

Játékról, mesélőknek



Mesélőknek szóló sorozatunkban – micsoda meglepetés! – egyrészt a kalandmestereknek szeretnénk segítséget nyújtani különféle ötletekkel, tanácsokkal, javaslatokkal; másrészt reméljük, hogy a cikkeket olvasó játékosoknak is hasznára válik, ha szokásos szerepükből kilépve egy kicsit a „másik oldal” szemével pillantanak a szerepjátékra. Természetesen az itt közöltek nem kötelező érvényű, sziklába vésett, halhatatlan igazságok, csupán a mi véleményünket tükröző olyan gondolatok, melyeket megfontolásra érdemesnek tartunk.

Sokan, sokfélét írtak már a mesélésről – én is ezt fogom tenni. De ne hallgassatok rám – magatokra hallgassatok! Ne feledjétek: aki ért hozzá, az csinálja, aki meg nem, az beszél róla...

Ha tehetitek, nézzetek meg jó kalandmestereket – szerepjáték találkozókon például szoktak előfordulni ilyenek. No és soha ne feledkezzetek meg a mesélő magányosságáról – arról, hogy neki kell kitalálnia/megálmodnia a mesét... és neki kell életre keltenie is!

Mi szükségeltetik a jó meséhez?

Egy jó társaság – ez az, ami mindenekelőtt és legelsősorban kell ahhoz, hogy jól érezzük magunkat, és hogy jót játszassunk. Azaz olyan emberekre van szükség, akik játszani

akarnak, akik ugyanolyan stílusú játékot akarnak játszani, mégpedig lehetőleg együtt, egymással – esetleg mert különben is kedvelik egymás társaságát.. Egy ilyen szerepjátékos csapat ideális esetben 3-7 főből áll...

Mesélő – aki egyrészt vállalja azt a többletmunkát, amit a mesékre való felkészülés jelent, másrészt aki nem csak hajlandó, de tud is mesélni.

Megfelelő helyszín is szükséges – ez lehetőleg kellemes, zavaró körülményektől mentes legyen, olyan, ahol a játékra koncentrálni lehet eltölteni az erre szánt órákat – valamint egy olyan időpont, amikor a társaságból mindenki ráér.

Szükség lesz egy **közös világra**,... illetve **közös világképre** is. A világkép nem más, mint mindazon információk és elképzelések összessége, amit a világról tudunk, hiszünk, gondolunk. Ennek a közös világképnek az alapjait a világleírásból, kiegészítőkből, regényekből ismerhetjük meg – no meg a valós világra vonatkozó ismereteinkből hozzuk magunkkal – és a mesélővel való egyeztetéssel, illetve közös beszélgetésekkel pontosíthatjuk.

Valószínűleg szükség lesz valamiféle **szabályrendszerre** is. Az a tapasztalatunk ugyanis, hogy a játszó karakterek gyakran kerülnek éles helyzetekbe – és hogy mi lesz ott velük, milyen végkifejletnek mekkora esélye van... Nos, ezt nem könnyű megtipelni!



Különösen akkor nem, ha olyan, a való világban nem létező, elképzelt dolgok is szerephez jutnak a szituációban, mint például a mágia. Az ilyen helyzetek eldöntésében pedig csak egyvalami segíthet: a szabályrendszer.

Kinek és mit mesélünk?

Vannak, akik a karakterekből álló partinak, vannak, akik az egyes karaktereknek, és vannak, akik a játékosoknak mesélnek. Nem mindegy az sem, hogy ki mit állít a meséjében központi fontosságú helyre, hogy mi köré építi azt.

Egyes kalandmesterek kiagyalnak egy érdekes történetet, és ez a történet, ez a sztori lesz a mese váza – ebbe a történetbe helyezik bele a játszó karaktereket. A világból csak annyit dolgoznak ki részletesen és mutatnak meg, ami ehhez a történethez környezetként szükségeltetik. Az NJK-k közül is elsősorban csak azokra helyezik a hangsúlyt, akik a történet szereplői... Nos: ők a **sztori-bázisú** mesélők.

Ezzel ellentétben vannak az **NJK-bázisú** mesélők, akik egy, vagy több érdekes NJK-ra, ezek cselekedeteire és a körük felépített mikrovilág(ok)ra alapozzák a történeteiket, azok alakulását (akár játék közben is), illetve végső soron az egész játékot.

Helyszínre ritkán alapoz valaki mesét – bár láttam már példát erre is: egy kalandmester, akit megihletett egy granadai lovagi rendház, elhatározta, hogy ő ezt a helyszínt le fogja mesélni--- és írt hozzá egy kalandot. Másvalaki egy skót kastéllyal járt hasonlóképp.

Ugyancsak lehet mesét, illetve meséket alapozni a **karakterekre** – akár a karakterek összességére, mint partira, akár külön egyes karakterekre. Sőt, az is megoldható, hogy a parti majd’ minden karakteréhez kötődjenek bizonyos „kalandszálak” – viszont egymás nem, vagy csak felszínesen legyenek érintettek. Szintúgy jó alapot teremthet egy-egy meséhez az, amikor a múlt a karakterek után nyúl – akár az előtörténetük bizonyos elemei, akár a már játszó karakterként megcselekedett dolgaik következményeként.

Érdekes lehetőség a **játékosoknak** mesélni, - akár úgy, hogy elébe megyünk az elvárásaiknak, vágyaiknak, és kitaláljuk, hogy mit szeretnének, mit élveznének, majd azt próbálunk mesélni nekik; akár úgy, hogy mi találjuk ki, hogy „hova visszük el”

őket, miféle érzelmeket/gondolatokat ébresztünk majd bennük. Hadd ismerkedjenek meg ezekkel is, hadd éljenek át olyat, amit a „való világban” még nem éltek át, netán sohasem élhetnének meg. Gyakran ennek a mesélői stílusnak a követői közül kerülnek ki a **hangulati/érzelmi** típusú mesélők.

Amit jómagam leginkább kedvelek, az a világ-alapú mesélés. Az e stílusba tartozó kalandok, kalandorozatok gerince egy megálmodott, elképzelt világ – egy mesevilág. Olyan közös álmvilág, ahova „elvihetem” a játékosokat. Ennek elemeiként léteznek a helyszínek, az NJK-k, a történetek, és a karakterek is; az ebben a világban létező szituációkba, az itt folyó történésekbe helyezem bele a karaktereket, akiknek mesélve valamiféle élményt nyújthatok talán a játékosaiknak is. Ez a **világteremtő** mesélés.

Megjegyzem: a fent felsorolt típusok – történetet, szituációkat, NJK-kat, helyeket, korokat, illetve karaktereknek a játékosoknak mesélni – sosem tisztán, önmagukban fordulnak elő. Minden egyes mesélőnél jelen szokott lenni mindegyikük – csak különböző prioritással, súllyal, fontossággal.

Másfelől tapasztalataim szerint egy jó mese, egy izgalmas és élvezetes játék két alapvető tulajdonsággal bír:

- egyrészt lényeges, hogy ne legyenek benne (akár a kaland „odaát” létező és játszódó részeiben, akár mesénk valós világbeli térfelén, azaz a játékosok világában) nagy hibák. Tehát mesélőként idejében (lehetőleg még a kaland kezdete előtt, vagy ha közben merülnének fel, akkor minél hamarabb) küszöböljük ki az olyan dolgokat, amelyek akár a játék világában, akár a játékosok között, a való életben zavarokat okozhatnának;

- másrészt egy mese akkor igazán élvezetes, hogyha van benne legalább egy (de inkább több) kiemelkedő csúcspont: nagyon jól megformált NJK, emlékezetes szituáció, megkapó helyszín stb.

Különböző játékestílusokról

Jó pár évvel ezelőtt néhány barátommal szerepjáték-találkozót szerveztünk – akkor ötlött fel bennünk egy érdekes probléma.

Tudtuk és tapasztaltuk, hogy az afféle rendezvényeken, ahol a mesélők és csapatok általában nem ismerik egymást, sőt olykor a csapattagok is ott találkoznak először, nem mindig sikerülnek túl jól a mesék. Pedig az ilyen alkalmakra többnyire jó, élvezetes kalandokat szoktak írni, felkészült, rutinos mesélőket szoktak hívni, és a közösséget alkotó játékosok lelkesülésére sem lehet panasz. Mégis gyakran tapasztalhatjuk, hogy nem sikerül jól a játék!

Azon kezdtünk töprengeni, hogy mi lehet ennek az oka, és mit lehetne tenni ennek elkerülésére illetve megelőzésére. Ekkor bukkantunk rá egy érdekes kérdéskörre: a parti és a kalandmester, illetve a játékosok „egymással való kompatibilitásának” – azaz összeférhetőségének, egymáshoz illeszthetőségének – problémája.

A következőről van szó: nem minden játékos tud bármilyen mesélőnél egyformán jól játszani; illetve egy adott játékos nem képes akármilyen kalandmesternél, vagy akármilyen kalandban élvezni a játékot. Hasonlóképp van a mesélőkkel is: nem minden játékosnak – vagy nem minden játékos típusnak! – szeretnek mesélni; illetve bizonyos kalandok fekszenek nekik, másokat ellenben nem tudnak (vagy nem akarnak) a történet által megkívánt módon elmesélni... De a játékosok egymáshoz való viszonyulása is szülhet ilyesfajta jelenségeket: egyesek közülük remekül együtt tudnak működni egymással, kifejezetten élvezik a másik játékát és társaságát, míg mások képtelenek erre.

Mindennek részben játékstílusbeli, részben az érintettek valóság-beli személyiségében gyökerező okai vannak...

Lássuk tehát a játékstílus közötti különbségeket. Talán úgy érdemes megközelíteni a kérdést, hogy belegondolunk abba, ki mit is keres a játékban. Mert nem mindenki ugyanazt keresi és élvezi ám benne!

Vannak, akik a harcot, a kockázatot, a győzelem ízét keresik és vágyják. „Erős”

avagy „tápos” karaktereket szeretnek maguknak kialakítani, efféle figurákat szeretnek eljátszani – nekik ez nyújt élményt, élvezetet. Számukra olyan mesélő az ideális, aki pontosan ezt az élményt kínálja: a kihívásokban, harcban és harci sikerekben gazdag, a maguk módján „kemény” kalandokat. Ezek illenek hozzájuk. Ugyanezek a játékosok elveszettek éreznék magukat és unatkoznának, ha egy beszélgetést, nyomozgatást, netán érzelmek megélését célzó játékban kellene részt venniük.

Apró különbség ennek a stílusnak a játékosai között, hogy vannak, akik azért készítenek erős karaktereket, hogy azzal sok szörnyet/ellenfelet irthassanak ki – míg mások azért irtják a szörnyeket, hogy ettől a karakterük egyre tapasztaltabb, egyre erősebb legyen. Azaz előbbieknek a szörnyek kiirtása, utóbbiaknak a karakter fejlődése jelenti a játék lényegét. Ettől függetlenül egymás társaságában jól elvannak, mivel amúgy hasonló stílusban játszanak, hasonló dolgokat élveznek, hasonló kihívásokat várnak.

Jól megvannak tehát egymással – és azzal a mesélővel, aki képes nekik való mesékkel szórakoztatni őket. Ami talán nem is nehéz: hisz elég elővennie egy bestiáriumot, és szépen lapozni... Ha a bestiárium szörnyeivel már végeztek, akkor esetleg érdemes megkeríteni az AD&D-hez kiadott Monster's Manual-okat, azaz A Szörnyek könyveit (ehhez angol nyelvtudás szükséges), és az ezekben fellelhető ocsmányságok kiirtásának is nekiállhatnak. Új élményt fognak jelenteni a társaságnak, bár sajnos a szörnyek képei ezekben is általában csak fekete-fehérek.

Nagy és tiszteletreméltó kihívást választanak azok a játékosok, aki a kiválasztott karakterek (szerepek és személyiségek) minél pontosabb megformálását és eljátszását tűzik ki maguk elé cél gyanánt. Végül is ez volna a Szerepjáték egyik leglényegesebb eleme – és szerintem a legtöbb, amit nyújthat... Csak késznek kell rá lenni; ám idáig eljutni nem könnyű.

Az ilyen, és az ehhez hasonló stílusra törekvő játékosoknak mesélni nehéz feladat: ugyanis az NJK-kat is a játékos karakterekhez hasonló igényességgel kell megformálnia és eljátszania a mesélőnek. Márpedig neki nem csak egy figurát kell kitalálnia és megszemélyesítenie! A játékosok azonban ilyesfajta nem játékos karakterekre vágnak, és az őket körülvevő mikrovilág többi lényének is hasonlóan gondos megrajzolását várják

el a mesélőjüktől. Akinek még egy dologra ügyelni kell: szükséges igen pontosan éreznie, hogy a játékos karakterei miféle személyiségek, hogy milyen helyzetben hogyan, miképp viselkednének, reagálnának. Csak akkor tud nekik élvezetesen mesélni. Figyelem: Az ilyesfajta részletekbe menő szerepjáték nagyon hosszadalmas szokott lenni – azaz az ilyet játszó partik rengeteg időt képesek eltölteni például egy fogadóbeli étkezés eljátszásával: vagy más esetben a karakterek hosszú órákig társalognak egymással életük történetével, vagy filozófiai nézeteikkel kapcsolatban, stb! Számukra ez természetes dolog. (A többi hasonló stílusú játékos általában az események ilyen alakulását kifejezetten élvezi és tolerálja, de ha más játéktípus képviselője is jelen van a partiban, az valószínűleg igencsak vontatottan fogja érezni a kalandot...)

Fontos tudni: az ilyenféle szerepjátékot játszókat semmiképp sem szabad egy partiba ereszteni a fent említett „erős karaktert” kedvelőkkel: egyrészt mert teljesen mást keresnek-kedvelnek-élveznek, másrészt mert jobbára sehogy sem jönnek ki egymással! Alapvetően különböznek ugyanis a világról és a játékról alkotott elképzeléseik – egyszóval nem valók egymás mellé!

Következő „típusként” hadd említsem meg a HŐSÖket játszó játékosokat. Ők is egy szerepet játszanak el, tőlük telhetően minél hitelesebben megformálva – ám ez mindig csaknem ugyanaz a szerep. Ami még nem lenne feltétlenül gond. Egyvalamire kell náluk vigyázni: ők a hősies kihívásokat keresik, az ilyeneknek szeretnének megfelelni... ugyanakkor elbukni ők sem igazán szeretnek. Tehát olyan kihívások elé kell állítsuk őket, amik megfelelnek a képességeiknek, kényes izlésüknek, és a rendszerint meglehetősen fejlett etikai érzéküknek is.

A játékosok különös – és vegytiszta formájában nem túl gyakori – típusát képviselik a rejtvényfejtők. Ők nevükhöz méltóan rejtvények, logikai feladványok megoldását élvezik és keresik a játékban. Közülük azok, akik a személyiségcentrikus szerepjáték felé orientálódnak, leginkább nyomozni, titkokat kideríteni igyekeznek majd. Számukra a mesélő azzal fog élvezetet okozni, ha nekik való rejtvényekkel, logikai feladványokkal, kinyomoznivalókkal, titkosírásokkal, fejtörőkkel, talalós kérdésekkel vagy akár bonyolultabb logikai feladványokkal színesíti a kalandokat. Persze

törekednie kell arra, hogy ezek megoldhatatlanok ugyan ne, ám ahhoz elég fogósak legyenek, hogy a játékosok érezzék: ezt megfejteni komoly teljesítmény volt!

Még egy kihagyhatatlan játéktípus van: a poénkedvelő... ő minden alkalmat megragad arra, hogy leginkább burleszfilmbe illő geggekkel, tréfákkal, ugratásokkal mulassa az időt (jó esetben a karakterén keresztül), és ezt roppantul élvezi is. Számára nagy-nagy élvezet, ha sikerül elbotlasztania a fogadóban épp ételt kihordó pincért, de olyan módon ám, hogy minden fogás az általa kiszemelt vendég ölébe boruljon...

A hősies, illetve a személyiség-megformáló játékot kedvelő játékosok esetében bizony gyakran előfordul, hogy a vicces stílust rosszul tűrik: előbbiek azért, mert nem szeretik, ha bohócot csinálnak belőlük és szent küldetésükből, utóbbiak pedig azért húzzák a szájukat, mert számukra nem igazán hiteles egy efféle figura. (Lássuk be, nehéz hitelesen – értsd a világirodalom remekeibe illő szinten – megformálni egy burleszfilm főhősét...)

Mindenesetre a poénkedvelő játékosnak leginkább olyan mesélőnél, illetve csapatokban érdemes játszaniuk, ahol vevők a viceire, netán hajlandók is támogatni ezirányú törekvéseiket, mintegy „alájátszva” a poénkedvelő karakterének.

Itt is érvényes az, amit fentebb a mesélők céljai kapcsán mondtam: a játékos-típusok sem szoktak tisztán, steril tökéletességben előfordulni. Az egyes játékosokban mindig több is jelen van közülük, csak más-más mértékben.

Egyéb problémák

A játéktípusbeli különbségek és a belőlük fakadó esetleges inkompatibilitási problémák e rövid áttekintése után most hadd mutassak néhány hétköznapibb ütközési lehetőséget.

- Dohányzás – aki nem szereti, ha az orra alá füstölnek, az meglehet nem érzi majd jól magát egy dohányzó partiban... Akár játékosként, akár mesélőként szembesül ezzel a helyzettel.

- Étkezés, nassolás játék közben – van, akinél ez természetes, de akad, aki mesélőként nem viseli el.

- Alkoholfogyasztás. Van, akit zavar. és van, aki úgy gondolja, hogy 20-30 éves fejjel neki bizony nemhogy nem árt meg, de egyenesen jót tesz az a pár üveg sör, vagy pár pohár bor... (részünkről nem javasoljuk – a szerk.)

- A zaj. Van, aki szeret beszélgetni, esetleg a játék kiszemelt helyszíne kisé zajos már eleve (szórakozóhely, netán népesebb klub). Ez egyes játékosok számára nem jelent problémát, mások elviselhetetlen zavaró tényezőként élik meg.

- Beszélgetés játék közben játékon kívüli témákról. Egyesek nem bírják megállni, másokat viszont kizöktent a történetből. Nem biztos, hogy szerencsés együtt játszaniuk!

- Életkori különbségek: általában rossz, ha a mesélő fiatalabb (érezhetően fiatalabb) a partinál. Nehezen lesz tekintélye a „nagyfiúk” előtt. De már általános iskolás és középiskolás korú partitagok együttjátszása is okozhat belső feszültségeket.

- Más kulturális háttér. Értelemszerűen másképp játszanak a tanult, és a kevésbé tájékozott emberek. De akár amiatt is előfordulhatnak súrlódások, mert a csapat egyes tagjai egyetemi, míg mások gimnáziumi szintű ismeretekkel, vagy TTK-s kontra BTK-s, netán igen hangsúlyos jogászi-közgazdász-mérnöki szemlélettel rendelkeznek...

Összefoglalás

Bár nincsenek csodák és „nincsen királyi út” sem – így aztán nem mutathatok nektek ilyet -, de láttunk pár olyan dolgot, amelynek szem előtt tartása segíthet nekünk abban, hogy jó legyen a mesénk: vagy legalábbis abban, hogy ne legyen rossz!

Legelőször is szóltunk a jó játékhoz mindenképp nélkülözhetetlen elemekről: a jó társaságról, a mesélőről, a játék helyszínéről és időpontjáról, a közös világról és a szabályrendszer játékot segítő szerepéről.

Beszéltünk aztán a világteremtés, az NJK-k, a helyszínek és a történet fontosságáról, a karaktereknek, a partinak, illetve a játékosoknak való mesélésről.

Ezután közelebbről megnéztünk egynéhány úgymond „kompatibilitási problémát” – azaz olyan ütközési lehetőségeket, amiket érdemes idejében felismernünk, hogy elkerülhessük, avagy kezelhessük, kiküszöbölhessük őket. Mert ezek, ha nem lépünk idejében, akkor az egész társaság szórakozását képesek elrontani.

Végül pedig a kaland alapvető szerkezetét vettük szemügyre: azaz a zavaró hibák elkerülésének és a kiemelkedően élvezetes részek beépítésének fontosságát emeltük ki

Legközelebb reményeim szerint a mikrovilág és a motiváció témákkal folytatjuk.

2001.?.

Szerző: Sics

Forrás: Rúna magazin VII.évf./1.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely