

Életszerűbb játék



Azt bátran kijelenthetjük, hogy a mesélők nagy része jegyzetel a meséi közben, illetve a játékalkalom előtt. Ezen cikk arról is szólna, hogy mit érdemes a KM-nek előre – vagy a játék elején- illetve mese közben jegyzetelnie. Egész pontosan nem is arról, mennyi mindent kell leírnia, inkább arról, hogy hogyan.

Jómagam sok éve mesélek, és az alábbiakban ismertetett módszer szép lassan forrta ki magát, és eddig minden csapatonál igen jól működött.

Attól függetlenül, hogy egy/több napos versenymodult vagy akár otthoni játéksorozatot mesél a KM, minden esetben szükséges felírni azokat az értékeket/tulajdonságokat, amelyekkel kapcsolatban a mesélőnek úgymond rejtett szándéka van. Ilyen tulajdonság például Az észlelés, az alap védő érték, hogy csak egy-két példát említek, de lehet ilyen a modulban fontos szerepet játszó képzettség, pl. vakharc, vagy helyismeret/nyelvismeret is. Az észlelésre azért lehet szükség, hogy ha a játékos próbára szorul, ne kelljen az orrára kötni, hogy éppen valamit fel kellett volna fedeznie. Az alap VÉ pedig akkor jöhet jól, ha támadást intézünk egy felkészületlen játékos ellen, és ez az a pont, ahonnan az ezután bemutatott módszer kiforrta magát. Miért is van szükség az alap VÉ-re? Azért, hogy ha piszkosul nagyot is dobnánk a támadónak, akkor is tudjuk kicsit visszafogni, hiszen nem etikus megölni a karaktert.

Az, hogy a KM-nek mennyire érdemes visszafognia a saját dobásait (azaz hogy mennyivel érdemes kevesebbet mondania a dobásoknál bizonyos esetekben) nem ennek a cikknek a témája, de szerintem mindenki, aki mesélt már valaha találkozott azzal az esettel, hogy a játékos borzasztó balszerencsés volt, és emiatt le kellett faragni az ellene irányuló dolgokból...

Ami fontosabb, az az, hogy a játékos maga (és egyben az ő karaktere) sincs pontosan tisztában azzal, milyen esemény is történt egész pontosan vele. Érthetőbben fogalmazva, úgy vélem, hogy nem tudja, éppen mennyivel ütötte őt túl az ellenfele, vagy hogy hány Fp-s sérülést is szenvedett. Igen, leírom még egyszer: szerintem a karakter nem tudja, hány fp-s sérülést szenvedett. Amit tud, az az, hogy a mostani sérülése hasonlít mondjuk egy régebbi, hosszúkar által ejtett csúfos vágására, a fájdalom is ahhoz hasonló, és a sérülés mértéke is. És itt jön a képbe még jó néhány érték, amit én magam felírok még a játék elején: Az Ép, Fp, Pszi-pont és Mana-pont. A lényeg pedig a következő: Ha a játékosok beleegyeznek, hogy kissé elszakadjanak a karakterlapjukról, a felszereléslistán kívül nemigen lesz mit nézniük rajta, ugyanis az ajánlatom az szokott lenni, hogy én vonom tőlük ezeket a pontokat, és tájékoztatom őket arról, mi is történt.



Egyszerű eset: hátbaszúrják a gladiátort, 1 Ép, 10 Fp. Ezt az értéket én le is vonom tőle, de nem kötöm az orrára a számokat, csupán annyit mondok: „kaptál már néhány csúfos sebet életedben, érzed, hogy ez a sérülés nem életveszélyes, de egy törzsúráshoz képest igen komoly fájdalommal jár. A seb erősen vérezni kezd, érzed, ahogy csorog a hátadon...” – és így tovább. A karakter képbe kerül a sérülés mértékéről, ha tovább firtatja, hasonlíthatom egy komoly kardvágáshoz, vagy pl. egy boszorkánymester sérülését ahhoz, amikor egy rosszul sikerült villám-varázs őt magát perzselte meg erősen.

Emellett természetesen pl. egy sérülés mértékét könnyen kikövetkeztethetik, hiszen azt is bármikor elmondom nekik, hogy érzik magukat, amiből lehet tudni, hogy mennyire állnak jól a „maradék” Ép-Fp tekintetében. Megvannak a kellő eszközök, szófordulatok ahhoz, hogy ezt jól elő lehessen nekik adni. Valójában akár a harcértékeket is számolhatná a mesélő, csupán a dobást bízva a játékosra, de ezt az örömet meg szoktam hagyni a JK-knak, ahogy azt is, hogy a főérték-próbáik alkalmazásáról annak fényében dönthessenek, hogy mennyit is látnak a karakterlapon. (Valójában, ha belegondolunk, a karakteralkotás során annyit biztosan megjegyzett a játékos, hogy egy erős és ügyes karaktere van, ennyinek elégnék kéne lennie a mérlegeléshez.)

Térjünk rá a pszi-pontok és mana-pontok számolására. Egyrészt fontos itt megjegyezni, hogy bizonyos pszi-használók és varázshasználók számára – pontosabban a többség számára- engedélyezem a torzmágia – jelen esetben akár úgymond akaratlanul történő - alkalmazását. Ez alól kivételt nálam csak a rend jellemű papok és a varázsló jelent. Hogy miért is? A rend jellemű papnál (és esetlegesen más, erősen rend-központú mágiahasználónál) a jelleméből fakadóan nem fog ilyesmire vetemedni az illető, csak rendkívüli helyzetben, a varázsló pedig átlátja a mágiarendszer működését is, így ő pontosan meg tudja határozni a szükséges mágikus energiákat, se többre, se kevesebbre nincs szükség. Jómagam egyébként a torzmágiát is kicsit másképpen használom: a szabálykönyvben foglaltakhoz hasonlóan, de árnyaltabban: plusz mana-pontoként 5% esélye van annak, hogy valami más, hasonló varázslat jön létre a varázshasználó eszköztárából. Ezen felül még van más oka is annak, hogy én magam írom a pszi illetve mana-pont használatot:

Így bizony tudom kissé skálázni a játékosok teljesítményét is. Hogy hogyan? Ha egy pap karakterrel játszó játékos varázsol, én mindig felteszem neki a kérdést: „Elmondod, hogyan csinálod, vagy mondjam én, hogy mi történik?” – Az utóbbi az egyszerű válasz, elmondom, szerintem hogy néz ki a mágia létrehozása, és hogyan sikerül, és attól függően, hogy a helyzet milyen, a mana-pont költséget, vagy általában +1, nagyon ritkán +2-3 mana-pontot levonok a karaktertől. Hogy miért vonok lesz plusz mana-pontot? Egyet azért szoktam ilyenkor pluszban, mert nem fohászokodott, nem élt együtt a karakterével, nem mondott semmit a varázslatról, és engem a hideg kiráz az „elnyomok egy csapást” stílusú mágiahasználattól, és ezt azzal is indokolhatom játéktechnikailag, hogy mivel nem megfelelő módon (úgymond istenének nem tetszően – egyébként rossz szerepjátékosai hozzáállással) használta a mágiát, ezért ő több hatalmat von meg tőle érte. További mana-pontot igen ritkán vonok csak le, akkor, ha nem csak hogy nem tetsző módon, de nem megfelelő helyzetben használta azt. (Pl. feleslegesen nyúlt hozzá, vagy komoly tévúton jár egy ideje.) Ha azonban a játékos hangulatosan, jól adja elő az egészet, akkor az istenének is tetsző dolog lehet, pláne, ha esetleg nagyon jó alkalommal, jó helyen használta azt, így szoktam 1-3 mana-pont kedvezményt is adni, gyakorlatilag az előbb leírt események ellentettjeként. Persze ez tapasztalati mágiák esetén kicsit más, ott a +-1 mana-pont a határ nálam, ott nincs szó isteni jelenlétről. Magasmágia esetén pedig vezetheti a karakter, és én csak úgymond másolatként vezetem vele együtt (a jegyzetelés, ha csak másolatként is működik, akkor is segíthet a félreértések elkerülése érdekében, megelőzendő a „Biztos, hogy nem varázsoltál te már háromszor, és fogyott el a mana-pontod?” jellegű kérdéseket). Félreérthető lehet, hogy párhuzamot vonok az „Istenének tetsző” és a KM-nek tetsző dolgok között. Valóban nem 100%-os az átfedés, de én úgy gondolom, ez legtöbbször belefér, főként azt tekintve, hogy ezeken a mana-pontokon az esetek legnagyobb többségében nem múlik semmi, mégis színesítenek egy kicsit. Természetesen egyébként ezt is elmondom a játékosoknak a

játék elején, és csak az ő beleegyezésükkel történik így.

A pszi-pontok esetében egyszerű a kérdés, a pszi-üzenetek idejét például én számolom, és vonom érte a pontokat, de ha pl. pszi-pajzs bontásról van szó, egyszerűen csak megkérdem a játékost, hogy vélekedik, tudati hatalmának mekkora részét szeretné rááldozni a bontásra. Ha éppen azon a határon mozog, ahol a védő pajzsai vannak (1-2 eltérés, amit a játékos becslése pont lefed), és a sikerességről/sikertelenségről a pontos pontok tudatában tudok csak dönteni, helyzettől függően vagy konkrét pontértékre kérdezek rá, vagy a játékosnak kedvezek, és éppen annyi mellett döntök, amennyi már megfelelő.

A cikk végére érve röviden összefoglalnám a lényegét:

- Érdemes sok mindent felírni a játékosok karakterlapjáról magunknak, és végig a játék során vezetni, legalább másolatként

- Ha a játékosok beleegyeznek, sokat emelhet a hangulaton, ha csak a KM vezeti azokat a pontokat, amikben egyetértés született, színes leírásokkal elmesélve a történeteket

- Ha a játékosok beleegyeznek, lehetőség van torzmágiát akár akaratlanul is használni, illetve a befektetett mana- és pszi-pontokat árnyalni kicsit annak függvényében, mennyire volt megfelelő a játékos „előadása”
- És legfőképp: szerintem érdemes a játékosokat arra ösztönözni, hogy minél kevesebbszer nézzenek a karakterlapjukra, és inkább próbáljanak „élni”

2014.06.12.

Szerző: Con Salamander

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely