

Hogyan alkossuk meg az NJK-kat?



A KM-lét egyik legfontosabb és legkihívóbb feladata az NJK-k megalkotása. A JK-k kivételével Te vagy a felelős a megalkotott játékvilágért, és annak minden részletéért, így az NJK-ért is, ez pedig néha igencsak nyomasztó feladat lehet.

Néhány KM az NJK-kat igazán ki sem dolgozza, csak egy nevet talál ki neki, ha valakit esetleg érdekel a játékosok közül. Más KM-ek törekednek a teljességre, így megpróbálnak minden NJK-t alaposan kidolgozni, és olyan NJK-k születnek, akik pl. csalafinta egyéniségek, akiknek bizarr családi problémái vannak vagy szörnyű testszaguk. Az ideális eset, véleményem szerint valahol középen található.

Az alábbiakban olvashatsz néhány tippet arról, hogy hogyan lehet minél kevesebb idő alatt NJK-t kidolgozni, és játékba hozni.

1. Csoportosítsd az NJK-kat, hogy ne pazarold a drága időt!

Azt, hogy egy NJK mekkora „életet” igényel, az határozza meg, hogy milyen szerepe lesz a játékban. Ha előre kidolgozod a történetet, és tudod, hogy milyen NJK-kra van szükséged, csoportosíthatod őket, és így rangsorolhatod őket aszerint, hogy mennyi idő szükséges a kidolgozásukhoz, illetve milyen mélységben kell kidolgoznod őket.

4 javasolt kategória van:

1) Harcosok:

Azok az NJK-k, akik egy harc során a JK-k mellett vagy azok ellen harcolnak. Valószínűleg lényegtelen, hogy néznek ki, így kidolgozásukkor inkább a harcértékekre és felszerelésekre, fegyverekre, pajzsokra kell jobban odafigyelni, míg a személyiségük kidolgozása szinte teljesen felesleges.

2) Rendszeres NJK-k:

Azok az NJK-k tartoznak ebbe a csoportba, akikkel a JK rendszeresen találkozik. Őket kell a legalaposabban kidolgozni, személyiség tekintetében. Szánj rá időt, hogy kitaláld a motivációkat, történetüket, beszédstílusukat, és minden egyéb hasznos és fontos tulajdonságot.

3) Vendég:

Azok az NJK-k tartoznak ide, akik 1x jelennek meg a történet folyamán, de jelentőségük annál is fontosabb.

Ezeket az NJK-kat is alaposan ki kell dolgozni, csak kevésbé részletesen, mint a rendszeres NJK-kat.



4) Extrák:

Azok az NJK-k tartoznak ide, „akiknek” nincs fontos szerepük a játék sztorijában, pusztán csak színesítő elemként jelennek meg. Kidolgozásukra nem érdemes sok időt vesztegetni, gyakorlatilag csak azt kell kitalálni, hogy hogyan néznek ki és mik a céljaik.

Az egyes kategóriák között gyakran van átfedés, mint pl. annak a visszatérő gonosztevőnek, aki besorolható a rendszeresen előforduló NJK illetve a harcos kategóriába. Ebben az esetben csak az elkövetkező játékülésre szükséges részleteket érdemes kidolgozni az NJK-val kapcsolatban, de, ha még marad idő és kedved, alaposabban is kidolgozhatod.

2. Hogyan is nézzen ki az NJK?

Az NJK bemesélése során akkor jársz el a legjobban, ha egy alapos leírással kezded, az adott NJK-ról.

Néhány leírandó tulajdonság:

Fizikai

- Magasság és testsúly,
- Szem-, és hajszín,
- Testalkat (köpcös, vékony, izmos, stb.)
- Ruházat (szín, állapot, stb.)
- Fegyverek (vagy azok hiánya)
- Felszerelés (állapota, mennyisége)
- Megkülönböztető jegyek (szinte minden RPG könyv tartalmaz ilyen dolgokat tartalmazó listát)
- Ha lehetséges, gondolj egy olyan, híres színészre, akinek említése segíthet a játékosoknak elképzelni az adott NJK-t.

Pszichológiai

- Arc kifejezés
- Testbeszéd és mozgás
- Aktuális érzelmi állapot
- Általános modor (agresszív, izgatott, barátságos)

Sok esetben az NJK személyisége sokkal fontosabb, mint az, hogy hogy néz ki, mivel remek szerepjátékokra és mellékszálakra ad lehetőséget

Például:

- a JK-k rohannak egy lángoló épülethez, és meglátnak egy férfit, aki lángoló hajjal inal kifelé. Meglepő módon, arcán mégsem a fájdalom tükröződik, hanem valamiféle különös, győzelemittas kielégültség...

Ez a leírás máris kimocantja a játékosokat a „mentsük meg az NJK-kat és menjünk tovább” hozzáállásból és nyomozásra készíti.

- “A minotaurusz lecsatolja hatalmas kétfejű kalapácsát, és lágyan, könnyedén vállára veti. Mintha csak véletlenül tenné, lézeng éppen körülötted. Egyszer csak felemeli hatalmas, izmos karját, rád mutat majd ujjával, imitálja a fegyvert, ami rád irányul, és meghúzza a képzeletbeli ravaszt. Mintha csak egy porszem lennél, amit leseper páncéljáról...”

A harc ezzel a minotaurusszal elkerülhetetlen, de most már a JK személyes harca is...

3. Játssz ki!

A legtöbb ember vizuálisan stimulálható, hála a TV-nek és a mozinak. Ezt tudod a mesélés során hasznosítani, ha kijátszod az NJK-t. Az adott NJK eljátszásának megvan az az előnye, hogy általa gyorsan lehet információt közölni a játékosokkal, és természetesen egy kijátszott, hiteles NJK-val társalogni sokkal jobb, mint egy elmesélt tucat-kocsmatöltelékkel.

A dolgok kijátszása nem jelenti azt, hogy fel kell állnod mesélői foteledből és járkálni,

kedved ellenére; használj pózokat, testbeszédet, gesztikulálj és mutasd be az NJK arckifejezését.

Egy másik lehetőség a kijátszásra az, ha különféle kellékeket használsz. Ezek nagy segítséget jelentenek, és megkönnyítik a JK-kat abban, hogy később is emlékezzenek az adott NJK-ra.

Néhány kellék, a teljesség igénye nélkül:

- Ékszerek
- Műanyag fegyverek
- Kalapok
- Könyvek
- Álszakáll és bajusz
- Gyűrűk
- Fülbevalók
- Tetoválások (festve vagy levonóval)

4. Alkoss személyiséget!

Természetesen az NJK-k személyiséggel is rendelkeznek, ami meghatározza viselkedésüket, motivációikat.

Egy pár módszer, hogy hogyan fejlesszük az NJK-t:

- Válassz egy személyiségtípust, pl. egy népszerű pszichológiai témájú könyvből vagy weboldalról. Rengeteg embertípezálási módszert találhatsz a szakirodalomban: szín, alkati, stb. Nincs tehát más dolgod, mint besorolni az NJK-t az egyik ilyen csoportba, innentől az ott leírt dolgok képezhetik az NJK-d személyiségének alapját.
- Gondolkodj el azon, hogy milyen a családi háttere. Hiszen a családi állapot és az, hogy milyen környezetből érkezett, nagymértékben befolyásolják a személyiséget. Pl. egy férfi, aki egy gazdag kereskedő fiaként nőtt fel, teljesen eltérő viselkedésmintákat fog mutatni, mint az, aki az utcán nőtt fel.
- Ne sztereotipizálj! A király, aki mindenkitől bocsánatot kér, sokkal

érdekesebb, mint az, amelyik a szokásos dölyfös és tartózkodó modort mutatja.

- A kobold, amelyik peckesen lépdel, telve hiúsággal és önbizalommal, sokkal inkább megmarad a játékosok emlékezetében (még akkor is, ha esetleg elpusztítják).
- A kevésbé fontos NJK-k esetében, akik csak epizódszerepet kapnak a történet folyamán, elég, ha egyszerű személyiségjegyekkel ruházod fel:
 - szereti a csokoládét (vagy más ételért rajong rögeszmésen)
 - folyamatosan aggódik
 - életunt, megkeseredett
 - parázna
 - szertelenül boldog
 - túlságosan gyanakvó
 - önző
 - versengésre kész
 - féltékeny

5. Ismerd a motivációit

Mindenkinek van motivációja. Egy olyan NJK, aki csak azért létezik, hogy belőle a JK-nak valamiféle előnye származzon, nem valószínű, hogy „élőnek”, „hús-vérnek” fog tűnni, sokkal inkább egy bábnak, akinek nincsenek saját gondolatai. Gondolkozz el tehát az NJK-k motivációin, céljain, és máris sok mindent fogsz róluk tudni mesélni!

Ha nagyon kevés idő van az NJK kidolgozására, akkor itt egy pár kérdés, amik megválaszolása elégséges lehet az NJK „elkészítéséhez”:

1. Mit akar az NJK a JK-val való találkozástól?
2. Mik az NJK tervei az adott hétre, hónapra vonatkozóan?
3. Mik az NJK adott évre vonatkozó céljai, tervei?
4. Mik az NJK hosszú távú tervei?

Néhány klasszikus motiváló tényező:

- pénz
- védelem (önvédelem, család védelme, honvédelem, a törzsé, stb.)
- valamit találni (család, tárgy)

- bosszú (személy, cég, egy csoport, egy kormány vagy ügynökség, stb. ellen)
- jóvátétel (az NJK valami bűnt követett el, amit most jóvá szeretne tenni)

Az is hasznos, ha eldöntöd, hogy az adott NJK mennyire motivált illetve hogyan motiválható. Ez abban fog Neked segíteni, hogy meghatározd: mit hajlandóak megtenni a céljaik elérése érdekében.

6. Tervezd meg a cselekedeteiket!

Ha már ismered az NJK személyiségét és motivációit, könnyen meghatározhatod, hogy hogyan fognak viselkedni az egyes szituációkban. Érdemes jegyzeteket készíteni arról, hogy hogyan viselkedik az NJK általános helyzetekben, mint pl. ha:

- megtámadják (a karakterek, vagy mondjuk, egy szörny)
- megvesztegetik (hasznos lehet örök, jogászok, és hivatali emberkéik esetén)
- megfenyegetik
- elárulják
- hízelegnek neki (néhányan tudomásul veszik, de vannak, akiket feldühít)

Ez csak egy pár lehetőség a sok közül, de érdemes kidolgozni, hiszen annál hitelesebb lesz az NJK.

7. Ne vidd túlzásba!

Ha minden egyes NJK-nak alaposan kidolgozott személyisége lesz, nem csak feleslegesen dolgozol, hanem esetleg az örületbe kergeted vele a játékosaidat. Néha ugyanis szükség van a jó öreg kocsmárosra, átlagos banditára, stb.

2002.10.02.

Szerző: Johnn Four

Fordította: Fabyen

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely