

Sanfár



Raoul Renier

Kalandozások a szerepjáték világában

Molto Vivace

Élet az élő szerepjátékban

Wormis

A nagy kísérlet

**Vendégségben
Margaret Weisnél**

Interjú a Dragonlance keresztanyjával

RPG THEORY

Írta: Raoul Renier

ALAPRAJZ VAGY FORGATÓKÖNYV?

Az egyik legjobb *Ars Magica-kalandnak*, amellyel az idők során volt szerencsém megismerkedni, *Falconshand* 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 bárgyúságain 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 játszuk.

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 fölvezetni, ahol előreláthatólag fontos és akciódús jelenetekre kerül majd sor, például nagy leszámolásokra vagy izgalmas üldözésekre. De könyörgöm: mi értelme szörszálhasogató aprólékosággal fölfektetni egy város teljes kataszterét, százzámra 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 istállókig? 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 mindenkor 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 őrzítő 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 erőfeszítésembe került kideríteni, hogy voltaképpen mi a fene *történi*k 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 ké-szen kell állnia a rögtönzésre – és ez ismét olyan pont, ahol a túl aprólékosan kidolgozott helyszín akadállyá válhat. Ha a cselekmény szempontjából hirtelen szükségessé válik (példá-nak okáért) egy eldugott, sötét sikátor, akkor annak egyszer-űen *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 hátteret, fittyet hányva az elemi logikának. Az ilyesmi ellen a játékosok előbb-utóbb föllázadnak – teljes joggal, hiszen a környezeti adottságok önkényes váltogatása kiveszi a kezükből az irányít-ás lehetőségét és kiszolgáltatottá teszi őket. A mesélőnek szigorúan következetesen kell eljárnia; nem rúghatja föl kényé-re-kedvére a szabályokat. Nem mindegy azonban, hogy ez a következetesség milyen formában nyilvánul meg. A menet közbeni változtatások legjobb mércéje mindig a játékosok re-agálása. Ha szemet szúr nekik a dolog és gyanakodni kezde-nek, a mesélő túllőtt a célon; ha viszont észre sem veszik, ak-kor jól csinálta.

Szilárd meggyőződése, hogy a KM-nek a kaland han-gulatához és általános cselekményívéhez kell hűnek maradnia (ebben a sorrendben), nem pedig az olyan aprólékos részle-tekhez, 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 belá-tásának megfelelően.

Az érveléssel persze lehet vitatkozni, hisz mindenki-nek megvan a maga kialakult játékvezetési stílusa – és ha eredményesen alkalmazza, mi sem áll távolabb tőlem, mint hogy holmi grandiózus ideálok nevében megpróbáljam lebe-szélgni róla. Elvégre a legfontosabb, hogy a játékülés vala-mennyi résztvevő számára élvezetes élményt jelentsen. Ne-kiem mindenesetre ez a felfogás vált be az elmúlt tizenkilenc esztendőben.

Egyébiránt, ha már a személyes ügyeknél tartunk, nem is olyan rég még nagy terveket dédelgettem húszéves mesélői jubileumommal kapcsolatban. Ugyanúgy akartam megünne-pelni, ahogy annak idején kezdtem, egy hatalmas AD&D-partival, a régi gárdát összetoborozva. (Egyetlen személyt ki-véve még most is mind aktív szerepjátékosok.) Érthető vára-kozással tekintettem tehát a új köntösbe öltöztetett D&D megjelenése elé, kivált mivel a fejlesztői stábben egy-két igen jól csengő névre bukkantam. Aztán, amikor napvilágot láttak a hatalmas felhajtással beharangozott alapkönyvek, úgy érez-tem, mintha egy dézsa hideg vízzel zuhintottak volna nya-kon. Ünnepi terveim – mondanom sem kell – fájón hamvuk-ba holtak.

Az új d20-as D&D azt várja el tőlem és régi játékosársai-mtól, hogy kartonzsetonokat tologassunk keménypapírból kimetszett alaprajzokon. Nos, ha én ilyen típusú szórakozás-ra vágyok, akkor leporolom a *Blood Bowl*-dobozt, és előve-szem a szép tarkára kifestett ólomfiguráimat.

Az is élvezetes játék. De más.

A minap, miközben a gyűjteményemet rendezgettem, meg-akadt a szemem egy bekezdésen a *Pyramid* magazin egyik ré-gi számában. A cikket Jeff Koke írta, a Steve Jackson Games munkatársa, és recenzió volt a híres-hírhedt *Kult* szerepjáték-ról. Idézem:

Erősen javallott továbbá, hogy a játékosok a tizennyolc előre kidol-gozott archetípus közül válasszanak karaktert maguknak. Ez nagyban segíti a szerepjátékot, és az archetípusok koncepciójával nincs is semmi bajom. Úgy látszik azonban, a Kult szerzői meg sem próbálták kiegyensúlyozni az archetípusokat. A legördítőbb sza-bályhézag az Életszínvonal szekcióban található. A könyv mind-egyik archetípusnak más-más vagyoni helyzetet és jövedelmet javá-sol; ezt hívejük Életszínvonalnak. A probléma az, hogy míg a Haj-léktalan archetípus Életszínvonalára alaphól 1-es, a Titkos Ügynök archetípus ugyanakkor 6-os Életszínvonalal indul. Az 1-es Élet-színvonal havi 300 \$ jövedelmet jelent, állandó lakóhely, megta-karítások és hitel nélkül; a 6-os Életszínvonal ezzel szemben havi 2.000 \$ jövedelmet és 125.000 \$-ra rúgó mozgósítható tőkét. Amint láthatjuk, itt valami alapvetően hibás.

Nos, én a magam részéről az égvilágon semmi hibát nem lá-tok. Sőt, kissé csodálkozom rajta, mit nehezményez itt Koke. Reagálása persze bizonyos fokig érthető, hiszen ő elsősorban a GURPS rendszerében bennfentes, amely már-már rögesz-mésen igyekszik fönntartani a „játékegyensúlyt” a karakterek között.

A játékegyensúly igen tiszteletre méltó elv. Lényege, hogy a játék nyújtotta szórakozásban lehetőség szerint minden részt-vevőnek ugyanolyan mértékben kell részesednie. Nem fordul-hat elő, hogy valamelyik játékos a többiek rovására túlsúlyra te-gyen szert. Egyik karakter sem nőhet a társai fejére: ideális helyzetben mindegyiknek egyformán nyílik *módja, alkalmá* és *lehetősége* kitzűzött céljainak megvalósítására. Ennek garantálása részint a szabályrendszer, részint a mesélő feladata.

Magával a koncepcióval természetesen a legteljesebb mér-tékig egyetértek. Nem nagy mulatság az a játék, ahol egyva-laki csillog-villog-sziporkázik, a többiek meg a háttérbe szo-rulnak. Csakhogy a játékegyensúly – kivált az érettebb fők-nek szánt szerepjátékban – nem olyasmi, amit osztok-szor-zok-kivonok alapon, valamiféle matematikai képlettel ki le-hetne számítani. (A GURPS ezt a módszert használja.) Azok a bizonyos *módok, alkalmak* és *lehetőségek* igen sokféle szinten nyilvánulhatnak meg.

A korai szerepjátékok hangulatvilágát lényegében két do-log határozta meg: az erőszak és a pénz*. Ez volt az a két központi tengely, ami körül minden más forgott. Ilyen kö-zegben a „játékegyensúly” alapvetően azt jelentette, hogy (a) minden karakter nagyjából ugyanolyan határfokon tudjon gyilkolni, bár más-más módszerekkel; illetve (b) minden ka-rakter körülbelül ugyanannyi kincset harcoljon össze.

* Természetesen akadt néhány szabályt erősítő kivétel. Hogy csak a legne-vesebbeket említsen: *Empire of the Petal Throne*, *Chivalry & Sorcery*, *Skyrealms of Jorune*, *Talismania*. Ezekre azonban most nem térnék ki, mivel (a) Magyarországon alig ismerik őket; és (b) kezdettől fogva egészen máskép-pen értelmezték a játékegyensúly fogalmát, mint a „fővonalbeli” szerepjáté-kok (az AD&D, a GURPS vagy – ha már itt tartunk – a M.A.G.U.S.).

Ennek az úgynevezett egyensúlynak a fenntartásán aztán mind a szabályok, mind a mesélők rigorózus szigorral örködték, tabuk és tilalomfák valóságos erdejét állítva fel, majd végeérhetetlen vitákba bonyolódva róluk. A *Dragon* magazin Fórum rovatának mintegy harmadrészét például a menetrendszerűen érkező panaszok és tiltakozások töltik ki, hogy ez vagy az az osztály, alkaszt, faj stb. mennyivel „erősebb” vagy „gyengébb” a többinél; hogy milyen szörnyű igazságtalanság ez a háttérbe szorítottakkal szemben; hogy miféle „korlátozó intézkedések” bevezetésével lehetne a dolgot helyrehozni; *etcetera ad nauseam*. De ugyanezen fejezetcím alá tartozik megannyi más magvas kérdés is: így például hogy mennyi tapasztalat szerezhető a különféle szörnyek lemészárlásával, illetve milyen arányban oszlik ez meg a végrehajtók között; hogy hány varázstárgyat aggathat magára egy karakter, milyen különféle kombinációkban; hogy kaland után a parti – amelyben természetesen „mindenki egyenlő” – milyen bonyolult és körülményes elvek alapján osztja szét a tagok között a zsákmányt.

Mondanom se kell, a jelenség nem korlátozódik a külföldi RPG-szubkultúrára. Amikor a M.A.G.U.S. megjelenésével hazánkban is széles körben elterjedt a szerepjáték, a fenti „problémák” nálunk szintén felvetődtek. Vége-hossza nincs kitérgetésük ma is kedvenc időtöltése a ráérős szerepjátékosoknak, kivált az interneten.

Sohasem vettem részt az ilyen vitákban, mert cégéres baromságnak tartom őket. E következtetésre egy roppant egyszerű gondolatmenet eredményeként jutottam, amit ehelyett meg is osztanék a T. Olvasóval.

Adott egy szerepjátékos, teljesen mindegy, hogy személy szerint kicsoda – a *Pyramid* magazin recenzense vagy egy gimnazista srác, aki hétvégenként összeül játszani a haverokkal. Az illető fölroja valamelyik karakter kasztnak (osztálynak, hivatásnak, archetípusnak, kítnek – nem kívánt törlendő), hogy fölborítja a játék egyensúlyát, mert hathatósabban öldököl vagy több zsákmányt kasszíroz a többinél. Ezzel implicite azt is közölte, milyen felfogásban játszik ő. A játékában az erőszak és az anyagiak a meghatározó elemek. Hogy milyen mértékben tudja kivenni a játékos a részét a közös szórakozásból, az elsősorban azon múlik, mennyire járatos a karaktere mások lemészárlásában, illetve mennyi aranya és felszerelése van. Príma.

Tisztázzunk valamit: az ilyen stílusú szerepjáték a juvenilis kamaszfantáziák és hatalmi ábrándok kivetítése a képzelet síkjára. Ami a maga kontextusában kétségtelenül roppantul élvezetes lehet. Mivel azonban immár nem minősülök „hivatalos személynek”, végre nyíltan és nyugodt lélekkel kijelenthetem: az ilyen típusú „szerepjátékossal” semmiféle közösséget nem érzek, sőt – zsbasztóan unalmasnak találok és menekülök a közeléből. Én nem ugyanazt a játékot játszom, mint ő, még akkor sem, ha a címe történetesen egyezik.

Amennyiben egy szerepjáték a nyers erőszakon és az anyagi ráfordításon túl (netán azok helyett) más módszereket is kínál a fölmerülő problémák megoldására, akkor egyáltalán nem zavarja meg az egyensúlyt, ha az egyik karakter vívbajnok és mesterlövész, a másik meg toloszékhez kötött nyomorék. Vagy ha az egyik dúsgazdag arisztokrata, a másik meg hontalan csavargó. És a szerepjátékok újabb nemzedéke már ebbe a kategóriába tartozik.

Két érzékletes példát hoznék föl ennek bizonyítására a magyar nyelven is hozzáférhető rendszerek közül: a *Cthulhu hívását* és az *Ars Magicát*. Aki valamelyest is ismeri őket, rögtön igazat fog adni nekem. A *Cthulhu hívásában* az erőszak meggondolatlan alkalmazása a legbiztosabb út a kudarchoz, az *Ars Magica* pedig alaptól leszámol a szűkkeblűen értelmezett „játékegyensúllyal”, hiszen szinte minden kezdő mágus minimális energiárfordítással képes elpusztítani az összes bajtárs és csatlós karaktert. Mégis mindkét rendszernek népes és kitartó rajongótábora van, ráadásul olyanokból, akik tízéves éveik után nem vágják sutba a szerepjátékot, hanem felnőtt fejjel is folytatják, nagy örömetelve benne.

Ez persze nem azt jelenti, hogy – teszem azt – az *Ars Magicában* ne borulhatna föl olykor az igazi játékegyensúly, ha némely játékosok nem képesek ráérezni a megfelelő hangulatra, vagy a mesélő kezéből kicsúszik az események irányítása. Jól emlékszem egy ilyen esetre a saját gyakorlatomból. A csapat két mágusának aznap este valahogy nem jött ki a lépés: minden problémát a varázsserejük fitogtatásával, fenyegetéssel és megfélemlítéssel akartak megoldani. Az eredmény totális katasztrófa lett, a domínium jobbágynépe tömegestül szökött vendégszeretőbb tájakra, a csatlósok fölmondták az engedelmességet, a szomszéd földesurak összefogtak a pökhendi népség ellen, a püspök kiátkozással sújtotta őket. Ami pedig a rivaldafényt illeti, azt teljesen elorozta a mágusoktól a harmadik játékos, aki egy cigányvajdával játszott, remekül beleélve magát a szerepébe, és nagy élvezettel lubickolt a zúrvarban. Mondanom se kell, ő volt hármuk közül az egyedüli, akinek se pénze nem volt, se varázshatalma.

És hogy mindjárt hozzak ellenpéldát is: másfél évig vezettem egy rendkívül emlékezetes *Vampire*-kampányt, ahol az egyik játékos egy matuzsálemmel játszott. Négy nemzedékkel állt a többiek fölött, és bármikor elropogtathatta volna őket vacsorára. Nem viselt hercegi rangot, ilyen nevetséges újmódi divatokkal nem foglalkozott: gyakorlatilag az övé volt egész Közép-Európa. Évszázadokat átívelő kalandokat meséltem a társaságnak: több ízben is sikerült kataraktikus hatású jeleneteket kialakítanunk, és másfél esztendő alatt a résztvevők közül soha senki nem panaszkodott a játékegyensúlyra. (Igaz, hogy valamennyien felnőtt, családos emberek voltak.)

Visszakanyarodván a recenzióra, amely apropóul szolgált számomra e röpké eszmefuttatáshoz: a *Kult* ízig-vérig modern szerepjáték. Részletes ismertetése most nem lehet célom; talán majd később, ha sikerül több időt szakítanom az ilyesmire. Egyelőre legyen elég róla annyi, hogy a sanda híresztelésekkel ellentétben egyáltalán nem „sátánista” játék, már csak azért sem, mert egy svéd metodista lelkipásztor írta. Mindenesetre félelmetesen jó rendszer; aki ismeri és szereti Clive Barker könyveit, nem fog csalódnani benne. És ebből a hivatkozásból – gondolom – az is egyértelműen kiviláglik, hogy a Titkos Ügynök archetípusnak semmi, de semmi előnyt nem fog jelenteni a százhuszonötezer dolláros vagyona a hajléktalan Kívülállóval szemben. A *Kult*-ban a karakter anyagi háttere nagyjából annyira fontos tényező, mint a M.A.G.U.S.-ban a szeme színe.

Jeff Koke, noha idestova hús esztendeje dolgozik hivatásos RPG-fejlesztőként, még mindig nem tudja fölfogni ezt. És sajnos távolról sincs egyedül. 