csakhogy... Noha nem tartom magam különösebben lassú észjárásúnak, amikor annak idején áttanulmányoztam őket, óriási erőfeszítembe került kideríteni, hogy voltaképpen mi a fene történik bennük. Mire a városok, utak, udvarházak és barlangrendszerek helyiségről helyiségre haladó leírásából nagyjából össze tudtam rakosgatni a cselekmény elemeit, már el is ment a kedvem az egésztől.

Ez persze a csatajátékos örökség nyoma, hiszen jól tudjuk, hogy az RPG-k valaha ebből a szórakozási formából fejlődtek ki, és a terepasztalon a helyszínrajz valóban döntő tényező. Csak éppen azóta eltelt pár esztendő, a szerepjáték mind inkább eltávolodott a gyökereitől. A játékosok igényei megváltoztak; és a fejlődéssel szemben vakon ragaszkodni a régi hagyományokhoz sohasem gyümölcsöző.

Az igazán élvezetes RPG-kalandnak nem alaprajza, hanem forgatókönyve van, amelyben a helyszín csupán háttértényezőként van jelen, valahogy olyasféléképpen, mint a filmekben. A történet egymásba kapcsolódó események sorából

áll, melyeket a mesélő igyekszik előre megtervezni, fölkészülve a játékosok valószínű lépéseire.

Ez nem azt jelenti, hogy a cselekmény lineáris, és a kijelölt útról való letérést a KM bünteti! A kalandot valahogy úgy kell elképzelni, mint potenciális események összefüggő hálózatát, amelyben számos döntéshelyzet adódik a játékosok számára, és több különféle utat járhatnak végig. Egyes kulcseseményekre mindenféleképpen sor kerül – ilyenkor a cselekmény szálai összefutnak, hogy aztán megint szétágazzanak –, de az epizódok többsége akár el is maradhat. Ily módon a mesélő nem fosztja meg cselekvési szabadságuktól játékosait, a történet azonban mégis többé-kevésbé az előre meghatározott mederben folyik.

Az ilyen stílusú játékban a KM-nek minden percben készen kell állnia a rögtönzésre – és ez ismét olyan pont, ahol a túl aprólékosan kidolgozott helyszín akadállyá válhat. Ha a cselekmény szempontjából hirtelen szükségessé válik (példának okáért) egy eldugott, sötét sikátor, akkor annak egyszerűen ott kell lennie, függetlenül attól, hogy mit mond a térkép. Máskülönben fölborul a kaland menete, és löttek a közös szórakozásnak. A jó mesélő nem engedheti, hogy az előre meghatározott helyszínek gúzsba kössék az improvizációs készségét.

Ez alatt persze nem az értendő, hogy egyik pillanatról a másikra nyakló nélkül fölforgathatja az egész háttérrel, fittyet hányva az elemi logikának. Az ilyesmi ellen a játékosok előbb-utóbb föllázadnak – teljes joggal, hiszen a környezeti adottságok önkényes változtatása kiveszi a kezükből az irányítás lehetőségét és kiszolgáltatottá teszi őket. A mesélőnek szigorúan következetesen kell eljárnia; nem rúghatja föl kényére-kedvére a szabályokat. Nem mindegy azonban, hogy ez a következetesség milyen formában nyilvánul meg. A menet közbeni változtatások legjobb mércéje mindig a játékosok reagálása. Ha szemet szúr nekik a dolog és gyanakodni kezdenek, a mesélő túllőtt a célon; ha viszont észre sem veszik, akkor jól csinálta.

Szilárd meggyőződésem, hogy a KM-nek a kaland hangulatához és általános

cselekményívéhez kell hűnek maradnia (ebben a sorrendben), nem pedig az olyan aprólékos részletekhez, hogy hány méter magas a kőfal vagy mennyi arany lappang a lelakatolt ládában. Az ilyen másodlagos tényezőket kedvére variálhatja, a játék pillanatnyi állásának és saját belátásának megfelelően.

Az érveléssel persze lehet vitatkozni, hisz mindenkinek megvan a maga kialakult játékvezetési stílusa – és ha eredményesen alkalmazza, mi sem áll távolabb tőlem, mint hogy holmi grandiózus ideálok nevében megpróbáljam lebeszélni róla. Elvégre a legfontosabb, hogy a játékülés valamennyi résztvevő számára élvezetes élményt

jelentsen. Nekem mindenesetre ez a felfogás vált be az elmúlt tizenkilenc esztendőben...

2003.06.19.

Szerző: Raoul Renier

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely