

## Hogyan meséljük?



Terveink szerint az itt következő cikk csupán első része lenne egy hosszabba nyúló sorozatnak, mely rendszertől függetlenül segítene a nagybetűs Mesélőknek. Mit hogyan tegyenek és miként lehet szerintünk – felépíteni, kidolgozni, levezetni egy játékot. Elsősorban persze a kezdő mesemondóknak szeretnénk vele tanácsot adni, megosztani velük mindazt, amit eddigi szerepjátékosai és mesélői pályafutásunk alatt megtapasztaltunk. Talán néha még azoknak is tudunk majd újat mondani, akik legalább olyan régóta foglalkoznak a szerepjátékokkal, mint mi.

Természetesen mindez korántsem jelenti, hogy ami itt következik, az szentírás! Ha valamivel nem értetek egyet, azt hagyjátok ki a saját játékaikból, meglehet, sokkal jobb megoldásaitok is vannak. A lényeg úgyszemint a különféle módszertani megközelítésekben, hanem magában a játékban, még hozzá a jó játékban van. Ha pedig ezt sikerül összehozni, akkor méltó a jutalom, a kellemes szórakozás sem maradhat el.

### I. rész – A szereplők

Ha lehetséges egyáltalán valamiféle rangsort felállítani a jó játékhoz elengedhetetlenül szükséges „hozzávalókból”, a szereplők feltétlenül az élbolyba kíváncsoznak. Ők mozgatják az eseményeket, minden dolog hátterében őket kell sejtetni, az ő érzel-

meik, vágyaik, gondolataik formálják, adott esetben előre nem is látott irányba sodorják a történetet. A játékosok által megformált szereplőkkel egy későbbi cikkben foglalkozunk majd, most következzenek azok, akik az ő társaik, ellenfeleik, segítők, rosszakaróik vagy akár közönyös szemlélőik:

#### 1. A nem játékos karakterek

Az afféle szörszálhasogatásokba, miszerint az NJK-k alatt nem játszó- vagy nem játékos karaktereket kell értenünk, nem célszerű belemenni, hiszen végső soron mindenki pontosan tudja mit is kell érteni a kifejezés alatt: a játék azon szereplőit, akiket nem a karakterek alakítanak. Pont.

Ők szövik a hálót a játékosok körül, ők irányítják, befolyásolják, szeretik és gyűlölik a karaktereket. Éppen ezért rendkívül óvatosan és körültekintően kell velük bánni. És nem csupán a játékosoknak. Egy-egy rosszul megformált NJK, sablonos mellékszereplő kétségtelenül tönkretetheti a játékot, a kellően át nem gondolt, ki nem talált figurák logikátlanságokhoz, következetlenségekhez vezetnek. Ezekről egy darabig csupán a mesélőnek lesz tudomása, ám ha nem vigyáz, a játékosai is egyhamar megneszelhetik, hogy valami nincs rendben.

Az NJK-k nagyban befolyásol-



ják egy játék hangulatát, akár jó, akár rossz irányban. A rosszul „előadott”, hiteltelen figurák savanyú szájíz kelhetnek a játékosokban, a tizenkettő-egy tucat mellékszereplőknek egy idő után már senki nem fog fontosságot tulajdonítani, az ízetlen főhősöket senki nem fogja elfogadni akármit csinálnak is, s mindenki ott mocoog majd a játék végeztével, hogy jó, jó, de... nem lehetett volna ezt egy kicsit érdekesebben megcsinálni?

Ugyanakkor azok az NJK-k, amelyeknek van karakterük (és itt jellembeli karakterre gondolok), akik valóban szerepelnek, akik nem csak szerves részei a történetnek, de hitelesek, átgondoltak és jól megformáltak, nem csupán nélkülözhetetlen elemei lesznek játékunknak, de annak hangulatát is jócskán emelhetik.

Nem véletlenül hangsúlyozom ennyire a hangulat jelentőségét, hiszen ez az, amit majd évek múlva is fölidézhetünk egy-egy különösen jól sikerült játék kapcsán, ez az érzés ugrik be rögtön, újra átéljük valahányszor felelevenítjük. S a leírásokon, cselekményeken kívül az NJK-knak ebben rendkívül fontos szerepe lehet.

Talán célszerű ezek után közelebbről is szemügyre venni őket. A magam részéről négy csoportba osztanám az NJK-kat különösebb fontossági sorrend megállapítása nélkül. Végző soron mindegyiknek megvan a maga jól körülhatárolt szerepe.

## Mellékszereplők

Első ránézésre nem tűnnek különösebben fontosnak, s az esetek többségében valóban nem is jutnak szóhoz. Ők az utca népe, a falvak lakói, a városok polgárai, egy metróállomás utazóközönsége. Közöttük jönnek-mennek a játékosok, valójában csak a háttér megelevenítését szolgálják, s csak ritkán kerülnek előtérbe. Azonban nem lehetnek semmi esetre sem jellegtelenek, találomra odadobottak: „hát tudjátok milyenek,... városlakók”. A magam részéről nem vagyok híve az ilyen hányaveti mondatoknak, pedig éppen elégszer hangzanak el. Persze az is igaz, hogy nem lehet – és nem kell – egy egész település minden polgárát, egy üzem minden dolgozóját precízen kidolgozni, ám nem árt, ha a mesélő a játék előtt elgondolkozik az esetleges mellékszereplőkön, miként lehet velük abban segíteni, hogy a játéknak egyedi és emlékezetes hangulata legyen. Nem csak kinézetük

lehet mellékszereplőinknek, bizony hangokat is kiadnak, illatuk, szaguk lehet. Akad, hogy csupán a színek említésével is kiemelhetjük, jellemezhetjük őket, sőt egyes talányos mondatokkal játékosainkat is gondolkodásra készíthetjük: Pl.: „Szürkék mindannyian. Jellegtelenek. Ha meg nem nézitek őket közelebbről, ki sem derül, hogy az arcuk különbözik a másiktól. Erős izzadság szaguk van.” Vagy „Általatok ismeretlen okból mindannyian sötétkék selyembe öltöztek.” Bárhol bevethetők olyan mellékszereplők, akiknek pusztán említése is sajátos ízt adhat egy-egy játéknak, esetleg egész színhelyeket lehet köréjük építeni. Ilyenek lehetnek pl.: vándorcirkusz, színjátszók, filmesek, guberálók, egy hárem, stb.

A mellékszereplők azok, akiktől számos információt szerezhetnek a játékosok, s így akadnak közöttük olyanok is, akik nem csupán hangulati elemként szerepelnek. Ők lesznek azok, akiket a mesélő már komolyabban is szerepeltethet. Jól teszi, ha ezeknek a mellékszereplőknek egyéniséget kölcsönöz, s ha csak lehetséges tartózkodik a sablonoktól. Hány szurtos utcagyerek, zsíros képű fogadós vagy fogatlan öregasszony szaladgál a játékokban? Ha a karakterek NJK-kal akarnak beszélni, a mesélő helyesen teszi, ha megpróbálja életre kelteni, valós érzelmekkel felruházni, valami módon egyedivé tenni őket. Ez persze általában improvizáció kérdése, nem árt tehát, ha a mesélő, mielőtt megszólaltatja az adott NJK-t, röviden összeállítja, szerinte milyen is az illető külalakja (minél inkább eltér a sablonostól annál érdekesebb lesz), milyen a jelleme, esetleg ő akar-e valamit a játékosoktól (hazudós, kapzsi, mohó, félnk, bamba, stb.), és éppen mivel foglalatoskodik (valamit ki akar piszkálni egy csatornanyílásból, bosszút forral valaki ellen, álmosan üldögel, stb.).

Jó segítséget nyújthat ilyenkor egy-egy ismert embertípus felidézése. Célszerű ezután ezt kipofozgatni, felöltöztetni, neki külsőt és hangot adni.

Remek szórakozási lehetőség, ha egy fontos információt szokatlan körülmények között, különös mellékszereplőktől szerezhetnek meg a játékosok. Érdemes kipróbálni mi történik akkor, ha egy bizonyos

kérdésre csakis egy állat vagy egy tárgy adhatja meg a magyarázatot.

A játékosok gyakorta esnek áldozatául annak a tévképzetnek, hogy őket csakis igazi ellenfelek, a mindenki mástól különböző, nagyhatalmú, befolyásos rosszakaróik sebesíthetik meg, ültethetik fel vagy leckéztethetik meg. Ezen illúzió szertefoszlásának nincs is megfelelőbb eszköze, mint egy mellékszereplő.

Az ilyen alakok általában nem kötődnek erős szálakkal a tulajdonképpeni modulhoz, csak élnek a maguk életét. Segítségükkel helyrerakhatjuk a figyelmetlen, túlságosan is elbízott játékosokat, rádöbbenhetjük őket, hogy rosszul mérték fel a helyzetet, saját magukat, stb. Ezek az NJK-k semmi esetre sem pusztíthatják el játékosainkat, hiszen a mesélő részéről meglehetősen etikátlan lenne egy olyan ellenféllel megölni a játékosokat, akikre nem volt kellő idejük felkészülni.

Arra mindenesetre tökéletesen megfelelnek, hogy a játékosok ne intézhessenek el minden mellékszereplőt egy kézlegyintéssel, hogy figyelmesebbek, megfontoltabbak legyenek.

Konfliktushelyzetben (szándékosan nem harci helyzetet írtam) a mesélőnek mindig el kell döntenie, hogy az adott mellékszereplőt játékosai le tudják-e győzni vagy sem. Ha bizonyos a karakterek sikerében, fölösleges minden mellékszereplőről statisztikákat készíteni, hiszen egykönnyen eldöntheti ki kerekedik fölül. Éppen ezért nem kell kockákkal dobálózni, egyszerűen mesélje le, ki mivel próbálkozik, miként győzi le ellenfelét. (Akinek az örömet jelent, az dobálhat ugyan, ám könnyen kiteszi magát annak a veszélynek, hogy játékosra felsül, s minden észérvet és logikát mellőző támadást produkál. Az „...izé, megbotlottál és elejtetted a kardod... oda esett a nyomorék mellé” jellegű mondatokat így mindenki megszűrölhatja magának.)

Talán mondanom sem kell, hogy a fenti logikát követve mellékszereplőink is gond nélkül megleckéztethetik a

játékosokat, ha a mesélő úgy véli, ez hasznos lehet a játék szempontjából.

Célszerű néhány általános statisztikát összeállítani minden mesélőnek arra az esetre, ha játékosai összeakaszknának egyes mellékszereplőkkel. Nem kell ezeknek mindenre kiterjedőnek lenniük, elegendő, ha a legfontosabb értékeket feltüntetjük rajtuk. Az így előkészített „városörök”, „gengszterek”, „biztonságiak”, stb. ezután már bármikor bevethetők, a mesélő pedig akkor és olyan irányba módosíthat az értékeiken, amikor és ahol csak jónak látja. Így más helyzetekben is hasznavehetőek lesznek.

A most következő két csoport tagjai követelik a mesélőtől a legtöbb odafigyelést és ötletességet.

### Segítőtársak

Ebbe a kategóriába azok az NJK-k kerülnek, akik a csapattal együtt haladnak akik hasznos tanácsokkal, esetleg varázslatokkal, fegyverük erejével vagy pusztán jelenlétükkel támogatják a játékosokat. Minden esetben akad valamilyen szerepük, a legritkább esetben kerülnek véletlenül a játékba, vagy avanzsálnak elő a mellékszereplők közül.

Szerepük két okból is fontos: egyrészt a játékosok (tapasztalataim szerint) rendkívül gyanakvóak minden új jövevényrel kapcsolatban, fontos tehát, hogy időről időre pozitív tapasztalataik is legyenek az NJK-kal. Árnyalják, színesítik a játékot. Másrészt, közvetve éppen azt segítik elő, hogy ellenséges NJK-kat csempésszünk a közelükbe, akik – miután elnyerték játékosaink bizalmát – nagyot fordítanak az események menetén.

Mivel ezek az NJK-k szinte állandó kapcsolatban vannak a játékosokkal, vagy legalábbis kiemelt fontossággal bírnak a játékon belül – nevüket, foglalkozásukat, tetteiket ismerhetik a karakterek – mindenképpen több odafigyelést igényelnek, mint az egyszerű mellékszereplők.

A mesélő nem árt, ha tisztában van az előtörténetükkel, személyes motivációikkal, jellemükkel. Könnyen elérheti, hogy a játékosai is megtudjanak ebből ezt-azt, ha úgy intézi, hogy már a találkozás előtt is hallhattak az adott NJK-ról.

A játék jellegétől függően azután fellebbentheti a fátylat róla. Ha egy ilyen fontosságú szereplő színre lép, akkor nem árt, ha a mesélő

meglehetősen pontos leírást ad róla, s megfelelő körülmények között keveri bele a kalandba.

„Hát ott ül a bárpultnál egy fickó, pontosan illik rá a leírás...” Az efféle felvezetés nem feltétlenül állja meg a helyét, a játékosok nem fogják pontosan beilleszteni a képbe, nem tudják felmérni az illetőt. Hacsak a helyzet nem kívánja meg a titkolózást vagy a játékosoknak nem maguknak kell választaniuk ismeretlen alakok közül, a mesélő bővebben is elidőzhet az új jövevény(ek)nél.

Komponálja meg az egész jelenetet – lehet egyszerű, de akár hatásvadász is –, találja ki az NJK bevezető szavait, adjon róla részletes leírást, mondjon el mindent, amit fontosnak gondol. Legyen ezeknek az NJK-knak stílusuk, érzelmeik, gondolkodjanak, cselekedjenek vérmérsékletük szerint. Mindaz, amit a mellékszereplők kapcsán elmondunk, esetükben hatványozottan igaz. Ne kerülje el a játékosok figyelmét az illető felszerelése, használati tárgyai, stb. sem. Ha esetleg nem pillanthatják meg a találkozáskor, vagy nem törődnek vele, a későbbiekben az új társ folyamatosan újabb és újabb részletekkel gazdagodhat.

A mesélő megengedheti magának, hogy olyan dolgokat is elmondjon egy-egy ilyen NJK-val kapcsolatban, ami nem szembetűnő, nem nyilvánvaló, viszont feltételezi, hogy a karakterek észrevennék. Nyugodtan elmondhatja, hogy szerinte mi fordul meg az illető láttán először a karakterek fejében.

Nem árt, ha a mesélő a játék során több ízben is utal az NJK-k küllemére, viselkedésére, így a játékosok könnyebben megszokják, jobban elfogadják, közelebb kerülnek a kitalált figurához. A „Smerin csak néz, tréfásan, ahogy szokott és a szakállát babrálja...” jellegű közlések nem csupán az NJK-k megjelenítésében segítenek, de általa a játékosok hamarabb észreveszik az esetleges változásokat, s olyan információkat is megszerezhetnek, amelyet csakis az adott NJK viselkedéséből bogyozhatnak ki.

Ugyanakkor a segítőtárs típusú NJK-kat nem szabad csőstül a játékosokra szabadítani. Ha egy modul túlságosan is nehéz a játékosoknak, az mindig a mesélő hibája, s ezt nem lehet azzal korrigálni, hogy akad egy NJK, aki mindent megold helyettük. Ez komoly probléma lehet olyan esetekben is, amikor a mesélő „beleszeret” egy NJK-ba és a játékosok helyett végigviszi az egész modult. A

segítőtársak ne járjanak mindenben a parti tagjai előtt! Segítsék őket, de ne vegyék el a játék örömét másoktól! Egy-egy megjegyzéssel közelebb vihetik a játékosokat a probléma megoldásához, a mesélő esetleg olyan dolgokra is ráveheti őket, amiről úgy gondolta, a játékosoknak kellett volna megtenniük, ám nekik ez meg sem fordult a fejükben (de ez soha ne legyen kioktató, megszegényítő!). Pl.: „Arrat nekidől a kisasztalnak, de olyan szerencsétlenül, hogy leveri a vázát. Látjátok, hogy a kiömlő víz bugyogva eltűnik a kőlapok közötti repedésben.”

Csak egy esetben lehet segítő-típusú NJK a csapat vezetője: ha ezt a játékosok is elfogadják, és nekik megvan a megfelelő szintű kihívás az egész játék során. Ilyen párosítások lehetnek például: nagyúr és segítői, diplomata és tanácsadói, stb.

A segítőtárs típusú NJK-k karakterisztikáit már érdemes részletesen is kidolgozni, sőt tudásuk a kalandok során gyarapodhat, jellemük változhat – akár komoly konfliktusba is keveredhetnek a játékosokkal.

A fentiek igazak azokra a NJK-kra is, akik nem feltétlenül segítik a játékosokat, ám felbukkannak a játékban és nem különösebben ellenségesek.

## Ellenfelek

Gyanítom, nem szükséges külön részletezni, mennyire fontosak azok az NJK-k, akik a játék során szembekerülnek a karakterekkel vagy akár már a játék kezdetén hadilábon állnak velük. Sok minden, amit a két előző csoportnál említettünk, rájuk is igaz. Mégis másként kell kezelni őket, hiszen a játékidő jelentős részében – általában – nincsenek együtt a játékosokkal.

Ha lehet, az ő esetükben a mesélőnek még inkább át kell gondolnia, mi is motiválja őket, kit, mit, milyen eszméket, stb. szolgálnak. Viselkedésük nem mondhat ellent gondolkodásuknak, s ha a játékosok nem is feltétlenül értelmezik helyesen minden döntésüket, fontos, hogy a mesélő pontosan átlássa mozgatórugóikat.

Ugyanolyan árnyalt jellemek legyenek, mint az előzőekben említett NJK-k, legalább

akkora súlyt kell helyezni megjelenésükre, stílusukra. Soha ne essünk abba a hibába, hogy az ellenfeleket egysíkúakra készítjük. Akárcsak a játékosok, ők is összetett személyiségek kell legyenek, ellenfél státuszuk nem feltétlenül jelenti azt, hogy vérengző gyilkosok vagy konok inkvizítorok.

Ugyancsak célszerű, ha a mesélők az ellenfelek megjelenítésére is gondot fordítanak. Akárcsak más NJK-k esetében náluk is fontos szerepet kaphatnak bizonyos tárgyak – egy sétatálcá, egy Chicago Bulls baseball-sapka, egy szarukeretes szemüveg, stb. Mindjüketnek találhatunk ilyen „ismertetőjeleket”, csakúgy, mint a megfelelő és hozzájuk méltó fegyvereket. Ezek persze nem feltétlenül gyilkoló eszközök. Van, aki a nyelvével hatékonyabban hadakozik, mint más egy shotgunnal. A mesélők mindenképpen ügyeljenek arra, hogy az ellenfél NJK-k megfelelő kihívást jelentsenek a játékosoknak. A csapat egyetlen tagja ne legyen elegendő a legyőzésére. (A mellékszereplők közé sorolható szolgák, testőrök, stb. esete persze más tészta.) Ha tényleg sikert akarnak elérni, tudják, hogy az csak közösen, a másik segítségével sikerülhet.

Mivel az ellenfelek komoly szerepet kapnak az események alakításában, fontos, hogy mikor, milyen körülmények között bukkannak fel. Stílusuknak, jellemüknek megfelelően vezessük fel őket.

Elképesztő hatást lehet elérni egy-egy jól sikerült leírással. Az ilyen jeleket megfelelően adagolt információkkal jó előre előkészíthetjük, játékosaink rettegve várhatnak egy-egy ilyen találkozást. Ha pedig elég jól sikerül a mesélő kis előadása, az NJK pusztá megjelenésével képet adhat valós hatalmáról, s akár azt is elérheti, hogy a játékosok ne akarjanak azonnal öngyilkos akcióba kezdeni, s próbáljanak várni a „kérdéseikkel”. Nem az a jó NJK, akiről mindent tudnak a játékosok, hanem az, akiről mindent el tudnak képzelni. Ha bizonyos figurák újra és újra felbukkannak, akkor a játékosok folyamatosan „képben

lehetnek”, követhetik ellenfelük, ellenfeleik lépéseit, állandó motivációt kapnak a játékhoz. Ehhez segítenek hozzá az efféle mondatok: „Amikor a portás észrevesz benneteket a homályos üvegablak mögül, hirtelen arca elé kapja a kezét. Sikerül ugyan eltakarnia, de ti mindannyian nagyon is jól tudjátok, mit próbál rejtegetni. Egy fekete foltot. Közvetlenül a szeme alatt. Itt volt. Már megint megelőzött benneteket!”

Fontos, hogy az ellenfél NJK-kat miként „adagoljuk” játékosainknak, hiszen mindegyik különböző erősségű kell legyen, más-más kihívást kell jelentsenek. Logikusnak tűnik, hogy az események alakulásával – fokozatosan lássanak bele játékosaink az ellenfelek lapjaiba, lassan jöjjenek rá mi is mozgatja őket, ki áll esetleg a hátuk mögött.

Remek kihívás mesélőnek játékosnak egyaránt, ha az ellenség folyamatos kapcsolatban van a csapattal, esetleg együtt is működik velük, vagy félre kell tenniük az ellentéteiket, hogy egy mindjüket zavaró akadályt elháríthassanak.

Bármint legyen is, a karaktereknek előbb-utóbb (ha sikerre akarják vinni a játékot) valamilyen formában szembesülniük kell ellenfelükkel. Nagyon fontos, hogy a győzelmet (akár harcban, akár szópárbajban, stb.) a mesélő ne adja könnyen, érezzék úgy, hogy valóban sikert arattak – már ha sikerrel jártak egyáltalán. Bizonyos játérendszerben előfordulnak olyan ellenfelek is, akikkel szemben a játékosoknak szemernyi esélyük sem lehet, s jól teszik, ha nem is találkoznak vele. Ilyen esetekben ezen ellenfél szolgálát, segítőit célszerű ütköztetni a játékosokkal.

## Hatalmasok

Majd minden nagyobb ívű játékban felbukkannak olyan NJK-k, akik ugyan nem foglalkoznak különösebben a játékosokkal, mégis hiba lenne őket a mellékszereplők közé sorolni. Kevés olyan játékos van, aki nyíltan szembeszállhat velük, s gyakorta még egy jól felszerelt, rendkívül tapasztalt karakterekből álló csapat is kerüli a velük való szembefordulást.

A hatalmasok ők, minden dolgok mögött állók, akiknek kezében minden összpontosul. Koronás fők, gengszterbandák, vállalatóriások, korcs istenek, stb. Ha meg is jelennek a történetekben, azt legtöbbször a színpalak mögül teszik, cselekedeteikre csak következtethetnek a játékosok. Így lehet, hogy

háborúk dúlnak az események háttérben, világformáló dolgok zajlanak, míg a játékosok a boldogulásukkal, a túléléssel foglalatostkodnak.

Ezek az NJK-k igen ritkán kerülnek kapcsolatba a játékosokkal. Legtöbbször megközelíthetetlenek, sérthetetlenek – ilyen módon karakterisztikáik kidolgozásával nem kell különösebben bíbelődni. Ha felbukkannak, azt érdemes mindig jól előkészíteni, esetleg látványosra, de mindenképpen emlékezetesre kerekíteni. Érdekesesek lehetnek azok a játékok, melyekben ilyen hatalmasok is részt vesznek – persze szigorúan a háttérből – és a játékosok közvetlenül vagy közvetve az ő akaratuknak megfelelően cselekednek.

Célszerű minden játék háttérébe beépíteni őket, s fontos, hogy a mesélő mindig tisztában legyen a terveikkel, ne érhesse váratlanul, ha a játékosok valami módon be akarnak avatkozni a dolgaikba.

Mindezek után lássunk néhány olyan dolgot, melyekről szót kell ejtenünk. Mire kell figyelniük az NJK-kal kapcsolatban? Már ugyan említettük, de nem árt újra kihangsúlyozni. Az NJK-k gondolkodnak, alkalmazkodnak, általában ragaszkodnak az életükhöz és ennek megfelelően próbálnak viselkedni. A mesélőnek mindezt szem előtt kell tartania, ha jó játékot szeretne. Ne hagyja, hogy az NJK-it egyszerűen lecsapják vagy, hogy azok feledésbe merüljenek: „-És Jackson mit csinál? – ú tényleg!”

Ugyanakkor ne feledje, hogy lehetnek dolgok, amikre még ők sem képesek. Hogy nem juthatnak információ birtokába, ha azokat nem szerzik meg! Nem támadhatnak valakinek azonnal a gyenge pontjára, ha azt csak a mesélő tudja. Hogy azért nem hoznak létre egy varázslatot, mert a mesélő tisztában van vele, hogy úgysem működne, stb. (Persze mindez a játékosokra is igaz, de ez más lapra tartozik.)

Az NJK-k hírhordozók. Rajtuk keresztül értesülnek a játékosok szinte mindenről, ami egy játékban történhet. Tulajdonképpen ők mozgatják a karaktereket, éppen ezért nagyon fontos, hogy mit, hogyan mondanak, tesznek. Ha a mesélő beszélgeti őket, próbáljon természetes maradni, fogalmazzon egyszerűen, tisztán, jól érthetően. Ne felejtse, hogy amit nem mond, arról a játékosai nem is tudnak. Ha azt szeretné, hogy ne tűnjön ki egyértelműen az NJK mondanójából, hogy a játékosok mitévők is

legyenek, ha azt szeretné, hogy elgondolkodjanak a hallottakon, hogy tudják kiszűrni a mondandóból, hogy mi a fontos nekik, és mi nem, akkor ne legyen rest jegyzeteket készíteni, gyakorolni. Ha csak lehet, ne olvassa fel a szöveget, hanem adja elő ő maga!

Nagyon hatásos lehet, ha a mesélő nem csak beszédében, de gesztusaiban, mimikájában is stílust talál az NJK-nak. Ne szégyellje valóban megszemélyesíteni azokat. Ha a játékosai partnerek ebben, nyugodt szívvel hadonásszon, ugráljon, táncoljon, ha egy NJK-t alakít.

Az igazán tapasztalt mesélő nem egyszerűen a játékhoz, hanem a játékosaihoz találja ki az NJK-it. Ismeri stílusukat, esetleges problémáikat, s akár olyan szereplőket is bevonhat ily módon a játékba, melyek valójában a játékos mindennapi problémáit hivatottak megoldani. Így ő a szerepjátékon keresztül szembesülhet a kérdéseivel, s az esetleges válaszokkal is. Ez azonban nagyon komoly és felelősségteljes próbálkozás, csupán a játék, a próba kedvéért senki ne próbálja ki! Szélsőséges esetben ugyanis komoly problémákhoz vezethet egy rosszul levezetett játékülés, egy rosszul kitalált NJK.

Külön kérdés az úgynevezett „mesélő kedvenc NJK-ja”. Sajnos minden mesélőnek tudomásul kell vennie, hogy – hacsak nem olyanra készítette -, bizony a legjobban sikerült, legkedvesebb NJK is sérülékeny és halandó. Az megengedett, ha védi az életét, s furfangosnál furfangosabb módokat talál a túlélésre. De ezt semmiképpen nem teheti akkor, ha viselkedése ellentmond a szabályoknak, ha ezáltal légbőlkapott módszerekkel tizedeli ellenfeleit, ha a játékosok szórakozásának rovására kerül az előtérbe. A mesélőnek ki kell szolgálnia a játékosokat, s elsősorban arra kell figyelnie, ők mit szeretnének.

Hogy mennyire kezelheti rugalmasan a mesélő a rendszer adta szabályokat? Akár NJK-ról van szó, akár nem, meggyőződésem, hogy a legteljesebb mértékben – feltéve, ha ebben a játékosai is partnerek, és elfogadják az általa hozott változásokat.

A másik kivételt a különböző dramaturgiai okok szolgáltatják. Ha azáltal a

játék látványosabb, hangulatosabb, izgalmasabb, fordulatosabb lesz, a mesélő szabadon változtathat a rendszer adta kereteken belül. Hozzátehet és elvehet, NJK-inak új varázslatokat kreálhat, sosem látott könyvekkel ajándékozhatja meg őket, a harc hevében elmehet a kisebb hiányosságok felett, nagyvonalúan elintézhet, megengedhet bármit, ha ezzel a játék lesz gördülékenyebb. Ugyanakkor nem engedheti meg sem magának (NJK-inak), sem játékosainak, hogy felboruljon a játékegyensúly, hogy logikátlan, súlyos következményekkel járó döntéseket hozzanak csak azért, mert „az a lánggömb ott jó ötletnek tűnt”.

Ha hibázott, célszerűbb inkább elismerni, mint körömszakadtáig ragaszkodni vélt igazához, mert ezzel nem csak fals következmények lavináját indítja el, de elveszíti a játékosait is. Nekik pedig joguk (és kötelességük), hogy a hülye mesélőket magukra hagyják!

Ha a mesélő valóban odafigyel játékosaira, egykönnyen a kedvükben járhat, s ők talán észre sem veszik, hogy az általa megszemélyesített NJK-k valójában az ő elejtett megjegyzéseik, vágyaik alapján készültek.

Hogy valóban sikerülte olyan karaktereket kitalálnunk, amelyek hasznosak, szórakoztatóak lehetnek a játék szempontjából, egyhamar eldönthetjük: az igazán jól sikerült NJK-k egyhamar élni kezdenek, idővel szinte maguk alakítják a sorsukat. Ilyenkor büszkén hátradőlhetünk – jól dolgoztunk.

1999.03.

Szerző: Gazsi

Forrás: Rúna magazin V.évf./2.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely