

Hogyan legyünk szemét mesélők II.



Hogyan legyünk szemét mesélők – ellenfelek keménysége, karakterek kijátszása.

Ami a kalandok keménységét, veszélyességi szintjét illeti: KLM kollégának igaza van. A mesélő dolga nem az, hogy megszívassa a játékos karaktereket - ha akarja megteheti, de bunkóság ezt indokolatlanul megtennie...

Én hírhedten kemény/kegyetlen/rohadék mesélőnek számítok – a fene se érti miért. Alapvetően egy dologra ügyelek: mindig világot mesélek, a maga belső realitásaival. (A kalandok is a világ belső elemei, de előbb világnak kell lennie, amiben létezhetnek a karakterek, és amibe behelyezhetem a kalandokat.)

Kezdetnek mutatok egy példát – kalandhoz egyelőre semmi köze, csak a világhoz. Legyen egyszerű kocsmai/szórakozóhelyi/utcai/stb. kötekedés, amire valljuk be sok játékos úgy gondolja, hogy hajlamos a karaktere. OK, ez része a világnak, előfordul ilyesmi. Legtöbbször az eredmény az lesz, hogy egy vagy több JK nagyon megver/megszívát egy vagy több NJK-t. Hiszen a kötekedő JK a világ átlagos polgáraihoz képest nagyon erős, mondhatni veszettül tápos ...

Szóval, ez az átlagos, várható kimenetele egy ilyen esetnek. Én mindig el szoktam gondolkozni azon, hogy KI az, akit megvernek, megszívátnak, megaláznak...

100-ból 90 esetben senki, és a dolognak nem is lesz komoly következménye... Vagy 5 esetben akad haverja a városőrségen, pártfogója a tanácsban, elegendő készpénze vagy jó kapcsolatai ahhoz, hogy bizonyos nehézségeket támasszon, kisebb kellemetlenségekkel honorálja a vele megesett csúfságot. Következő 3 esetben az illetőnek lehetősége van komolyabb kellemetlenségekre – hatalmas pártfogó, jelentékeny vagyon és bosszúálló természet, stb. Egy esetben a partitaggal, netán az egész partival szemben egyenlő értékű ellenfél ... és lesz 1% esély arra is, hogy olyasvalaki, aki meg tudja szívatni (hatalmában, módjában és szándékában is áll elpusztítani akár) a vele kötekedő játszó karaktert vagy karaktereket...

És azt, hogy most egy a 90-ből, egy az ötből ... netán maga az ultimate enemy – ezt nem lehet eldönteni elsöre és ránézésre. Gondoljatok a rettegett klánfőnök vérzékeny öccsére – akit a bátyja nagyon szeret, talán az egyetlen emberi lény a világon, aki iránt érez valamit. Ha a parti betöri az orrát, akkor papi segítség híján szépen elvérzik ... Ezután viszont nyugodtan kiirthatom a partit, ez nem geciség, hanem a bátyj jogos bosszúja, ami teljességgel reális és beleillik a világba.



Ugyanez táblázatszerűen, egyfajta `találkozási mátrix`-ként (ilyet csinálni se tanít a M* ...)

Mondjuk arra, hogy ki az, akivel összehalászhat a parti egy szórakozóhelyen.

d 100

1-90 Jelentéktelen figurák, nem ellenfél a partinak

91-92 Ellenfél egy karakternek, verekedésben

93 Ellenfél a parti egy karakterének fegyveres harcban – ha többen mennek rá, simán lenyomják

94 Ellenfél a parti több karakterének is...

95 Nem ellenfél, de később kisebb kellemetlenséget okozhat. Pld pénzbüntetés, a partit kitiltják a városból stb.

96 Olyan ellenfél, aki egy karaktert harcban képes legyőzni – megölni is.

97 Le lehet győzni, de súlyos utólagos következmények lesznek - vagyonelkobzás, börtön, kiátkozás stb.

98 Olyan ellenfél, aki több karakternek, netán a teljes partinak is egyenrangú ellenfél – ha szembekerülnek, vagy ő nyer, vagy a parti ... de egyik fél se igen ússza meg veszteség nélkül. Veszteség alatt olyasmiket értek, mint pld. egy csonkolt végtag ... vagy egy halott karakter a csapatból.

99 Le lehet győzni – de végzetes következmények várhatóak.

100 Halálos ellenfél: akár egy rosszkedvű TNG is lehet, láthatatlanul arra lófráló Atyr haverja társaságában ... Aki belköt egy ilyen ellenfélbe, az ott és akkor meghal.

A fenti táblázatban tehát először dobunk magunknak titokban d100-al. Eztán eldöntjük, hogy kik is azok, akiket kidobtunk: a szabócéh italozó inasai, szolgálaton kívüli városőrök, munkanélküli zsoldosok ... Egy magányos figura, vagy valamiféle csapat ? É ha veszélyesek (90%-nál nagyobbat dontunk) akkor miért veszélyesek?

Ha ez nagyjából megvan, akkor kezdjük csak el lemesélni a szituációt. Ha veszélytelen ellenfelek, akkor szépen lemeséljük, hogy miután sikeresen egymásbakötöttek, a parti szépen a porba alázza őt vagy őket. Ezt ha a játékosok igénylik, ledobálhatjuk, ha nem igénylik, akkor a parti által igényelt részletességgel/felbontásban elmondhatjuk, hogy mi is történt, hogy verték meg az érintetteket,

melyik karakter mit csinált velük (ehhez persze ismernünk kell a partitagok verekedési szokásait, hozzáállását az ilyen szituációkhoz stb.) Ha ilyen jelentéktelen ellenfelet aláz a parti, akkor kicsit csálhatunk is a dobásoknál illetve a történések lemesélésénél - a parti javára ... Viszont ha azt dobtuk ki, hogy veszélyesek, akkor egyrészt megfelelően erős és megfelelően intelligensen viselkedő ellenfelekt mesélünk be – és szükség esetén gátlástalanul `csalunk` azaz használjuk a mesélői eszközöket... Lehet, hogy érkezik pár haverjuk, akikre a parti nem is számít. Lehet, hogy dobatsz – és csak a dobások után döntöd el, hogy az ellenfél védekező vagy támadó taktikát alkalmazott-e épp ...

Persze továbbra is fennáll, hogy 100-ból 90 esetben tényleg semmi különösebb következmény nem lesz – de a játékosnak tudatában kell lennie annak, hogy bizony behúzzhat a 90% feletti dolgokba is...

És ha kijött a táblázatból a 99 vagy a 00, akkor gátlástalanul le fogom mesélni a dolgot ... – hogy a rossz útra tévedt harcművész a sikátorban eltöri a karakter gerincét, vagy szépen végigmesélem ahogy a katonaság illetve a kitűzött fejpénzért nyomuló gonosz kalandozók elfogják és hóhérkézre adják a polgármester fiát nyomorékká verő karaktereket ... szép részletes kivégzést fogok mesélni, megfelelő biztonsági intézkedésekkel, mielőtt az új karakterek generálására sor kerülne.

Fontos: halálos ellenfelet NE meséljünk be a partinak szórakozásból vagy véletlen találkozásként ... azaz ne meséljünk olyat, hogy egy ilyen valaki beleköt a partiba: mert ha ezt korrakter lemeséljük, abból elkerülhetetlenül karakterhalál lesz. (Utálatos és illúzióromboló, ha ennek elkerülésére hirtelen be kell mesélni a partit megmentő nagyhatalmú NJK jőtevőt.)

Ugyanakkor ha a parti köt bele valakibe, akkor szabad a vásár, akkor bármit be lehet nekik mesélni – akkor ugyanis nem a mesélő volt mocsok, hanem a parti volt hülye... Aki önként vállalja a kockázatot, az utóbb ne sírjon, ha nem ő nyer.

Na most: a játékkalkalmak során kétféle ellenfélbe futhatnak bele a karakterek: egyik típusnak van köze a kalandhoz, a másiknak nincs, csak úgy ott van illetve ott lehet, mert része a világnak.

Pld: a királyi testőrgárda ott van a világ elemeként. Elgondolkozhatunk azon, hogy mit tudnak, hányan vannak, milyen erők miféle taktikákat használnak – de ezt akár el is halaszthatjuk, mindegyeszen addig a pillanatig, amíg a parti bele nem köt egy, a gárda katonái által kísért gyaloghintóba, azt hívén, hogy abban utazik az a személy, akiből bizonyos információkat szándékoznának kiverni. (Nem mintha ez tervezett találkozás, illetve a kaland része lenne – egyszerűen a parti követett valakit, dobtak egy kritikus rontást, és ... összecserélték a követett személyt másvalakivel, és most meg vannak győződve arról, hogy a fő rosszfiú titkára ül abban a hintóban.

A hintó kíséreléssel való összebalhézás várható eredménye kettős: egyrészt valószínűleg nem ússza meg a parti komolyabb személyi sérülés nélkül a dolgot: a királyi testőrök is értik a dolgukat, tápos és meglehetősen jól felszerelt harcosok, ugyan a parti szintje alatt/körül, de mondjuk pszi-rohamból vagy alakzatharc alkalmazásával okozhatnak meglepetéseket. Ráadásul az eset után a partit eléggé intenzíven üldözni fogják, lévén azt hiszik majd az illetékesek, hogy szándékuk szerint egy királyhű főembert akartak megölni vagy elrabolni ...

Ezt – hogy ki utazik a gyaloghintóban, miért köt bele a parti, kik védik, milyen következményekkel jár az ügy – most találtam ki, nagyjából hasracsapás alapon. A fenti táblázatból ez egy 94-100%-os ellenfél minimum... (100% mondjuk akkor, ha a hintóban a szabadnapos udvari varázsló ül, full manaponton, és azt hiszi, hogy személye elleni orgyilkos-támadás az, ami történik ...)

A fenti tehát jó példa – különösen arra, hogy mint mondtam ilyet nem szabad szórakozásból bemesélni. De ha tényleg ott van előtte az elrontott követés, és tévedésből mennek utána, akkor legalább kétszer illendő dobni a fenti táblázaton, és a rosszabbik eredményt bemesélni a partinak ... lévén ez nem átlagos véletlen találkozás, hanem annál mindenképp cikibb helyzet.

Amúgy: a fentihez hasonló véletlen találkozások létrejöhetnek a parti akaratából (hülye barbár járja a kocsámákat, és nézi kibe köthet bele ...) és a parti akaratán kívül is (rablóbanda az erdei úton adakozó kedvű utazókra vár).

Érdemes időnént nem harci (vagy eredendően nem feltétlenül harci) találkozásokat is bemesélni: zarándokcsapat, halott nemesúr teteme ló nélkül és gondosan kifosztva ... Hisz nem csak harcolásból áll a szerepjáték.

De térjünk át a kalandba eleve betervezett találkozásokra. Ezeknél is kapásból válasszuk külön azokat, akik a parti potenciális illetve lehetséges ellenlábasai, és azokat, akik ott vannak ugyan díszletként illetve a világ részeként kalandban, de nem valószínű és semmiképp nem szükségszerű, hogy a parti konfliktusba keveredjen velük. (Pld. ha a parti a hercegi udvarban besurranó tolvajlások és más gyanús esetek ügyében nyomoz, akkor a herceg személyes védelmét biztosító elit testőrök ott vannak ugyan a világ odaillő elemeként, de ha csak nem maga a herceg a keresett kleptomán figura, akkor aligha valószínűsíthető, hogy a partinak harcba kell keverednie velük ...)

Hm, jut eszembe: ellenfél lehet egyén vagy szervezet, de felőlem akár egy felidegesített hangyaboly vagy kóbor kísértet is ...

A tervezett illetve lehetséges ellenfeleket elsősre a következő dimenziókkal határozzuk meg:

- mennyire `power`, azaz mennyire erős/veszedelmes
- mennyire motivált a parti elleni ténykedésre (nem mindegy, hogy báró egyik jobbágynak lányát erőszakolta meg egy kevésbé erkölcsös fickó, vagy magát a báró lányát kapta el egy kéretlen fordulóra...)
- mennyire jólinformált ez az ellenfél. Pld. a báró lehet, hogy nagyon utálja azt, aki megbecstelenítette a baronesszt, de ahhoz, hogy tevőlegesen gondoskodhasson arról, hogy megfelelő szerv híján ne legyen

képes bűnisméltásra, előbb ki kell derítenie valamiképp, hogy ki is volt az a gaz.

Na most: a kalandba betervezett ellenfelek erősségét, képességeit két dolog kell hogy meghatározza: az egyik a világ realitásaiból fakadó elvárás, hogy ki illik oda, a másik pedig a parti képességei...

Ezt semmiképp sem szabad úgy érteni, hogy első szintű parti ellen 0. Szintű városőr dukál, míg 6. Szintű csapatnak mondjuk 3. szintű harcosokat mesélünk városőrként... Ez meglehetősen röhejes: közben szintet léptek ők is ???

Ugyanakkor: azért, mert a parti kezdő, nem fogom Shadon uralkodójának testőrségét alacsonyabb szintűre venni – ha a parti kötözködni akar velük, csak tessék... Én egyedül arra ügyelek, hogy mesélői praktikáim ne irányuljanak olyasmire, hogy velük ugrasszam össze a partit. (Persze bizonyos aljas NJK-im próbálkozhatnak ilyesmivel, tőlük kitelik ...)

Jut eszembe. Ha már a városőrség mint tervezett illetve lehetséges ellenfél szerepel a kalandban, akkor inkább úgy célszerű csinálni, hogy a parti kezdetben inkább csak strázsákkal és egyszerűbb zsoldoskatonákból álló őrzékekkel találkozasson a parti – aztán ha nem húznak el időben, akkor előbb-utóbb jöhet az őrség elitesapata is, de ezelőtt a karaktereknek legyen lehetőségük inkább menekülni ... meg ezerrel titkolni a kilétüket a városőrök előtt. Aztán ha hülyék és harcolni akarván fejjel mennek minden falnak, akkor majd csak találnak keményebb falat mint a koponyájuk... legyen ez akár városőrség `akciócsapata`, akár a várost paronáló hatalmasság által szalajtott embervadász-különítmény, vagy éppen egy ráérő isteni küldött...

Még egy tudnivaló apróság az ellenfelek erősségéről: 3 féle ellenfél van.

1. típus: simán legyakják, legfeljebb a mikéntre érdemes dobálni.
2. típus: kemény ellenfél, gondot okoz
3. típus: simán legyakja a játékos karaktert, netán a teljes partit.

Ledobálni le lehet, de ez semmiképp nem változtat a dolgok kimenetelén.

Na most 3. típusút mesélni ... csak akkor szabad, ha hibázott a parti, illetve, és még ekkor is lehet számolni azzal, hogy a kaland abból át, hogy a parti mindvégig menekül előle – az effajta játékot

hosszú távon nem mindenki élvezi. Szóval szerintem ez tán a legfőbb morális szabály: nem kényszerítjük a karaktert vagy a partit olyan helyzetbe, ahol halálos ellenféllel kell harcolnia.... Persze ha önhibájából, saját óvatlansága folytán keveredik bele, akkor mosom kezeimet.

De a kaland keménységéhez visszatérve: ez nem csak az NJK-k veszélyességétől függ. Jól motivált karakterek másképp is lüke helyzetbe hozhatók. Én pld imádok számára utált helyzetbe kényszeríteni karaktert - pld. férjhez adni, kiházásítani ... Most épp a saját bőrömről tapasztalom ezt a módszert egy ArM karakteremmel: az a vén szipirtó nem csak hogy megcsipkedett, de ... Szóval értitek. Pedig Jean egy tisztességes orvvadász, bérnyilkos, erdő- és munkakerülő bajtárs... miért pont engem választott az a nyavalyás némbér ?? (*Vénusz átka, meg a mesélőé...)

Jó játékos számára a siker vagy kudarc nem feltétlenül valamiféle `modulteljesítés` képében jelentkezik: az is elég, ha átutazóban levő lovagként megment egy lányt a ribanc sorstól – vagy éppen ha a strici karakterével pont ellenkezőleg sikerül cselekednie. Ilyenkor a kaland nehézsége a karakter által elérni kívánt személyes cél elérése elő gördített akadályok képében jelentkezhet.

És most a másik téma, a karakterek kijátszása. Erről máskor és másutt írok bővebben – meg van róla valami asszem az Archívumban is, és nyilván nem fogom leírni újra és újra ugyanazt.

Röviden: az, hogy valaki harcost, papot, varázslót, szerzetest, tolvajt, orgyilkost, barbárt, boszorkányt, feketemágust, driztdourdent stb. játszik, nem más, mint sablonok megvalósítása – előfordul, hogy van némi köze a szerepjátékhoz, de én inkább ahhoz hasonlítanám, amikor az óvodás kockákból várat épít ... sablonokkal való játéknak tartom. És én az önálló ötleteket valamiért többre becslöm. Utánozni a fénymásoló vagy a magnó is igen jól tud - számomra egy karakter több ennél. Pontosabban azt nézem karakternek, ami több ennél – azaz ami több

egy jól-rosszul eljátszott sablonnál. (És amit nem nézek karakternek, arra részemről semmiféle morális szabály nem vonatkozik...)

Mitől lesz élő egy karakter? Két dologtól.

Az első az egyéniség... Az, hogy saját, másoktól különböző személyisége van. (Múlttal, jelennel és jövővel... moticációkkal, jellemző személyiségjegyekkel és sajátságokkal... sok mindennel.)

A második a kapcsolata az őt körülvevő világgal. (barátok és ellenségek, ismerősök, eddigi élettörténete, hiteles és információi, tudása és téveszméi stb.)

A harmadik pedig mindennek az eljátszása – az, ami papíron van, még csak karakterlap. Karakter akkor lesz belőle, ha azt el is játsszák.

2000.02.22.

Szerző: Sics

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely