

## Információgyűjtési módszerek



A szakértelmekkel rendelkező karakter lehetőségekkel rendelkező karakter. Gyakran elfeledik, gyakran nem használják őket, pedig a szakértelmek egyetlen kockadobással befolyásolhatják a játékot. A szakértelmek hússal veszik körül a karakter csontjait, személyiséget adnak neki, és olyan hősöket teremtenek, amelyek felejthetetlenek és egyszersmind kijátszhatóak. Ahhoz, hogy túllépjünk azon, hogy pontokat pakolunk a mindennapi rejtőzés és érzékelés szakértelmekre, egy kicsit gondolkodnunk kell. Alább tíz módszert olvashatsz arra, hogyan használható a D20 szakértelem, az Információgyűjtés.

(Mivel a D20 rendszer ismert, és sokan ezt használják, ezért ez a cikk a D20 szakértelmekre vonatkozik. Kapcsolatok beszélgetése, információhalászat és utcai pletykák figyelése viszont minden játékrendszerben létezik. Például GURPS játékosok helyettesítsék be a streetwise-ot, vagy a carousing-ot. Shadowrun játékosok használják az utcai ismeretet, vagy a tárgyalást. A régi Alternity rendszer rajongói használják az interview-t)

### 1. Amikor egy kapcsolatra van szükséged

Ősi sírokból, vagy szörnyekkel teli romokból visszatérő Játékos Karaktereknek (JK-k) mindig szükségük van arra, hogy a zsákmányt pénzzé

tegyék, a mágikus tárgyakat azonosítsák, hogy elárverezzék az ékszereket, és hogy újra felszerelkezzenek a következő kalandhoz. Az információgyűjtéssel ékszerészeket, gyűjtőket, orgazdákat, mágusokat, antikváriusokat és unatkozó gazdagokat lehet találni. Segítségével vezetőket lehet találni, akik a feltérképezetlen vadonon át is ismerik az utat, hajóskapitányokat, akik utasokat is felvesznek, pótkulcsokkal rendelkező szolgálókat, tekercsírókat és a városőrség barátságos embereit.

### 2. Amikor a legújabb hírekre vagy kíváncsi

Nagyon meg tudja hosszabbítani egy kalandozó élettartamát, hogy tudja egy városba való belépéskor és kilépéskor, hogy mi folyik körülötte a városban. Ha egy órát eltölt a kikötőben, felfedheti, hogy vannak-e kalózok a part közelében. Egy alacsony rangú hivatalnok a templomnegyedben esetleg elmondhatja egy pár ital fölött, hogy a Békaeső Fesztivál két nappal később kezdődik. Egy délután a mágusegyetemen értékes ismereteket adhat a közelgő együttállásról. A hírek közelgő kalandok, burkolt nyomok, figyelmeztetések formáját is felölthetik, viszont mindig jó lehetőséget nyújtanak a szerepjátékra.



### 3. Amikor egy másik szakértelemre van szükség

A titkokkal telített nyomozós kalandok a saját súlyuk alatt roppannak össze, ha a JK-knak nincsen megfelelő ismeret képzettségük, hogy megértsék őket. Egy sikeres információgyűjtés próbával a karakterek megtalálhatják a helyi varázslót (misztikus ismeretek), bölcsöt (földrajzi és történelmi ismeretek), papot (vallásismeret), udvarmestert (nemesség ismerete), vagy semmirekellőt (helyi ismeretek), akik lefordíthatják nekik a nyomokat. Ez a módszer arra is használható, hogy olyan embereket találjanak, akik különböző szakértelmekben jártasak: kereskedőket, akik őszintén becsülik fel a kincsek értékét, hamisításban jártas bűnözőket, álcázásban jártas színészeket, és mesterembereket, akik jártasak különböző szakmákban, hogy csak egy párat említsünk.

### 4. Amikor egy másik szakértelem dobását akarod növelni

Egy sikeres információgyűjtés próbával a JK-k olyan információkat tudhatnak meg, amik szituációs bónuszt adhatnak más szakértelmekhez. Mielőtt a bárd egy előadás próbát tesz, kiderítheti, hogy a hallgatósága milyen zenét szeret. Régi jelszavakat ismerve egy kalandor könnyebben behazudhatja magát az örök mellett a várba. A lovag megtudhat valamit a háttérben történő eseményekről, amit diplomáciával akar megoldani. A legtöbb karizma alapú szakértelemre lehet bónuszt szerezni egy kis talpalással. Ugyanígy segítséget nyújthat az olyan szakértelmeknél, mint a hamisítás, keresés és zsebmetszés.

### 5. Amikor egy helyszínt kell felderítened

Az információgyűjtés hasznos bármilyen terület felderítéséhez, legyen az egy város vagy egy épület. Példaként álljon itt az, hogy kik a város igazi urai, kik a leggazdagabb nemesek, milyen szörnyek élnek a közelben, hol tevékenykedik a tolvajcéh, mikor járőröznek a városőrök, vagy hogy miért van a város minden lakosának egy furcsa piros jel a kezén.

Nagy, nyilvános épületek tökéletes célpontjai az információgyűjtés próbának. A szerzetesek tudnak a monostorukról, papok a templomukról,

vendégek a hoteljükről, olvasók a könyvtárukról, diákok az egyetemükről, szörnyek a rejtekhelyükről. Egy helyszín felderítése létfontosságú egy akció előtt.

Például a JK-k egy tolvajbandát üldöznek, akik elloptak tőlük egy mágikus gyűrűt. Kutatás közben a karakterek egy kétszintes épület mellett haladnak el. A KMnek pontos információi vannak a helyről (kívülről egyszerű szabóság, titokban viszont a tolvajcéh biztonságos háza), a bent lévő személyekről (két eladó elől, három tolvaj a hátsó szobában), napirendjéről (a bolt ebédidőtől napnyugtáig van nyitva, aztán az eladók visszavonulnak az emeleti szobájukba) és a védelmeiről (egy NF 30-as zár a hátsó ajtón, viszont a JK-k ruhaanyag beszállítóként is bejuthatnak, ha van ruhaanyaguk). A dobásuk sikerétől függően megtudhatják ezen információk egy részét, vagy akár az egészét, és jobban fel lesznek készülve, amikor az akció elkezdődik.

### 6. Amikor az állatokhoz is beszélhetsz

A legjobb dolog az információgyűjtéssel kapcsolatban, hogy csak egy elég nagy csoport kell, amire lehet használni. Amikor nincsenek emberek, próbálkozz az állatokkal. Pszichés hatalommal rendelkező, vagy a beszéd az állatokkal varázslatot tudó karakter elbeszélgethet delfinekkal és halakkal a tengeri utazásról s annak veszélyeiről; patkányokkal csatornákról és labirintusokról; farkasokkal az erdőkről; tevékkel a sivatagról; madarakkal a tetőkről és a fák lombjáról. A kapott információt csak az állat intelligenciája és nézőpontja határozza meg, de egy okos karakter még így is sokat tudhat meg ösvényekről, veszélyekről, élelemforrásokról, az időjárásról, szörnyekről, különleges eseményekről és mágikus helyekről.

### 7. Amikor idegen kultúrákkal találkozol

A vadonban elveszett, vad erdei törzsek, titkolózó vadelf csoportok és agresszív barbár csapatok élnek. Találkozáskor általánosan azt mondják nekik: "Vigyetek a vezetőkhöz!" A vezetőknek azonban zavarba ejtő módon

megvannak a saját indokaik, és éberen őrzik titkaikat. Az átlagos tagok viszont nem biztos, hogy ilyen titokzatoskodók. Egy nagylelkű adománnyal és egy jó dobással a karakterek szóbeszédüket hallhatnak közeli romokról, megtudhatják a környék földrajzát, a csoport történelmét, és ami a legfontosabb, a szándékaikat a JK-kal.

## 8. Amikor egy labirintust derítesz fel

Sok "labirintus" csak földalatti városka humanoid lakókkal, azzal a nyilvánvaló különbséggel, hogy a legtöbb szörnyeteg nem kedveli a kalandozókat. Különböző álcázó és átváltoztató mágiákkal a karakterek elkeveredhetnek a labirintus lakóival, és információgyűjtéssel értékes ismereteket szerezhetnek a labirintus felépítéséről, csapdáiról, őrzőosztagjairól, vezetőiről és kincseiről. Ne felejtse el a labirintuson kívül is gyűjteni információt. Helyi mesterek, állatok és törzsek is tudhatnak valamit a felderítendő helyről, azonban az így szerzett ismeretek nem lesznek annyira pontosak (vagy veszélyesebbek), mint a szörnyektől szerzett tudás.

## 9. Mozgás közben

A tömegközlekedés tömeges lehetőségeket nyújt információgyűjtés dobásokhoz. A kalandozók karavánokat kísérnek sivatagokon keresztül, jegyet váltanak hajókra, vagy más egzotikus

tömegközlekedési módszereket vesznek igénybe (például Eberron világán a légi hajókat és a villámvasutat). Ilyen esetekben bölcs dolog a karaván utazóit megkérdezni az út folyásáról és az utastársaik múltjáról. A szállítók tudni fognak a titkos rakományokról. A matrózok tudni fognak tengeri térképekről, kalózkokról, elásott kincsekről, a hajó felépítéséről és arról, hogy a létfontosságú mentőcsónakok hol vannak.

## 10. Amikor zsákutcába kerültél.

Mikor kihülnek a nyomok és frusztráció látszik mind a játékosok, mind a KM arcán, az információgyűjtés mindenkinek lehetőséget ad arra, hogy kijátsszanak pár helyzetet, némi plusz információt szerezzenek, és hogy újraindítsák a kalandot.

2005.08.25.

Szerző: David Newland

Fordította: Petya

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

Bár a cikk DnD-hez írt, számos hasznosítható gondolatot tartalmaz a MAGUS vonatkozásában is.