

Táp, táp, antitáp



A tápolással nem az az igazi baj, hogy erősek a karakterek, hanem az, hogy megöli a szerepjátékot. Nem a kihívás hiánya a gond, vagy a játékegyensúly, vagy bármi más misztikus dolog, hanem az életszerűség feláldozása a taktikai előnyökért. Sok tápos képesség lehet ami nem kompatibilis a karakterünk jellemével, személyiségével, előtörténetével. Ok, tudom: Az igazi tápos szerint azért nem kell előtörténet vagy személyiség a karakternek, mert az inkompatibilis lehet valami kiválasztott tápos képességgel. Csakhogy a rendkívül népszerű antitáp mozgalom nem tud megoldást találni erre a problémára.

Az „a többiek karaktere legyen gyengébb mint az enyém” ötlet semmivel sem más mint az „én karakterem legyen a legerősebb”. A karaktereket „antitáp elvárások” alapján összerakni, a képességek erejére figyelve a karakter személyisége helyett sem lényegileg más, mint az eszetlen tápolás amiből elégünk lenne. „A döögöljön meg a másik tehene is bazmeg!” ősi magyar felkiáltás alkalmazása pedig nem teszi jobbá a játékunkat. A csapatét esetleg igen: Ők még mondhatják azt, hogy irigy és rosszindulatú, primitív emberekkel nem akarnak játszani, mert elrontaná a hangulatot.

Haszon ugyanis nincs. De a „jaj, te senki kis kalandozócska, segíts nekünk vért izzadva legyőzni nagy nehezen azt, amit mi magunk egy

fújással elsöpörnénk” jellegű bemesélés sem tenne ám jót a szerepjátéknak. Ha pedig a csapat éppen csak annyival erősebb a környezetében élő átlagembernél, hogy legyen értelme annak, hogy mások helyett ők keverednek kalandokba, akkor bizony ez az erőkülönbség sok más téren is megjelenik.

Pl. kocsmai bunyóban. Pl. abban, hogy a tehetséges embernek lehetősége van jobban élni az átlagnál. Pl. abban, hogy a karakterek kiemelkedőek, ha emellett megjegyezhetőek is, akkor kész az út a hírnévhez. A hírnév pedig újabb kalandoknak ágyaz meg. Ugye milyen egyszerű? De mindezt feláldozni a "többiek legyenek gyengébbek nálam" mozgalom nevében cseppet sem vicces. És ezen a szépen kitalált körítések sem segítenek.

Az antitáp irányzat során aki a saját karakterét mintaként, normaként állítja, az „ennél azért ne legyenek erősebbek a többiek” nem csak megvédi magát a "táposok" túlzott dominanciájától, de azt is megoldja, mégis ő legyen a legtáposabb. Ezt be lehet vezetni KMKént, majd a mintához alkalmazkodva lehet hozni később a „mintául szolgáló” karaktert.

Amikor egy KM kezd el az antitáp irányzat hívévé válni, annak többnyire persze más oka van. Részben az, hogy a tápolással meggyűlt a baja, és ezt a megoldást



hallotta. Részben az, hogy egy sokszínű, hihetően erős karakter sokféle képességgel meg tudja lepni a KMet, ami belekavarhat a modulba. Ha pedig belekavar a modulba, akkor azt kezelni kell valahogy. Az antitáp megoldás jónak hat. Sok szempontból.

Nem csak a zavaró képességek okozta meglepetést írta ki, de sok más meglepetést kivéd. A karaktert az antitáp elvárások alapján alkotják meg, nem előtörténetből, személyiségből kiindulva úgy, hogy hihető legyen, miért is lett ő kalandozó. Miért engedheti meg ezt magának, miért bízzák meg, miért is érne meg az, ha más helyett ő keveredik veszélybe. Ha pedig nincs koncepció, nincs szerepjáték, akkor a karakter jelleméből, személyiségéből fakadó döntések sem fogják a kalandot borítani. Szépen végig lehet mesélni az első harctól az utolsóig.

A csapat igénytelen játékosja majd kitalál magának kifogást, a sok munkától, a diszgráfián át széles a skála, hogy miért nem volt kedve munkát befektetni, a többi meg legfeljebb vitatkozik. Végigmegy a történet úgy ahogy egy teljesen passzív csapattal. Hurrá.

A harmadik motiváció nem a tápolás oldaláról közelíti meg a kérdést: Azt mondja szeretném, ha esélytelennek éreznék magukat a karakterek. Ezzel döntően 3 gond is van. Az egyik az, hogy az ilyen karakternek nem a kalandozás lenne a vonzó alternatíva. Nem fizetnék meg, nem bíznák meg, stb. és nem ő lenne az aki megoldana sok kalandot (nem is jutna előre). A játékos pedig az esélytelenségből horrorra gondol... Akkor meg már minek tegyen sok munkát egy ilyen karakterbe?

De akad az antitáp karakterekkel egy újabb gond: Ha nem sokban térnek el a túléléshez szükséges minimumtól... Nos akkor nem sok olyan képességük lesz ami egyedibbé, érdekesebbé varázsolja őket. A háttérük is egy gyenge közember tucat háttére lesz. Ha pedig a karakter nem elég érdekes, nem elég részletes még annyira sem fogják kijátszani. Sokan mondják azt, hogy szeretik az antitápot, a horrort, stb. csak ugye sok kalandnál akad gond. Olyan gond, ami megjósolható az antitáp következményeként. Akkor pedig el kell fogadni, hogy az antitáp a probléma.

Mint minden olyan gondolkodásmód ami nem életszerűség, történet, játszhatóság hanem a hatalom abszolút mértéke alapján közelíti meg a karaktereket, az antitáp is könnyen megöli a szerepjátékot.

2011.07.15.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely