

## Karakterhalál



Az utóbbi hetekben előkerült a kérdés pár fórumon gondoltam, megérne egy hosszabb hangvételű elmélkedést a dolog. Hiszen ez egy olyan kérdés ami nagyon sok játékban előfordulhat.



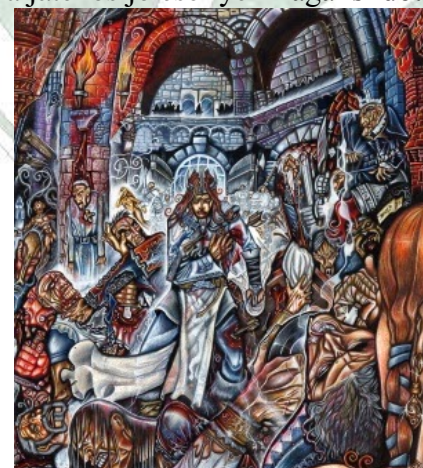
Talán a legfontosabb kérdés a karakter halál oka. Hiszen nem mindegy, hogy a játékos karaktere egy hosszú epikus, élményekben gazdag életút illetve küldetés során halálozik el, vagy csak egy nagyon rossz döntés miatt.

Sok mesélőtársam azon a véleményen van, hogy a karakterhalál a játék szerves része. Ezzel a kijelentéssel nem is szándékozom vitába szállni, hiszen mint sok más eseménynek, fordulatnak ennek is megvan a helye a történetben.

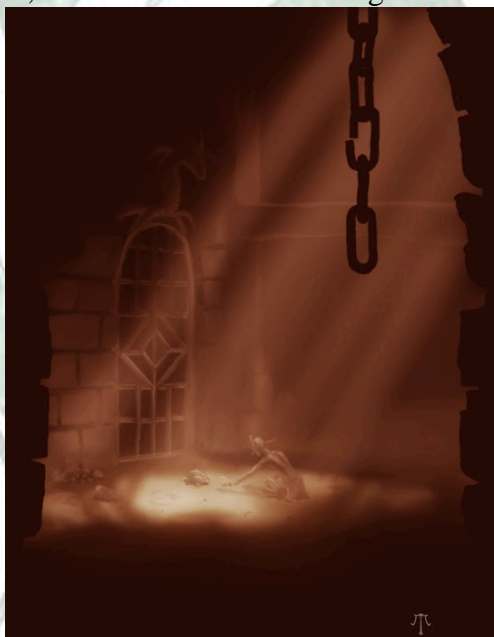


Hiszen akkor kerek a történet ha van eleje és vége is. De minden esetben egy jól megtervezett mesélői végjátékkal lehet azt az érzést elérni, hogy habár meghalt a karakter, de nem volt hiába a halála, ha a játékos nem érzi úgy, hogy megérdemelt volt vagy helyén volt a halál, akkor rossz szájíze lehet, mert akkor akár egy Acme üllő is eshetett volna rá. Persze előfordulhat, hogy a mesélőnek később van terve az adott jelenettel, de ezt nagyon fontolóra kell venni.

Akik ismernek tudják, hogy én magam sosem voltam híve a karakterek megölésének. Nem is nagyon tudok visszaemlékezni olyan alkalomra, ahol mesélőként végleg kivontam volna ilyen fordulattal a kalandból. Kifejezetten nem értek egyet azokkal a mesélőkkel, akik szerint a karakter halála egy nagyon jó drámai elem. Illetve, ahogy írtam tud jó drámai elem lenni, adott körülmények között, de ne feledjük, hogy a játékos jó eséllyel maga is időt



és energiát fektetett a karakterébe, nem csak a statisztikájának kidolgozásával hanem az előtörténete és a személyiségének a felépítésével. Így nem szeretem megölni, és ahogy a 7tenger című játék lapjain is írva van, van rosszabb a halálnál. Más módozatai is vannak annak, hogy a karakterek érezzék a halandóságukat, nem feltétlen kell kardéltre hányni a csapat egyik tagját. Mindig van nagyobb hal, küld el követ törni, kényszerítsd rá egy nagyobb hatalom (és itt nem feltétlen mágikusra gondoltam) akaratát, aminek nem tud ellen szegülni.



Főleg akkor nem tartom jó ötletnek, ha a karakter hibát követ el, vagy egy rossz dobás miatt (mindegy, hogy azt a játékos vagy a mesélő dobta) halljon meg. Ilyen esetekben mindig kell lennie egy alternatív kimenetelnek amiben a karakter életben marad, persze ne ússza meg szárazon a dolgot, okuljon a történelemből vagy érezze az esemény súlyát, de nem kell megölni. Nem mondom csapja meg a halál szele vezítse el a karját, vessék börtönbe, legyen rabszolga, az egész csapat erőfeszítése kelljen, hogy túlélje a dolgokat, rengeteg alternatív lehetőség van minden mesélő eszköztárában, ne fukarkodjunk vele nyúljunk hozzá bátran.

El lehet érni, hogy ne legyen súlytalan a harc sem. Minden alkalommal érezzék a karakterek, hogy meghallhatnak, hogy ott hagyhatják a fogukat. Gyötörd őket, táncoljanak a halál szélén és kínozd a karakterüket amennyire csak lehet. Többnyire meg

fogják köszönné neked a végén. Gyakrabban mesélik azokat a történeteket amiket éppen, hogy túléltek mint azokat amikben epikus módon elvéreztek.



Persze külön kategóriát képeznek a különböző találkozók, rendezvények. Ott talán kisebb súllyal esnek latba a karakterek életei, és könnyebben dobálózunk a nagy sebzésekkel. Habár ott nincs annyi idő mint otthon, hogy a karakterekkel átessünk a különböző ilyen tortúrákon amit egy-egy rossz döntés képes a fejükre hozni, de mivel egy rendezvényről beszélünk mindenki egy élményért jött, ami ritkán tartalmazza a karaktere lefejezését a főtéren (elnézést a kivételektől!). Így én mindig tartózkodtam tőle és szerencsére nem emlékszem egyetlen alkalomra sem ahol a játékos karaktert meg kellett öljem, mert nem láttam más kiutat. És tudom sokszor viszket a mesélő keze egy-egy pimasz játékos esetén, hogy kitűzze a fejét a falra, de tapasztalatból mondom, vágj vissza neki a saját mezején, mindenkinek jobb lesz!

2014.05.09.

Szerző: Shalafi Del Necro

Forrás: Hősök napja

(hosoknapja.blogspot.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely

(a képek forrása nem volt feltüntetve)