

De miért nem lehet?

Avagy hogyan csapjuk be egy tábor karakteralkotását



Elsőre furcsának hathat a cím, hiszen egy tábor, egy verseny jól kidolgozott karakteralkotásának becsapása ugyanolyan mintha csalnánk nem? Erre csak azt tudom mondani, rossz az, aki rosszra gondol, ugyanis egészen más témával szeretnék foglalkozni.

Gyakran előfordul, hogy egy-egy karakteralkotási rendszer nem engedélyez vagy tartalmaz valamit, amit pedig szeretnénk megvalósítani a karakterünkben, mert van rá egy nagyon jó ötletünk. Kerültem már magam is ilyen helyzetbe az egyik csapatommal annak idején, amikor egy vadork partit szerettünk volna vinni. A karakteralkotásban viszont nem szerepelt a faj, így végül egy domvikiánus parti mellett döntöttünk. Így is jót játszottunk, azonban egyetértettünk abban, hogy ha az eredeti elképzelésünket hozhattuk volna, sokkal jobb lett volna mind a modul, mind a hangulat, mind a játék.

Figyelembe kell azonban vennünk azt, hogy a KMek sem főállású mesélők. Ők is emberek, tanulnak, dolgoznak élnek. Ennek egyik következménye az, hogy nem vághatnak be kívülről minden egyes kiegészítőt, minden egyes házikasztot. A másik dolog amit a KMek hangoztatni szoktak egy-egy (akár hivatalos) kaszt vagy faj kivétele mellett, hogy az nem passzol a modulhoz.

Ebben ugyan őszintén megmondva jómagam nem hiszek, ha a KMek előre tudják kiknek fognak mesélni, akkor eszközölhetnek olyan apró változtatásokat a modulon, melyekkel igenis játszhatóvá teszik az adott parti számára a modult. Ez nem követelne meg hatalmas erőfeszítéseket, csak a csapatnak mesélő KMeknek adna egy ki plusz munkát. (Persze ehhez valóban előre tudni kell hogy egy-egy csapatnak ki(k) fognak mesélni).

És most következik az a rész, amiért belekezdtem ebbe a cikkbe. Először is a mesélők, modulírók, táborszervezők védelmében: Nem lehet kivételeket tenni. Ha valamit megengedünk egy embernek a táborban, vagy egy csapatnak, akkor azt az összes többi csapat számára elérhetővé kell tenni. Így pedig nincs értelme lefektetni szabályokat, hiszen bárki óhaja, sóhaja után az egészet dolgozhatnak át, kezdhették előről a folyamatot. Másodszor is a fent említett személyek védelmében: Ha valaki egy kasztot vagy fajt csak annak játéktechnikai háttere miatt szeretne igénybe venni, az szégyellje magát és gondolkodjon el a játéktípus lényegén. Akik viszont a szerepjáték miatt szeretnék például gnómmal, vagy vad orkal játszani (hirtelen ez a két faj jutott eszembe a hivatalosak közül, amik nem szoktak engedélyezve lenni),



illetve például árnyvadással szeretne indulni (mindig ezt a kasztot emlegetik példaként a karakteralkotásban) az attól függetlenül hogy mit írtak le a KMek a karakteralkotásba, és mik az engedélyezett kasztok, mindenféle akadály nélkül MEGTEHETI! „De hát akkor csalok nem???” NEM! Ha egy kaszt vagy faj szerepjátékos hátterére van szükséged ahhoz hogy jól érezd magad, akkor nem kell feltétlenül hogy megkapnod a technikai előnyöket/hátrányokat is nem? Dehogynem. Mivel a karaktereket az esélyegyenlőség miatt pontelosztásos rendszerben kell elkészíteni, semmi akadály a dolgoknak. Hiszen gondoljuk csak végig. Mit határozhatnak meg a KMek? A JÁTÉKTECHNIKAI fajt, vagyis azokat az előnyöket és hátrányokat amelyeket a karakter megkap. Megszabják azt is hogy hány pontból gazdálkodhatunk. Viszont attól függetlenül hogy meghatározott a játéktechnikai, faj, senki sem szabja meg, hogy más népcsoport nevelte-e fel esetleg a karaktert, illetve azt sem szabják meg (véleményem szerint elég felháborító is lenne) hogy a megvásárolt pontokat hogyan osszuk el a tulajdonságok között! Nézzünk meg a fenti példákat.

Szituáció: Szeretnénk egy gnóm illuzionistát, mivel azonban a karakteralkotás nem engedi meg az Új Tekercsek és a Summarium használatát, ami szükséges lenne a karakter elkészítéséhez, nem tudjuk megcsinálni. Ekkor jön az hogy elszontyolodunk és kínkeservünkben kitalálunk egy másik karaktert, akit ugyan megszeretünk, de nem játszunk vele annyira átélően, annyira jókedvűen mint azt tettük volna a gnóm illuzionistánkkal.

VAGY! Elkezdünk gondolkodni: hogyan valósíthatnánk meg egy gnóm illuzionistát az engedélyezett anyagokkal? A KMek ezúttal szőrös szívűek voltak, ezért csak az ETK különböző kiadásait engedték használni. Semmi gond, hiszen nézzünk csak körül! Az alapkönyvben szerepel két olyan faj is szerepel, mellyel helyettesíthetjük a gnómot, hiszen karakterünk fizikai kinézetét teljes egészében mi határozzuk meg. Ez a két faj így az ember, és a törpe. „De hát az emberek magasabbak és erősebbek a gnómoknál, a törpék meg zömökek és izmosak...” Nem feltétlenül. Karakterünk képességpontjaival mi gazdálkodunk.

Ha a mi törpénknek csak 10es ereje, és 12es állóképessége lesz, hát ámen, játéktechnikailag semmi akadály. Az embereke pedig annyifélek ahányan vannak, így itt még kevesebb problémánk

adódhat, Érdemes tehát azokat a tulajdonságokat magasabbra tennünk, melyek egy gnómnál is előnyt élveznek (vagyis pozitív faji módosítót kapnak rá). Faj probléma megoldva. Viszont az ETKban nincs illuzionista. Aki erre nem találja meg a megoldást az még nem gondolkodott el eléggé ahhoz hogy elhiggyem, tényleg a szerepjáték miatt szeretne illuzionistát indítani. De azért lássátok, nem vagyok olyan rideg mint néha látszik, elárulom, ismét két lehetőségünk van, bár az egyikkel sokkal nehezebb dolgunk van mint a másikkal.

Varázslóval és bárdal könnyedén játszhatunk illuzionistát, csak kicsit másképp. A varázsló inkább mentálmágiáját felhasználva érheti ezt el, a bárd pedig a fény és hangmágiára támaszkodva. Innentől már csak el kell döntenünk melyik utat választjuk. Elkészítjük a karaktert és kész. „De hát ez nem is egy gnóm illuzionista! De én azzal szeretnék játszani!” Ó dehogynem. Szinte mindent elérhetünk egy így elkészített karakterrel, amire az eredetileg kitalált is képes lett volna (néha még többet is), az pedig, hogy az előtörténetünkbe mit írunk le, nem szabályozott, és nem is szabályozható, hiszen ez lenne a játék alapelveinek egyik legdurvább megsértése. Ha mi az előtörténetünket egy gnóm illuzionistára írjuk, és mellékeljük az elkészített karaktert, a KMeknek el kell fogadniuk a karaktert: Technikailag szabályosan, a karakteralkotás alapján készült, az előtörténetben pedig minden egyes játékos 100%-os szabadságot élvez! Karakter kész, kellemes játékot kívánok „De én egy ork énekmondót akarok indítani! Na ezt hogy oldod meg?”

Tételezzük fel, hogy ugyanaz a karakteralkotási rendszer akadályoz minket ebben is, ami a gnóm illuzionista elkészítését is megakadályozta. Lássuk. Van ugye az ETKban udvari ork. Legyen hát udvari ork a fajunk, így megkapjuk a hasonló fajbéli előnyöket, mégis a rendszer keretein belül maradtunk. Énekmondó? Mivel orkról beszélünk, a legegyszerűbb választás ismét a bárd. Vannak hasonló dalmágiái mint az énekmondónak, a többi pedig már csak a szerepjátékon múlik. Az előtörténetet egyszerűen megírhatjuk az ork

karakterre, hiszen a játéktechnikailag tökéletesen a karakteralkotás keretein belül mozogtunk.

„Na jó. Lehet hogy néhány dologban igazad van. De azt ne mond nekem hogy olyan házilag kitalált kasztokat is bele tudsz építeni a hivatalos rendszerbe, mint például az árnyvadász!” Ó dehogyis nem! „Te most vagy szívatsz, vagy tök hülyének nézel, vagy csak kidumálsz a számból a reggelimet...” Én ugyan nem. „De hogyan utánsz az árnyvadász képességeit?” SEHOGY! Fogsz szépen egy fejjvadász karaktert, megalkotod és kész az árnyvadászod. Fogod a történeti információkat és megformálsz vele a karaktert. „De hát ez nem is árnyvadász!” Dehogyis nem. Hiszen nem a játéktechnikai részletekre hajtunk igaz? A KMe egyszerűen mesélés előtt ül le pár percre és kérd meg, hogy a diszciplínák használatát úgy mesélje le, mintha árnyakkal manipulálnál, néhány képzettségénél egy úgyszintén megjátszható.

Például: Lopakodsz. A megdobod a próbát és követsz egy alakot. A KMtől a következőket hallod: „Csendben követed a fickót. Ahelyett hogy árnyékról árnyékra járnál, te magad vagy az árnyék. Ahogy elhaladsz egy fáklya fényénél, annak lángja elhalványodik, teljes sötétségbe borítva alakodat. A figura megtorpan egy ajtó előtt, furcsállva tekint vissza a szűk folyosó fáklyájára. Furcsálló arccal mered a sötétbe, de nem lát semmit, hiszen téged elrejtenek árnyaid.” Én részemről mint KM itt még dobhatnék egy rejtőzködés próbát. Tétélezzük fel hogy KMünk is ezt teszi, te pedig elrontod a próbát. A KM így folytatja: „A férfi egyre jobban meresztgeti a szemét. Valami gond lehet, érzed hogy az árnyak lassan mint a víz, lefolynak rólad. Ezt ő is látja, és azonnal tudja, egy

árnyvadászsal van dolga. Árnyaid utolsó foszlányai sűrű mézként terülnek el a padlón, hogy aztán csatlakozzanak a járat természetes sötétségéhez.”

Kész. Pofonegyszerű. Ha nem tetszik ez a megoldás akkor két eshetőség van: Vagy nagyon igényes vagy, ez esetben nem tudok rajtad segíteni, hiszen neked tényleg az eredeti kasztra lenne szükséged. Sajnálatos, de azért a fent leírt megoldási is több mint a semmi. A másik lehetőség, hogy te a játéktechnikai előnyökre hajtasz. Ez utóbbi esetben melegen ajánlom hogy még egyszer olvasd el a cikket, akkor talán megtalálsz a magadfajtának szánt részeket.

Remélem tudtam segíteni azoknak, akik hiányolnak egy-egy kasztot vagy fajt a karakteralkotásokból. Tudom nem tökéletes megoldás, de mindig járható út, ha megkeresed a legközelebbi hasonló típust, aztán úgy alakítod ki, hogy a lehetőségekhez mérten a legjobban passzoljon az elképzeléseidhez.

Használjátok a cikket egészséggel, és ha van egy kis időtök, néha priviben beszámolhattok az eredményekről.

2009.09.16.

Szerző: Gem Kapocs

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely