

Ynevi rémálmok - Hogyan meséljük horrort a MAGUS-ban?



Ynev egy kalandozó-központú világ, a karakterek pedig jelentős hatalmat képviselnek. Legalábbis ez volt a helyzet az eredeti M.A.G.U.S. megjelenésekor, és ez az amin sok új kiadás változtatni akar. A változtatások azonban ritkán sikerültek, sok oknál fogva. Javarást azért, mert oly sokan okkal választottuk a M.A.G.U.S.-t, ilyen játékot szerettünk volna. Erre pedig sok esetben jó okunk volt. Csakhogy felmerül a kérdés: ezzel a világgéppel tudunk-e például jó horror kalandot mesélni?

Ez alapvetően attól függ, mit tekintünk a jó horror kaland ismérvének. Sokan elsősorban a vért, a sokkoló jeleneteket kedvelik. Az ő számukra elegendő a Dea Macula rendről, a hóhérpoétákról és pár más hasonló csoportosulásról beszélni. Erre szinte bizonyosan akad lehetőség, már akkor, ha valaki komolyan szeretné ha minden gyomorforgató részlet megjelenne a játékban. Tény, hogy hasonló karakterrel játszva a hasonló jelenetek megjelenése szükségszerű, persze ez esetben a horror történet akár a "másik oldalról" is megtekinthető lenne.

De hagyjuk magunk mögött a gore, a splatterpunk és a hasonló műfajok világát. A horrort más alapon is meg lehet közelíteni, a finoman adagolt feszültség kapcsán pedig számos lehetőség adódik. Persze csak akkor, ha a szörny szörny is marad, nem válik a kalandok köznapi kellékévé.

Ha a karakterek furcsa nyomokat látnak, furcsa zajokat hallanak, egy-egy árnyék olyan lényhez tartozik aminek hatalmas agyara van... A környéken sok sikoly hallatszik, az utcákat a holdfény világítaná be, de a síró szél ahogy mozgatja a fák lombkoronáját az árnyak mozognak... A karakterek pedig hol itt, hol ott vesznek észre furcsa mozgást.

A fenti helyzetet ügyesen leírva, némi aláfestő zenével körítve, sötét szobában gyertyafénynél játszva, stb. felépíthetjük a félelmet. Kiváltképp akkor, ha a játékos hosszú hónapok óta először látott nálunk Bestiáriumot. Nem tudja mivel készültünk, nem tudja mi is történik, de a félelmei játszanak vele. Lehet ám ezt fokozni, ahogy apró részletek egy-egy gyerekkorból ismert rémtörténetet idéznek fel benne, vagy egy-egy bárd hasonló rémségekről szóló dalát / versét...

A cégérek nyikorgása, az idővel, a kaland ritmusával való játék, némi aláfestő zene... És máris felépítettük a félelmet. Akár valami könnyen legyőzhető lény iránt. A félelem működik. Persze egy Ynevi hasfelmetsző, egy a városban járó "vámpr" (valójában Wier) nyomai is bőven elegendőek lehetnek, kiváltképp akkor, ha ügyesen játszunk a karakterek idegeivel. Ha eszükbe jut a kérdés "vajon máskor is így vonyanak a kutyák, vagy tényleg szörny jár a kertek alatt?" akkor hamar felépítünk a fejükben egy képet.



A történet tehát működik.

Persze közel sem olyan borzasztó ez mint a Summarium aquirjai, vagy más hasonló szörnyetegek. Azonban ne feledjük: Ha a SUMMARIUM történeteit csak legendáknak tekintjük, az sem jelenti azt, hogy ezek ne szerepelhetnének egy kalandban. A boszorkány által a csapatra bocsájtott rémálom, igaz álom és más hasonló varázslatok is lehetnek "kalandok a kalandban", egy-egy hasonló álom, amiben a karakterek időérzéke is megbolondul, s sorra jöhetnek a különböző baljós előjelek remek horror történet lehet.

Mivel a karakterek ilyenkor, hála a mágia hatásának, nem tudják elkülöníteni az álmot a valóságtól, az álom is külön kaland a történet működik, könnyen hivatkozhatunk akár a SUMMARIUMra, akár másra, sorolhatjuk a legendákat. S ha a karakter nem tudja, hogy álmodik, akkor nyugodtan kezdhethetjük a kalandot ott, hogy a karakterek már az álomban vannak. Így a játékos sem tud arról, hogy egy egyszerű rémálom az amit a karakter lát.

Sok szempontból álomszerűbbé tenni a világot, lehetőséget adni arra, hogy a kijárat amit nemrég még maguk mögött tudhattak eltűnhessen remek lehetőség.

A karakterek félhetnek. De ideális esetben mégsem fogják magukat jelentéktelennek, végtelenül kiszolgáltatottnak érezni. Két okból sem. Az egyik mert Ynev egy kalandozó-központú világ. A másik pedig egyszerű: A jó horror kalandhoz az kell, hogy a játékos ne számítson rá. Eleve kiszolgáltatottra szabni a karaktert viszont elárulja: horrorra készülünk. És ez már el is szúrta a játékunkat. Persze más baj is van az ilyen "antitáp" mániával, de erre érdemes később visszatérni.

A jó horror kalandhoz szükséges eszközök tehát a rendelkezésünkre állnak. Érdemes időnként alkalmazni őket.

2011.07.13.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely