

A kalandozó kór II.

Avagy kórságok és egy kis mitológia



Amikor feltettük a kérdést, mennyire célszerű elfogadni a kalandozó kór kérdését, alapvetően nehéz helyzetben voltunk. Három választási lehetőségünk volt. Az egyik megközelítés, amit sokan választottak volna, a „mit is mondanak a hivatalosak” út bejárása lenne. Pontosan ismerem azt, hogy sok oldal, sok szabály guruja ezt írja le. Csakhogy ezzel egyetlen baj van: Azt sosem mondja meg, hogy a hivatalos álláspont mennyire működik a játékban. És itt éppen egy hivatalos közlés működőképességét kellett ellenőrizni. A második opció mágiából, Ynev sok más ötletből kiindulva „lehet-e rá magyarázatot alkotni” módszer lenne. Ez nem idegen tőlem, de könnyen mondd rá, hogy utólag persze meg lehet magyarázni... De attól még életszerűtlen. Így jött elő az életszerű adrenalin függőség.

A kommentekben aztán megjelent szerkesztőtársam tollából egy szép, hosszú elemzés. Átvéve a személyiségtípusok és öselemek kapcsolatáról máshol leírtakat. Olyasmit, amivel érdemes foglalkozni, mertha az őstűz kapcsán nem csak anyagról, hanem jellemről (személyiségtípusról), érzelmekről, stb. is szó van, akkor könnyű azt mondani, hogy a mozaikmágiában **összekapcsolhatóak** az elemi mágia és az asztrálmágia mozaikjai érdekesen. Egy őstűz, ami nem éget (leplezés? hideg?) lehet bizonyos érzelmek, érzelni

állapot szimbóluma. Vajon arra hat egy ilyen performance aki látja (mintegy élő, mozgó asztrál szimbólum) vagy az eltaláltakra? A mozaikelv kapcsán ilyen kérdések is felmerülhetnek. És a Lunír féle rendszer reform kapcsán azért a „kincstári optimizmus”, mert ők inkább ezzel foglalkoznak, mint a versenyeken a vérpistik kezelésére szükséges szabályokkal.

A „ki és mire hathat, hogy nem lesz tápos” megközelítéssel szemben ez más irányba vezet. Ha tetszik, ha nem a szerepjáték velejárója a harc, így sokszor kell harci helyzeteket leírni. Az egyik apró példa ilyen leírásokra a *Pengetánc: Az aréna homokja* című írásunkban is található. Hamar kiderül, hogy a leírás nem csak az „ütsz, talál, 6fp” szintről szól, viszont rámutat miért úgy kezelek pár szabályt, ahogy. De lépünk egy kicsit tovább. A harc leírásánál nem árt abból kiindulni amit a karakterek éreznek. Egészen más az, aki a túl sok adrenalin miatt kicsit csőlátásban szenved, nehezen gondol át dolgokat, nem taktikázik, oda a szokásos pontossága, viszont erős.

És egészen más a helyzet akkor, amikor valaki higgadt tud maradni. Ez a higgadtság, a „hidegvérű mézszárlás” lehet egyes emberek félelmetes hírének az alapja. És igen, a higgadtságot sok orgyilkos esetében a földön akár a hasis, a fű használatával igyekeztek fenntartani, és ez az elkép-



zelés Ynevre is átszivárgott, a fű útja, a hasonló hagyományok sivatagi eredete érdekes összefüggés. Már akkor, ha nem jegyezzük meg kapásból az okokat. A pocsék kalózfordításokból 1-1 angol nyelvű kiegészítőből játszó körben sokszor a valós mitológia, történelem, stb. volt a forrás. És itt is igaz volt: Evés közben jön meg az étvágy.

Lehet azt mondani, hogy a játékban elért győzelem is hozza a sikerélményt, kiváltja a függőséget. De az is biztos, hogy aki többször kalandmester, és kicsit kutatni kénytelen, az egy idő után már nem a levert szörnyek kapcsán érez örömet, hanem éppen a megismerés öröme fog működni, nomen az egy-egy sikerrel alkalmazott jó ötlet feletti öröm, büszkeség. Így pedig a Petőfi Csarnok kétes hírű csapatai is kitermelték a CODEX alkotóját. És persze azt is el lehet mondani, hogy amikor a siker már egy ideje nem a Bestiárium egy-egy szörnyének megverése, hanem a világ megismerése, a részletek összerakása, amire a karakter is képes, hozza a sikerélményt, akkor a játékos és a KM megváltozik. Mint akkor is, ha a jó szerepjáték elismerése (társak részéről) adja a sikerélményt.

És ebben a helyzetben az egész kalandozó kór körüli kérdés már nem arról szól, hogy egy kicsit furcsa, talán csak a KMTől hallott kifejezést puffogatja az éppen aktuális jogtulajdonos. Sokkal inkább arról, ha az adrenalin függőség és rezisztencia befolyásolja, hogy hogyan éli meg egy karakter a harcot, azzal a KM, a játékos mit tud kezdeni. És ő milyen magyarázatot talál a kalandozó kórra. A harc leírásához szükséges dolgokat már elmondtuk, mint a logikus magyarázat egy objektív részét. De mit lehet még hozzátenni? Hol lehet egy kicsit színesíteni ezt az összképet?

A betegségeket pedig sok ideig afféle „ártó szellemek általi megszállás” eredményének tulajdonították, majd megjelent a testen vagy lelken belül a helyes egyensúly felborulása is. Az egyes elemek „feldúsulását” a lélekben, testben könnyű leválasztható jelenségekhez, szellemekhez kötni, ez pedig a boszorkánymesteri rontások, a betegségek, és a nekromancia (ami Yneven idézésekre épül ugye) kapcsolatára is mutat. Az emberbe, a lelkébe bekerülő valami idegen jelenség, jelenlét is felboríthatja az egyensúlyt, de egy karmikus átok, egy genetikai, vagy lelki jellegű betegség külső erők nélkül is az egyensúly veszélyes mértékű felborulásával magyarázható. Ha pedig Yneven így

magyarázzuk a betegségeket, akkor a kalandozó kór is könnyen magyarázható lesz.

Hipokratesz bizony a 4 őselemre 4 féle jellemet, *szangvinikus*, *melankolikus*, *flegmatikus*, *kolerikus* jellemeket különböztetett meg. A kolerikus, tűzhöz kötődő jellem lobbanékony és harcos e szerint. Lényeg a lényeg, a „lánglelkű” kalandozó kapcsán bizony szerkesztő társam egyszerűen értékelte a „kalandozó kórt”:

Miért a tüzet említtem? Nézzük csak meg az adrenalinfüggőséget kívülről.

Az adrenalin egy stresszhormon, a *fight or flight* része, amikor szükség van rá, extra energiát ad, hogy vész helyzetben gyorsabban és nagyobb erővel reagálhassunk. Sokkal nagyobb teljesítményre sarkall és a használata sokszor észrevétlen, mivel megoldunk valamit a dopamin jutalmazó hatást ad, tehát megvan a kapocs egy helyzet, az adrenalin és a pozitív kimenetel között. Innentől igyekszünk hasonló helyzetet kreálni, csak hogy megkapjuk a kémiai löketet.

előnyei:

- Az élvező számára minden sürgős, nem tud nyugton maradni, gyorsan cselekszik;
- Ideiglenes túláradó energia, az a bizonyos adrenaline rush vagy high (a hatással jelentkező eufória);
- A használó átmenetileg nagyon jól tud összpontosítani, eredményesnek, magabiztosnak érzi magát;
- Az élet sokkal izgalmasabbnak tűnik;
- A használóra átmenetileg nem hatnak a negatív érzelmek.

Hátrányai:

- Stressz és krízis kell ahhoz hogy a fölhasználó képes legyen bármit is véghezvinni;
- A függő az utolsó pillanatig is képes kivárni, amíg a dolog igazán veszélyes vagy sürgős lesz, csak hogy ő lehessen a hős megmentő (adrenalin és megerősítés (dopamin));
- Valószínűtlenül nagy elvárásai vannak;

- Sokkal többet ígér, mint amennyit teljesít (stresszhelyzet);
- Inkább reaktív, mint proaktív, azaz inkább reagál a vészhelyzetre, minthogy tervezzen és megelőzze.

A függőség ára:

- A testre hihetetlen mértékű terhelést ró;
- Gyengíti az immunrendszert;
- Az összpontosítási képesség romlása;
- A minőséget az azonnali eredményekért föláldozza;
- Bűntudata van ha nem a legjobbat nyújtja, ez depresszióhoz is vezethet;
- Negatív hatás a szociális kapcsolatokra;
- A függő a jövőben él, csak rohan, még akkor sem élvezi ki a dolgok előnyeit, amikor lehetősége volna rá;
- Folytonos bűntudat, mert a függő nem érzi elégnek önmagát vagy a teljesítményét.

Az előnyöket és a hátrányokat megnézve tipikus kolerikus jellem, tehát tűz. Egy hermetikus alapokon nyugvó világban ahol ez ráadásul előny is, tehát becsülik, istenítik, azért még jobban előnybe kerül, nem csoda ha elharapózik ez a kór. Mivel a civilizáció nem technikai jellegű, a harcokat késő-középkori fegyverekkel vívják, ez is esélyt ad rengeteg veszélyes szituációra, erre pedig egy ilyen ember tökéletes. A tiszta elemi variációja ennek Mogorva Chei, akinek előbb eljár a kardja, utána körbenéz és kérdez ha van még kitől.

A tűz dominanciája fontos. Ha pedig a hasonló kolerikus jellemek számos más

jellemvonására figyelni, az hamar kiegészítené a szerepjátékot. Mint ahogy az is, hogy a függőnek bizony egyre nagyobb adagokra van szükség. A függőséggel együtt jár sokszor a rezisztancia. Ahol az átlag ember már nem használhatná ki a tudását, mert az adrenalin uralkodik rajta, ott a rezisztancia segít. De a fenti hatások is megjelenhetnek a kalandozó jellemének kijátszásában, mint a kolerikus jellem számos más jellemvonása. És a hasonló tűzhez kötött jellemet is könnyű lehet lemesélni, kijátszani.

Az auraérzékelés, asztrál szem és más hasonló módszereknél a szemlélődő elé táruló látványt is lehet ez alapján mesélni. Így a motivációkat egyszerűsítő kalandozó kór érdekes részlettel gazdagítja a játékot. De ezt ki tudjuk egészíteni olyan apróságokkal is, hogy ezt a kaladozó kórt sok minden okozhatja. A kalandozók vörös zászlaja valamely szimpatikus viszonyon keresztül hat a kalandozóra? Vagy egy bizonyos oldalon a róla szóló szövegek és a kalandozó között lévő kötődés kapcsán egy kicsit „tűznemű” (szén tartalmú?) tinta az ami egy kis befolyást jelent?

Persze lehet ezt még sok mindennel kiegészíteni, de úgy gondolom ez az apró kapocs sok szempontból érdekes és akár egy-egy történetben meghatározó fontosságú is lehet. Lesz még erről szó.

2015.03.30.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely