

Sanfár



A híg vér kora

Raoul Renier

Hősök és ősök

Kardok hármás

A harcos

Kígyó

G. L. Seemann novellája

**Újhullámos
szerepjátékok**

The Shadows of Yesterday
és Dogs in the Vineyard

RPG Theory

Képek és szavak

Írta: Raoul Renier

Lux Gábornak igaza volt, amikor a vitaindítómra írt válaszcikke végén levonta a következtetést: valóban közös alapon állunk. Egyikünk sem hirdet próféta módjára valamiféle egyedülvalóan üdvözítő igazságot, hanem mindketten azon igyekszünk, hogy elemzéseinkkel az élvezetes és szórakoztató szerepjáték ügyét szolgáljuk. Mégis vannak közöttünk véleményeltérések – ahogyan ez természetes. Mások ugyanis a gyakorlati tapasztalataink, ami – sok egyéb tényezőtől kivül – alighanem egyéni sajátosságainkból fakad.

Én például körülbelül annyira vagyok vizuális alkotó, mint egy denevér a déli verőfényben. Még két különböző színt is nehezemre esik elképzelni egymás mellett, nemhogy egy teljes képet vagy egy komplex térbeli struktúrát. A szerepjátékot – akárcsak a fantasy-irodalmat – kizárólag nyelvi síkon tudom megközelíteni. Több mint húsz éve mesélek, ám e hosszú idő alatt egyetlenegyszer sem fordult elő velem, hogy bármiféle érdemleges ötletem támadt volna egy térkép nézegetése közben. (Akár Középföldét ábrázolta, akár Titánt vagy a Szigetvilágot.) Ami azt illeti, rettentően unalmasnak találtam a böngészésüket; ennél már csak az volt a rosszabb, amikor nekem kellett megrajzolni őket.

Természetesen nem tekintem magam etalonnak: tisztában vagyok vele, hogy a képi fantáziám minden vonatkozásban erősen csökevényes. Ez sohasem jelentett számomra problémát, sem íróként, sem mesélőként. Jóllehet én nem „látom” magam előtt a szituációkat, amiket szóban vagy írásban megfogalmazok, az ábrázolásom mégis megjelölt erővel bír, élénk vizuális impressziókat ébreszt a befogadóban. Nem boszorkányság, csak a nyelvi eszközöket kell értő módon forgatni hozzá.

Nomármost, ez az a pont, amit a szerepjáték évtizedeken keresztül vétkesen elhanyagolt. Lux Gábor válaszcikkében egy sor klasszikus státusnak örvendő A/D&D-kalandra hivatkozik, részben cím szerint, részben idézetekkel (*Against the Giants*, *Vault of the Drow*, *The Keep on the Borderlands*). Mindegyiket Gary Gygax írta, és közös jellemzőjük az elképesztő nyelvi igénytelenség. Harcértékek, számadatok és szárazon kopogó helyszínmertetések végeérhetetlen ismételtetése, lepedőnyi térképszörnyekkel kombinálva. Ilyesmiből tényleg meglehetősen sok befér a 16-32 oldalas terjedelemben – de tartalmasnak ettől még nem nevezném. Gábor szerint ezek a szerepjátékos fossziliák rengeteg ember fantáziáját gyűjtötták lánggra; sietve jelezném, én nem tartozok közéjük*.

Hangsúlyozom: nem a cselekményt vagy a forgatókönyvet hiányolom belőlük, hanem a hangulatot és a narratív potenciált. Nincs bennük egyetlen formabontó ötlet, festőien ábrázolt helyszín, egyedi vonásokkal felruházott NJK sem. Lényegében arról szólnak, hogy a parti megy előre, mindenkit lemészárol, elszedi a kincseiket és feltápolja belőlük magát a következő körre. A problémamegoldás egyetlen eszköze az erőszak; esetleg fondorlatos módon szövetséget köthetünk a rosszfiúk egyik frakciójával a másik ellen, hogy aztán a végén őket is eláruljuk és jól kardélre hányjuk. A képzelőerő tobzódása kimerül a játéktechnikai elemek nyakatekert agyonkombinálásában (új szörnyek, új csapdák, új varázslatok). Mindez szálnalmasan sekélyes, meddő és fantáziaszegény... és akkor még az erősen kifogásolható erkölcsi alapállásról szót sem ejtettünk.

Lux Gábor szerint az alaprajz-típusú kalandok legfőbb előnye a forgatókönyv-jellegűekkel szemben, hogy kevésbé korlátozzák a karakterek cselekvési szabadságát. Nos, az általa emlegetett *Against the Giants* egyetlen opciót kínál a partinak: a vérszomjas attackot az óriások ellen. Ha nem vállalják, a megbízójuk kivégezti őket. Cselekvési szabadságuk kizárólag abban nyilvánul meg, hogy kit milyen sorrendben és milyen módszerekkel gyilkolnak le. Bocsánatot kérek, de ehhez képest a legkötöttebb forgatókönyv is a szabadság *non plus ultrája***.

Vitapartnerem másik érve, hogy az alaprajz-jellegű modulok nyersanyagot nyújtanak a mesélőnek, aki ebből a játékosok aktív bevonásával kedvére kialakíthatja a saját történetét. Ez azonban csak abban az esetben igaz, ha a nyersanyag minősége megfelelő. Kétségkívül vannak olyan mesélők, akikre inspirálólag hatnak a térképek, táblázatok és száraz statisztikai adatsorok, s izgalmas kalandokat tudnak kreálni belőlük. Bevallom őszintén, az én képességeimet ez meghaladja. Nekem markáns NJK-ra és hangulatos helyszínekre van szükségem, méghozzá minél csiszoltabb és kifejezőbb megfogalmazásban. Enélkül mozdulni sem bírok; hiába lappanganak esetleg jobbnál jobb ötletek az alapanyagban, ha nyelvi síkon nem tükröződnek, képtelen vagyok megragadni és felhasználni őket.

Az RPG-történelem hőskorában nem volt divat különösebb súlyt fektetni a kalandok és egyéb kiadványok nyelvezetére. A gygaxi felfogás a szerepjátékot a terepasztali csatajáték egy derivált formájának tekintette, ott pedig a harcértékek és a kockadobások a fontosak, nem a „locsogás”. Az általános trenddel csupán néhány marginális helyzetű kultuszjáték mert szembeszállni, kicsiny, de kitartó rajongótáborától támogatva (*Empire of the Petal Throne*, *Skyrealms of Jorune*). Meg is kapták a magukét a fővonalbéli tervezőktől, hogy mit művészkednek itt: ez nem az amatőr színészek és irodalmárok hobbija! Majdnem tíz évbe (és Gary Gygax eltávolításába) tellett, mire a vezető kiadók rádöbbenek: a vásárlók számára nemcsak az a fontos, *miket* írnak, hanem az is, *hogyan*. Pedig ezt igazán könnyű belátni; még felmérések és piackutatások sem kellene hozzá, elegendő, ha gondolkodunk egy kicsit.

A szerepjáték alapjában véve verbális tevékenység. A vizuális és tárgyi segédeszközök sokat lendíthetnek a játékélményen, de nem nélkülözhetetlenek. Alaprajzok, táblázatok, sőt kockák nélkül lehet játszani; szavak nélkül nem***. A szavak tehát fontosabbak a képeknél. És ebből egyenesen következik, hogy az sem mindegy, milyen színvonalon használjuk őket.

Az RPG-kiadványok sajátos átmenetet képeznek a szakszöveg és a fikció között. A szabályrendszer tárgyaló részek értelemszerűen az előbbi kategóriába

tartoznak, joggal megkövetelhető hát tőlük, hogy világosan, precízen és egyértelműen fogalmazzanak, adott esetben még a könnyedség és az élvezhetőség rovására is. (Az ideális helyzet persze, ha sikerül egészséges kompromisszumot kötni a kétféle elvárás között, ez azonban nagyon ritkán jön össze****, a mérleg nyelve többnyire átbillen egyik vagy másik irányba.) Mihelyt azonban magunk mögött hagyjuk a játékmechanizmust, máris olyan terepen mozgunk, ahol a szövegrőn hangulati tartalmat kell közvetítenie: világ- és helyszínleírások, kalandhátterek, karakterek és karaktertípusok bemutatása, *etcetera*. Ehhez pedig igenis kiforrott stilisztikai érzékre van szükség.

Alighanem a gygaxi örökség máig nyúló árnyéka, hogy egyesek a nyelvi igényességet hajlamosak összetéveszteni a szószátyárkodással. Lux Gábor például azt írja, hogy egy térkép egyetlen pillantással többet árul el, mint egy terjedelmes szöveg. Nem értek vele egyet; mindjárt ki is fejtem, miért.

A térkép – absztrakció. Nem azt mutatja, amit látunk, csak környezetünk elvont, leegyszerűsített mását, bizonyos konvencióknak megfelelően. Ha például egy idegen városba érkezünk, mit érzékelünk belőle? Arcokat, fényeket, színeket; hangokat, szagokat, járműveket; utcarészleteket és épülethomlokzatokat; összemosódó körképeket és futó impressziókat. Semmiféleképpen nem egy térkép fog megjelenni a lelki szemünk előtt! Ehhez napokat, heteket kell a városban tölteni, és még akkor is csak az általunk használt főbb útvonalak rögződnek bennünk, a jelentősebb tájékozódási pontokhoz kötve. Térképben legfeljebb akkor fogunk gondolkodni, ha veszünk egyet magunknak a benzinkútnál.

A szerepjáték lényege a személyiség-szimuláció: az élmény, hogy egy képzelte karakter szemszögéből nézzük a fiktív világot. A karakter ugyanolyan érzékszervi ingereket fogad be a környezetéből, mint mi a valóságban. Egy idegen városba érve nem az egzakt alaprajz lesz az első, ami megragad a tudatában, hanem az utcasarki koldus foghíjas vigyora, a cégéta nyikorgása a kocsmajtó felett, az eső kopogása a zsindeleken, a gőzölgő lótrágya orrfacsaró szaga. És e benyomások összessége, ha kifejező nyelvi formában prezen-

tálják, sokkal markánsabban jellemzi a várost, mint akárhány oldalnyi térkép.

Példa gyanánt álljon itt egy idézet egy olyan szerzőtől, aki történetesen a Gábor által joggal kedvelt kötetlen struktúrájú kalandok specialistája:

Lombfalván mindennek földközeli íze van, a mellékes dolgok az igazán valóságosak: a simára kopott fa, a vízescsöbrök, a gyermeki nevetés, a sülő pecsenye és a naplementék, meg az a jóleső, tartalmas csend, ahogy a tornácon pipázó férfiak hallgatni szoktak.

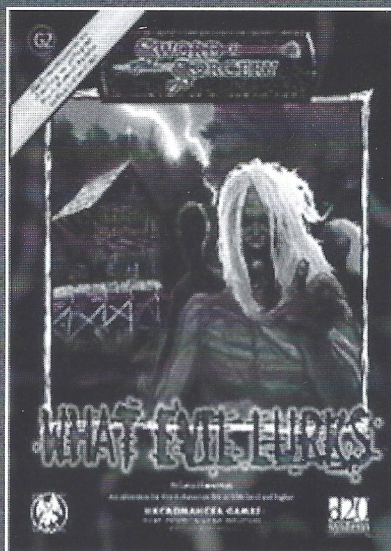
Lance Hawvermale: *What Evil Lurks*, Necromancer Games, 2002., p. 4.

Nekem ez az egyetlen mondat többet árult el Lombfalváról, mint a mellékletben csarolt térkép vázlat. És ha lemesélném a kalandot, a faluba érkező partinak nem a térképet dugnám az orra alá, hanem valahogy ilyesformán közvetíteném nekik Lombfalva hangulatát, a saját szavaimmal persze, de Mr. Hawvermale nyomán. Azt az érzést próbálnám visszatámasztani, ami bennem képzett meg a szöveg olvasása közben. A játékosok így nem zökkennének ki a karakterükkel való azonosulásból, és egyből plasztikus képet kapnának a faluról, amit később tovább lehetne árnyalni, ha például megkérdezik az egyik pipázó öregtől, hogy merre találják a patkolókovácsot.

A hangulati leírás azért is jobb módszer a térképes prezentációnál, mert elmentésben Gábor állításával, sokkal biztosabb közös kiindulópontot nyújt a környezet elképzeléséhez. Egy térkép csak a nagyobb objektumok helyzetét mutatja meg a térben, ráadásul többségükben olyanokét, amiket a karakterek nem is látnak az adott pozícióból. Teljesen homályban hagyja, hogyan néznek ki az egyes épületek vagy tereptárgyak; absztrakt körvonalakra redukálja őket, s ezzel megfosztja egyéniségüktől és időbeliségüktől. Ha azt mondom a játékosoknak, hogy „körös-körül roskatag, mogorva téglaházak hunyorognak le rátok a szakadó eső függönyén át; a tér közepén ütött-kopott najádszobor emeli az égre törött kezét; bal felől egy macskaköves utca hepehupáin zubogva árad lefelé a víz” – akkor mindenki azonnal képben van, megkapták azokat az információkat, amiket hasonló helyzetben a valóságban észlelnének. A tér-

kép nem árulna el egy sor fontos dolgot – például az esőt és a környezet lepusztultságát –, ugyanakkor nyilvánvalóvá tenné sok olyasmít, amiről az adott helyzetben a partinak fogalma sem lehet – például hogy mi van a házak mögött, vagy hová vezet az az emelkedő utca. Ez megbontja a hangulatot és rombolja a beleélést.

Ha már vizuális segédeszközökről van szó, én *térképek* helyett sokkal szívesebben használok *képeket*. Ezek a karakter látószögéből ábrázolják a környezetet, és nem zavarják a játékost a vele való azonosulásban. A fő probléma az velük, hogy nagyon nehéz összeválogatni őket. Néhány kiadó ugyan megteszi vásárlóinak azt a szívességet, hogy a kalandjaikhoz nemcsak térkép-, hanem képmellékletet is csatol – a d20-as liszenszorok közül kivált a Kenzer & Company jeleskedik ezen a téren –, ezek az illusztrációk azonban az esetek többségében elsomorítottan semmitmondóak. Túlságosan az információközlésre koncentrálnak, ezért mindent precízen, elvágólag, kristálytiszta kontúrokkal ábrázolnak, és lemarad róluk a fő tényező: a hangulat. Egy-két dicséretes kivételtől eltekintve inkább bédekkerbe vagy rejtvényfejtő kézikönyvbe illenének, semmint fantasy-történetbe. Jómagam főként művészeti albumokból és képes történelmi atlaszokból szoktam fotókat bogarászni a játékaimhoz, sajnos sokkal kevesebbet, mint lehetne, mivel sem időm, sem türelmem nincs a módszeres átnyalazásukhoz.



Térképeket vagy alaprajzokat ezzel szemben szinte soha nem adok a játékosaim kezébe. Bonyolult akciójelene-teknel, ahol fontos, hogy ki hol helyezkedik el, az asztalon kallódó holmikkal szoktuk szimulálni a terepet, a hamutartót sziklatömbnek vagy a félig telt borosüveget harangtoronynak kinevezve; ilyesmire azonban nálam ritkán kerül sor, mert híres vagyok a kocka- és erőszakmentes kalandjaimról. Ha pedig a tágabb környezetükről szeretnének mindenáron egy térképet, a játékosok elkészíthetik maguknak az elmondásom alapján. Szívesen elismétlem nekik, ahányszor csak óhajtják – persze mindig kicsit másképpen, hol a tűzük mellé telepedő vándor, hol a karaván-szeráj felügyelője bőrbe bújva. Termé-

zetesen zavaros és ellentmondásos információkkal, melyekben kibogozhatatlanul keveredik legenda és valóság. Hogy mire mennek vele, az már az ő dolguk – elvégre a hivatásos geodéták és légifelvételek előtti korokban minden földabrosz így készült.

E szabály alól csak egyetlen esetben van kivétel: ha a parti talál egy térképet a mese során. Az ilyen fiktív dokumentumok kitérő ugródeszkául szolgálnak a további kalandokhoz, mivel saját múltjuk és történetük van, még hozzá gyakran veszedelmes titkokkal terhes. Valaki, valamikor, valamiért papírosra – vagy agyagtáblára, pálmalevélre, emberbőrre – vetette őket; három olyan talány, amelynek megoldása legalább annyira fontos, mint hogy mit ábrázol a térkép. A rajzok persze nem mindig pontosak és megbízhatók, talán mert készítőjük hajdan maga sem látott tisztán, vagy mert szándékosan tévútra akarta vezetni a megtalálót. Ebből a magból ördögien kacifántos narratívák szökkenhetnek szárba; ezért is tartoznak a kedvenceim közé.

Hadd említsem meg végül, hogy az egzotikus fiktív térképeket Mr. Paul Jaquays iktatta be először a mesélői műhelyfogások közé, még 1979-ben, a Judges Guild gondozásában megjelent *The Book of Treasure Maps* c. kalandgyűjteményében. Egy olyan játékkervező, akit Lux Gábor és én egyaránt igen nagyra tartunk, minden köztünk lévő véleménykülönbség dacára.

Közös alapok tehát valóban vannak.

* Mielőtt az a vád érne, hogy a finnyás sznobizmus szól belőlem: az említett modulokhoz régi, meghitt ismeretség fűz. Az *Against the Giants*-et például a nyolcvanas években kétszer is megpróbáltam lemesélni, mindkét esetben tökéletes kudarc lett a vége. Tavaly ősszel – harmadjára – sikerült ugyan; csak hogy ez alkalommal már nem az eredeti verziót használtam, hanem a parodisztikus *HackMaster*-átíratot.

** Amikor másodszer vezettem le ezt a modult, kihagytam belőle a királyi megbízót, mert rettentő csúnya kényszerítőzésnek éreztem. Nagy nehezen sikerült elmanővereznem a háromfős partit a hegyi óriások tanyájához. A karakterek szemügyre vették a terepet, majd igen józanul úgy döntöttek, hogy előbb elmennek hadsereget toborozni, és azzal térnek vissza. Fölöttébb élvezetes kaland lett belőle, csak éppen semmi köze nem volt a Gygax-modulhoz.

*** Extrém esetben egy *játékos* játszhat némán – volt rá példa a mesélői gyakorlatomban –, a kalandmesternek azonban feltétlenül élőbeszédben kell kommunikálnia. Nem kivétel a netes mesélés sem; a játékot ott is élőbeszédben bonyolítják, csak nem szóban, hanem írásban.

**** Talán a legjobb példa rá a *Deadlands* szabálykönyv, Shane Lacy Hensley tollából.