

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

Alaprajzok, forgatókönyvek és egyébek

Írta: Lux Gábor

Meglehet, ezt a választ Kornya Zsolt „*Alaprajz vagy forgatókönyv?*” című cikkére egy függetlenebb személyiségnek kellett volna megírnia. Nekilátván a korábban az interneten megjelent írás átszerkesztésének és kibővítésének, gyorsan szemlét tartottam íróasztalom és környékén, hogyan is állok manapság alaprajzok ügyében. Így akadt kezembe két várostérkép, egy igen részletes világtérkép, egy békaimádó kultusz templomának alaprajza, továbbá két régebbi kalandmodul (egyenként is megvannak huszonöt évesek), amelyek igen rosszul állnak forgatókönyv szempontjából, ellenben terjedelmes térképek tartoznak hozzájuk. Saját, otthoni használatra szánt kreációim között is igen sokat kéne keresgélnem, ha forgatókönyvszerű kalandokra szeretnék bukkanni, de alaprajz – no, az akad tucatszám. Talán atavisztikus, porízú klisék bajnoka vagyok – ezt amúgy büszkén vállalom – de nem érzem úgy, hogy temetni kéne az alaprajzokra alapozó (hmm) kalandokat. Sőt.

Sok érv szól természetesen a „forgatókönyv” néven definiált megközelítés mellett. Hiszen a térképek legfeljebb azt mondják meg, hogy mi van (és hol), míg a forgatókönyv már könnyedén tartalmazhatja egy történet vázlatát, annak fő fordulópontjait és kimeneteleit. A forgatókönyvalapú kaland sokszor jobb olvasmány is: van neki füle, farka, felvezetése és tetőpontja, mint egy tisztességes történetnek szokott lenni. Mellette a terület- és helyszínleírás sokszor sután hat, és az esetek nagy részében nem néz ki úgy, hogy alkalmas volna izgalmas sztorik előállítására. Valami sokszor hiányzik belőlük, méghozzá – csakugyan, akárcsak Zsolt írta – a cselekmény, a konfliktus, maga a történet. A mára klasszikussá nemesedett AD&D-modulokat olvasva igen figyelemreméltó, mennyire történetelenek. „Óriások zaklatják az emberek királyságait. Így és így néz ki a dombi, a fagy-, majd a tűzóriások odúja.” „A határvidéken álló erőd környékén fosztogató orkok és egyéb veszedelmes gonoszok lakoznak. Az erdő szélén él az Örült Remete, a Káosz Barlangjainak „G” szekciójában pedig egy veszedelmes bagolymedve található.” „Lendor szigetén áll Restenford városa, és nem messze tőle az elhagyott vár. Ami a várost uraló báró kastélyát illeti, a harmincas szobában... (stb.)” Lényegében pár korai próbálkozástól eltekintve (mint a Runequest szerepjátékhoz kiadott *Gringle zálogháza*) meghatározó volt a helyszínleírásokra, ritkábban NJK-kra koncentráló modultervezés. A nagy áttörést, legalábbis a D&D frontján, a korábban a három részben megjelent *Elhagyott sivatagról* és a megérdemelten sikeres *Ravenloftról* ismert Tracy Raye Hickman Dragonlance-kalandjai hozták el. Nem utolsósorban a regények népszerűségét meglovagolva rövid időn belül tucatnyi született belőlük, és játékkervezői körökben idővel evidenciává vált, hogy épkézláb cselekmény nélküli kalandot kiadni helytelen dolog.

Privát véleményem szerint ez a máig megrögzötten ismételtetett, hiszen alapigazsággként tisztelt elképzelés dogmává merevedett, és dogmatikus alkalmazása káros volt a szerepjátékok fejlődésére: mi több, rombolta a hobbi alapvető értékeit és rossz mesélők kezében legalább annyit ártott, mint akármilyen megszállott szőrözés a játékvilágok precíz feltérképezése körül. Ez a torzulás félreértés eredménye: jó szándékú és jó alapokról indul, de kitérő céljai elérése helyett tévutakon kóvályog, s eközben érdemtelen kritikával illeti a talán statikusabb alaprajzok megközelítést, amely pedig, talán más filozófiát képviselve, de legalább olyan érdemes képviselője a hobbinak. Válaszom első része tehát a forgatókönyv-megközelítés pár gyengeségére világít rá, második részében pedig arról írok, miért tartom hasznosnak az „alaprajzokat”, illetve hogyan terjesztem én ki az alaprajz fogalmát.

Mindenekelőtt: egy kaland forgatókönyvszerű leírása véleményem szerint csak korlátok között alkalmazható. Igazán akkor a legmegfelelőbb a célra, ha a kaland eseményorientált és a karakterek mozgásteret aránylag szűk. Ez a „szűkösség” adódhat a földrajzi határokból is (a Zsolt által említett Ars Magica-modul a domínium falain belül és közvetlen környékén játszódik, nincs értelme a kaland közben messzire bók-lásni – a külvilág távol van, befolyása az események menetére csekély), vagy, ami még célszerűbb, a karakterek/játékosok személyiségéből. Ha csapatunk olyan emberekből áll, akiknek eszük ágában nincs mondjuk a pórnéppel elegyedni vagy éjjel betörni az egyik varázsló lakrészébe, akkor ezek a szálak kihagyhatók, esetleg pár mondatban elintézhetők. Nincs szükség részletes térképekre sem, hiszen a forgatókönyv a történet fő csomópontjait leírja.

Amíg tehát a lehetséges választások és kimenetek száma alacsony, minden a legnagyobb rendben működik. Nincs ennyire könnyű dolgunk, ha a játékosok által alkalmazható eszközök, a velük kapcsolatba kerülő karakterek, a felmerülő szituációk száma jelentősen megnő. Különösen akkor igaz ez, ha nem ismerjük azokat a karaktereket és/vagy játékosokat, akik számára a kalandot írtuk (modulírás esetén tehát: mindig!). Ahány csapat, annyi megoldás – és ha egyszer a csapat elindul abba a radikális új irányba, akkor forgatókönyvünk egyszerre hasznavehetlenné válik – a kusza szálakból helyben kibogozni egy teljesen újat sokkal nehezebb, mint ha egy tisztességes „alaprajzunk” lenne. Hivatalos modulok ekkor szokták alkalmazni a „hogyan tereljük vissza a történetet az eddigi mederbe/büntessük meg az önállóskodó játékost, aki elrontotta a mesélő jó kis sztoriját” módszerét, amit a magam részéről viszont játékosként jogtíprásnak, mesélőként lusta gyáva-ságnak tartok.

Nem tisztességes módszer egy játéktípus rossz példáit felhozni a stílus vizsgálatokhoz (elvégre a gaztett a specifikus kalandíró terhelé!), a tisztánlátás kedvéért mégis megteszem, hiszen ezzel talán fény derül egy alapvető koncepcionális különbségre is. A rossz alaprajzkaland érdektelen: hiába alaposan kidolgozott, nincs értelme megismerni. Ezzel szemben a rossz

forgatókönyv még bőven lehet élvezetes olvasmány, épkézláb és első pillantásra izgalmasnak tetsző történet: pont ezért veszedelmes. Csak a gyakorlatban, az asztal mellett döbbenünk rá hibáira – hogy a játékosok kalodaként élik meg az izgalmas és fordulatos históriát, inkább nem haragnak a kivetett horgokra és szarkasztikus megjegyzéseikkel zaklatják a jót akaró mesélőt. („Akkor most az következik, hogy fölszállunk a hajóra? Nocsak.”) A zúgolódás alapvető hiba következménye, amint azt korábban a saját bőrömmön is megtapasztaltam néhányszor. Valahogy elsikkadt a lényeg: a szerepjáték *interaktív* játék. Ez véleményem szerint fő vonzereje. Akárhány játékosra emlékszem mesélőként vagy játékosként, az soha nem képviselt olyan történeti színvonalat, mint akár egy rosszabb tévéfilmsorozat. Színészetre tökéletesen alkalmatlan emberek ültek az asztal körül, miközben egészségtelen enniválót majszoltak és kockáikat csörgették (elnézést a kockamentes játékok híveitől). Akkor miért nem vonultam vissza a könnyen elérhető jó fantasyk, jó filmek és jó számítógépes játékok világába? Azért, mert a szerepjátékokban rendelkezésekre állt a játékmenet alapvető megváltoztatásának lehetősége. Döntéseim visszahatottak a cselekményre és befolyásolták a többiek döntéseit is. Nem *átéltem* a történetet, hanem *alakítottam*. Enélkül az alapvető tényező nélkül akár valami mást is csinálhattam volna (és amikor óvatlanul rossz irányba mentem el mesélőként, elrontva ezzel csapatom és jómagam szórakozását, így is tettem pár évre). Márpedig a rossz értelemben vett forgatókönyv ilyen mindent lebíró fojtogató erővé válhat, ha a mesélő szeme elől téveszti, hogy végső soron élvezetesebb egy játékosok által elért, de talán kevésbé „drámai” vagy „értékes” kimenetel, mint a jóindulatúan rájuk tukmált, de fáradozásaitól nagy mértékben független lezárás.

De térjünk át inkább az alaprajzokra: helyesebb talán azzal foglalkoznom, miért tartom őket értékes, a játékon sokat dobó segédleteknek. Az alaprajz meghatározásom szerint több a részletes térképeknel (természetesen azok sem ártanak) – egészen egyszerűen olyan információkat tartalmaz, amik a „Mi van?” kérdésekre válaszolnak, el-

lentében a „Mi történik/történhet?”-tel, ami a forgatókönyvek sajátja. Vagyis: azt, hogy hogyan néz ki az adott helyszín, kik lakják, ők hogyan viszonyulnak egymáshoz és milyen terveik vannak, stb. A kaland szempontjából fontos információkra több, a kevésbé fontosakra kevesebb helyet lehet szánni. Csakugyan értelmetlen sokat (ha egyáltalán) rágódni egy városi pékségen, vagy a legtöbb olyan helyszínen, amit akármilyen mesélő képes hasból előállítani. Nem: a rendelkezésünkre álló időt/terjedelmet fordítsuk inkább érdekes, játékosaink képzelőerejét megragadó, őket cselekvésre ösztönző dolgok ismertetésére.

Ebben hasznos segédesszövegeink a térképek is. Mivel az emberek többsége vizuális típus, a térkép egy pillantásra többet árul el, mint több oldal szöveg. Ha a kaland szempontjából egyszerűen fontosá válik megtudnunk, hogy mennyi idő alatt lehet eljutni a domínium könyvtárából a kapukig, akkor erre a kérdésre azonnal választ adhatunk – no persze választhatjuk a szubjektív megoldást is, előre eldöntve magunkban az eredményt, de ez több mesélő szerint (pl. szerintem is) valamennyire azért tisztességtelen dolog. Szintúgy igaz, hogy egy adott leírás alapján másképp képzelheti el a helyszínt a mesélő, másként a játékos, harmadikféleképpen pedig a modulíró – egy jó térkép ad egy közös pontot, amiből el lehet indulni valamilyen irányba. És ki állítja, hogy egy térkép maga nem lehet érdekes? A *Gyűrűk ura*, a *Szigetvilág varázslója* vagy a *Titán* térképeit nézegetve az eltöltött időt és az ebből született kalandötleteket figyelembe véve ez az állítás a balgaság megnyilvánulása lenne. A táj önmaga is lehet érdeklődést keltő, egy földrajzi név is kicsiholhatja azt a zseniális szikrát; ki tudja, mit hoz ki X mesélő egy városleírás térképéből – talán pont a Kardhaltér elnyújtott alakja juttatja eszébe, milyen jól elhelyezhetne itt egy kiadós piaci henteslét felboruló kosarakkal és hisztérikusan üvöltöző kereskedőkkel, vagy a kikötő környékén található, csak egyetlen (és rég lezárt) utcácskán megközelíthető belső udvarban helyez el valami érdekes találmányt. Macsul hangoztatott véleményem, hogy az igazán jó kaland túlmutat önmagán: minden leírt pontja új lehetőségeket tár föl a mesélő képzeletében. A régi

modulok sokszor ígéreteikkel és szándékos-szándékolatlan utalásaikkal váltak igazán kedvelt klasszikusokká; még ha tulajdonképpen tartalmuk soványka is (a hírhedt *Óriások ellen* három füzetkéje sorban 8, 8 és 16 oldalas, de a későbbi TSR-kalandok sem nagyon haladják meg a 32 oldalt), számtalan társaság kiszínezte és maradandó élménnyé formálta őket, még hozzá azért, hogy az őket megjáró karakterek kapcsolatba léptek leírt elemeikkel és ha valami megragadta a fantáziájukat, annak alaposan utánajártak... de ennek kidolgozása már a kalandot fölhasználó mesélő feladatává vált. Kötött vonalvezetésű történetben ez nehezebb feladat: a mellékvágányok megtörhetik és eltéríthetik a fő cselekményvonalat, esetleg radikálisan átrendezhetik a mikrovilág felszínét.

Az alaprajzok módszerének alkalmazása vezet el egyúttal legkedvesebb modul típusom felé is. Lényegében egy viszonylag zárt, ugyanakkor kiterjedt kalandhelyszín részletes leírásáról van szó, ami átmenet a modul és a világleírás között. Az ilyen modulok még egyáltalán nem azonosak a tulajdonképpeni kalanddal (ellentétben egy forgatókönyvvel – az maga a kaland). Afféle csontvázak vagy alapok, amire aztán a mesélő felépítheti a maga gólemét vagy palotáját, úgy, ahogyan az neki tetszik. A magam részéről kemény pénzeket vagyok hajlandó az ilyen modulért fizetni; még többet is, mint egy kidolgozottabb példányért. Egy alpból még bármi lehet, kész épületből már csak kicsit másképp kinéző kész épület (vagy rom). Ha nekem és játékosaimnak a hentes jobban tetszik a diplomatikusabb megoldásoknál, akkor majd errefelé indulok el, más esetben meg másfelé – de egy ilyen alap egyes elemeit is könnyebb kicserélni, mint egy történet szárait és fordulópontjait. A beépített történet-szálak hiánya így válik e modul típus legnagyobb erősségévé (de természetesen az ilyen kalandoknak is lehet hangulata; mi több, ezt a követelményt illik is teljesíteniük).

Különösen kedvező a megközelítés aktívabb játékosoknak, hiszen ők no-szogatas nélkül is megtalálják a maguk céljait. Ha nem akarják megmenteni az elrabolt hercegnőt, még lehetnek rab-szolgakereskedők, állhatnak a helyi varázsló szolgálatába vagy szervezhetnek

kis sereget a környékbeli gnoll barlangok elfoglalására. Tehát nem az a kérdés, hogyan reagálnak a karakterek egy adott eseménysorozatra, hanem az, hogy mit kezdenek a rendelkezésükre álló világgal, miként avatkoznak bele folyamataiba, járják be, formálják a maguk képére vagy döntik romba. Erre pedig még a legrészletesebb forgatókönyv sem térhet ki. Ez az alaptípus valaha nagy népszerűségnek is örvendett (hiszen magától értetődő), míg a Zsolt által is említett és dicsért mentalitás méltatlanul vissza nem szorította – manapság azért szerencsére megint kezd visszatérni, mint azt több hivatalos és nemhivatalos kiadvány is bizonyítja. A klasszikus érából tucatjával említhetném a példákat: leghíresebb közülük talán a *Vault of the Drow*, amely vázlatossága ellenére (sőt, éppen ezért) tucatnyi irányba fejleszhető tovább és 32 oldalas terjedelméhez képest igen nagy számú kalandhoz vezethet. A magyar olvasóknak és játékosoknak ismerősebb lehet Len Lakofka kalandja, a *Secret of Bone Hill* – Lendor szigete, Restenford városa és az elhagyott romvár volt az a hely, ahol Skandar Graun és társai kalandoztak – minő véletlen, egy bizonyos Kornya Zsolt mesélősege alatt. Aki ismeri a *Káosz szavát*, a *Wizards of the Coast* oldaláról pedig le-tölti a modult, az elég jó képet kap arról, hogy miként is kell egy ilyen nyers alapanyagból józú étet főzni.

Végezetül le kell szögezmem: a két stílus nem kibékíthetetlen ellentéte egymásnak. Kis odafigyeléssel kiegészíthetik egymást és segíthetik a mesélői munkát. A *Warhammer Fantasy Roleplay*hez megjelent híres-hírhedt modul tetralógia, a *Belső Ellenség* is jó részt ezt a filozófiát követi. Első közülük az *Árnyak Bögenhafen felett* – itt a karakterek először valószínűleg némi könnyű pénz reményében térnek be Bögenhafen kereskedővárosába, majd egyre kiterjedtebb cselszövevényekbe ütköznek. A történet főszála egy károsimádó kultuszhoz vezet, de, bár a kaland egyértelműen rendelkezik „csomópontokkal” és a forgatókönyvek más elemeivel, mégis nagy szabadságot nyújt, hiszen a város és lakói, szervezetei leírását fölhasználva a mesélő könnyen válaszolhat a vitás kérdésekre vagy reagálhat a váratlan játékos akciókra. A második kaland, a *Halál a Reik folyón* sokkal nyitottabb

és közelebb áll az alaprajzokhoz – a helyszín ezúttal a Birodalom fő kereskedelmi útja, a Reik. Nagyon valószínű, hogy a kaland túlnyomó része mellékszállakon zajlik majd, s a végső célhoz, a káosz-rajongó nemesi család kastélyához esetleg el sem érkezik. Bögenhafen eléggé izolált helyszín a történet egyben tartásához, és a tévelygő bárányokat sem nehéz a főszálra visszavezetni. A könyv által felöltet hatalmas, nyitott világban szilárd forgatókönyvet alkalmazni botorság lenne, de hiábavaló is. Az ilyen kaland végképp nem való az elképzeléseikhez szorosan ragaszkodó mesélőnek – a *Warhammer* levelezőlista archívumait olvasgatva több igen eltérő beszámolót volt szerencsém elolvasni. Amíg a karakterek Bögenhafenben maradtak, a történetek is kísértetiesen hasonlítotak egymáshoz. Páran persze kudarcot vallottak (annak minden következményével), de a fő probléma megközelítése elég jól beleillett a modul forgatókönyvébe. Később ugyanazok a karakterek elindultak nagy útjukra a Reiken és onnantól kezdve minden hasonlóság véget ért. Az egyik társaság nem vette a modul elején a lapot és elindult egy teljesen más irányba a folyami kereskedés helyett. Mások nekivágtak, de az egyik mellékszállba belekavarodva teljesen más irányban folytatódott az események, mivel rá sem hederítettek a kultistákra, ellenben túlzott jelentőséget tulajdonítottak egy véletlen találkozásnak. Egy harmadik csapat (ők kudarcot vallottak Bögenhafenben) inkább búcsút mondott a „kalandozói” karriernek és elég sikeres rablóbandává fejlődött, tagjai pár év elteltével dúsgazdag polgárokként vonultak vissza az üzleti életből. A modul zsenialitása pont az, hogy az esetek többségében még így is igen hasznosnak bizonyult, sőt, az „elveszett” csapatok egy része később azért valahogy visszajutott a „fontos” dolgokhoz.

Összességében tehát nem tartom indokoltnak az alaprajzok idő előtti temetését, sem azt, hogy szemébe hajtsuk a forgatókönyveket: érdemesebb elgondolkozni azon, miként és hogyan szolgálhatják egyes megközelítések, hozzáállások az élvezetes játék ügyét, s mit tehetünk az alkalmazásukkor felbukkanó típushibák elkerülésére. Ebben alighanem közös alapon (hmm) állunk.