

Jósok és jóslatok



A jóslatok, és jóskok remek kalandmesteri eszközök lehetnek, ha megfelelően kezelik őket. Sajnos gyakran hagyják ki, nem figyelnek rá, rosszul használják, vagy valami olyasmivé alakítják, aminek a játékosok szempontjából semmilyen befolyása sincs a történetben (egy próféciát látnak beteljesülni, vagy elbukni, de ez nem érinti őket, vagy a küldetésüket). Remélhetőleg ezek a trükkök segítenek, hogy hatásosan lehessen használni a jóskokat és a jóslatokat a kalandok során.

1. Próféciákkal kapcsolatos problémák, és megoldások.

A mesélők azért nem használnak próféciákat a kalandorozataik során, mert több problémát is felvetnek. A legtöbb embernek a jóslat egy változtathatatlan előrejelzés. Az olyan jóslatok, amik a játékosok győzelmét jelzik előre, gondatlanná, beképzeltté, vagy unottá tehetik őket. Hasonlóan a KM is felelősnek érezheti magát, hogy végül beteljesítse a próféciát a karakterek minden próbálkozása ellenére is.

Egy lehetőség ennek kijavítására, hogy azt mondjuk, a jóslat csak az istenek, vagy valamilyen hasonló erő tervei. Ezáltal a próféciák megpróbálnak teljesülni, amíg van rá lehetőség, de a siker nem garantált. Ha nem teljesülnek, egyszerűen a feledés homályába merülnek, egy újabb lehetőségre várva, hogy előkerülhessenek.

Másik módszer hogy a jóslatokat egy fa ágaihoz hasonlítsuk. Az ágak lehetőségekké bomlanak, ha ez, vagy az a feltétel teljesül. Sok jóslat lehet a 'halott' ágakon, és akár mennyire is aktív is egy jövődőlés, az utána bekövetkező események akár hamissá is tehetik. Ebben az esetben úgy lehet kezelni a próféciát, mint egy tanácsot, ami vezérli azokat, akiknek szól.

2. Jóslatok a kalandok során.

Az ahogy a jóslatokat hogyan használják fel, függ attól, hogy mire használják az adott világban. Ha a KM nem akar túl sokat foglalkozni az adott próféciával, akkor azt a változatot célszerű használni, mikor a jóslat többször elbukik, mielőtt teljesülne. Be lehet mutatni egy vagy több próféciát, amik a jelenlegi helyzetre, és/vagy a csapatra vonatkoznak. Ahogy a játékosok egyre több dologra jönnek rá, megtudják, hogy a jóslat, amelyen „dolgoznak” már többször elbukott a múltban. Sokszor. És mikor elbukott, mindig rettenetes események történtek. Ez a megközelítés sürgető érzést vihet a kalandorozatba.

Például, megjövendölték, hogy egy csapat hatalmas harcos megdönti a jelenlegi gonosz uralmat, és egy új királyságot fognak létrehozni északon. Ez a királyság a jóság bástyája lesz, két évezreden át.



A csapat egy prófétától tudja meg, hogy a jóslat rájuk vonatkozik. Lelkesen indulnak el, hogy legyőzzék a gonosz királyt, és beteljesítsék végzetüket. Ahogy céljaik felé haladnak, több barlangon is keresztül kell menniük, hogy az istenek feladatait megoldják, és áldásukat megkapják. Minden barlangrendszerben, ahol járnak, egy másik csapat csontjait találják meg, amik mellett régi naplók is vannak. A naplóbejegyzésekben az olvasható, hogy ők voltak a kiválasztottak az ő idejükben. Ahogy a kaland folytatódik, a karakterek rájönnek a naplóból megszerzett információkból, hogy esetleg elbukhatnak.

A szétágazó jóslatok több lehetőséget adnak, mert dinamikusak:

- A csapat egy adott prófécia érdekében dolgozik, miközben a másikat elbuktatják.
- A csapat az egyik jóslat beteljesítésén dolgozik, míg egy másik csapat (talán az ellenség) egy másikon.
- A jövődőlés két sötét választat ajánl fel, és a karaktereknek választaniuk kell, a két gonosz közül melyik a kisebb, hogy aztán azt az utat járják végig.

Például, a csapat felfedez egy prófeciát, ami ha teljesül, a világ leggazdagabb teremtményeivé teszi őket. Lelkesen el is indulnak, hogy gazdagok legyenek. Tudtukon kívül viszont egy gonosztevő egy másik jövődőlés nyomán halad, ami uralmat ad neki az összes élőlény felett. Ha viszont a csapat beteljesíti a saját jóslatát, akkor a rosszfiú prófeciája fog elbukni. Hamarosan a karakterek felfedezik, hogy valaki ellenük dolgozik. Ennek eredményeként elkezdenek nyomozni az után, aki akadályozza őket, és végül felfedezik a gonosztevőt, és rájönnek arra, hogy mit tervez.

Különböző csavarok a történetben, amin gondolkodni lehet:

- Ha a jóslat szövegét követi valaki, akkor elbukik, viszont ha a titkos értelmét követi, akkor sikerrel fog járni. Ennek eredményeként a jóslatot egyszerre be is teljesíti, és nem is.
- A csapatot a 'jó' prófécia irányába kell vezetni, csak hogy kiderüljön hogy az a 'rossz' prófécia.
- Az ellenfél talál egy olyan varázslatot, amitől vissza tudja hozni a 'halott' jóslatokat... de nem mellékhatások nélkül. A csapatnak meg

kell állítania őt, mielőtt elpusztítja a világot, vagy a gonosz terveit sikerre viszi.

3. Jósok

A jósok, csak úgy, mint a jóslatok, sok lehetőséget rejtenek. A trükk az, hogy a megfelelő fajtát kell a megfelelő helyzethez választani. Jó kalandbevezetők lehetnek, ha megfelelően használják, és segíthetnek is.

a) Örült próféták

A kedvenc jóstípusom az örült. Két fajtájuk létezik: Az első típus ténylegesen örült. Talán a 'látás' ajándéka túl sok volt törekeny elméjüknek. Talán egy olyan szörnyű víziójuk támadt, ami megőriztette őket. Nem viselkednek logikusan, nincs értelme annak amit mondanak, és még erőszakosak is lehetnek.

Példa:

Jós: Ki jár ott?

JK: Azt mondták, segíthetsz nekem.

Jós: Segíteni? Segíteni? Neked kéne segítség? A sárkányok székek! És te még egyben vagy! Jer vissza, ha minden narancs!

JK:

Az örült próféták másik csoportja, az akit félreértének. Nem elmebeteg, de míg ők látják a prófeciát, és mások nem, ezért nehézségeik vannak normális emberekkel való kapcsolattartással. El lehet képzelni egy olyan világot, ahol csak egy ember látja a színeket, utána pedig el lehet képzelni a többiek reakcióját, mikor elmagyarázza nekik, hogy mik is a színek, és hogy egy tárgy nem csak fekete, szürke, és fehér, hanem piros, kék, és zöld. Ez az amivel a próféták nap mint nap szembesülnek, csak egy sokkal nagyobb skálán. Az örült prófétához hasonlóan, a félreértett sem fog túlzottan érthető lenni, de talán világosabban fogalmaznak.

Példa:

Jós: Végre megtaláltalak!

JK: Ki vagy te?

Jós: Erre nincs most időm. Voltál már a templomban, igaz?

JK: Milyen templom?

Jós: Az, amelyik északon van!

JK: Fogalmam sincs, miről beszélsz.

Jós: Francba, túl korán érkeztem... Mindegy! Mint mindketten tudjuk, az idő csak egy illúzió, amin könnyedén át lehet kelni. Két hét múlva találkozunk akkor. De remélem, a könyv megvan?

JK: Itt van.

Jós: Kitűnő, add ide! (Megpróbálja elvenni a könyvet, és elfutni.)

Az örült próféták hasznosak lehetnek, hogy nyomokat, és olyan információkat hozzanak a játékosok tudomására, amiket a KM így akar a tudomásukra hozni. Ezekhez hozzáfűzném még, hogy szeretem azt feltételezni, hogy nem tudják a látomásaikat irányítani, így izgalmas útitársakká válhatnak, amikor hirtelen a próféciájuk hatása alá kerülnek, és elkezdnek olyan embereknek figyelmeztetéseket kiáltozni, akik nincsenek is ott.

b) Vicces Jósok

A próféták szórakoztatásra is használhatók. Ha a jós egy valószínűtlen személy, mint például egy viccelődő kölyök. Amikor megjósol valamit, mindig ugyanazokkal a szavakkal kezdi. Olyanokkal, mint például 'Mi lenne, ha ...?' Miután a próféta ezt mondja, rövid időn belül valóra válik a jóslat. Fontos, hogy mindig ugyanazt a kifejezést használja amikor jósol, hogy a csapat ki tudja találni, mi történik, így megtudják, hogy van ami jóslat, van ami nem. El lehet még képzelni valami valószínűtlent, furcsát, amitől a JK-k elgondolkodnak, hogy vajon nem maga a próféta okozza-e a bekövetkező eseményeket, vagy pedig megpróbálhatják lecsendesíteni a látnokot, hogy megakadályozzák a jóslat beteljesülését.

Példa:

Jós: Mi lenne ha az a zongora ráesne az autóra? Nem lenne szörnyű? (A zongora ráesik az autóra)

c) Bölcs Próféták

Más típusú jós az idős bölcs. Az örült prófétákkal ellentétben a bölcsek láthatóan épelméjűek, és valószínűleg irányítani tudják, hogy mikor lássanak jóslatokat (azonban nem feltétlenül, és nem minden esetben). Talán fognak titokzatos kijelentéseket tenni, amit később ki lehet deríteni, vagy egyenes választ is adhatnak mindenre, esetleg a kettő keverékét nyújthatják. A tudós bölcsek ideálisak kalandlehetőségként, és valószínűleg érthetőbb tanácsot adnak, mint az örült próféták (ennek ellenére azért lehet titokzatos).

Példa:

Bölcs: Üdvözöllek fiatal. Már vártam rád.

JK: Komolyan?

Bölcs: Igen, tizenöt évvel ezelőtt láttam már, hogy jönni fogsz. Sok dologról kell beszélünk, arról, hogy mit csinál az apád, ki is vagy valójában, és hogy mit kell csinálnod.

JK: Az apám halott.

Bölcs: (mosolyogva) Gondolod? Gyere, beszéljük meg ezt egy bögre tea mellett a szobámban.

2005.10.17.

Szerző: Kit Reshaw Fordította: Petya

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely