

Öt mérgező tipp



1. Gondoljunk bele a sztori lehetőségeibe!

A mérgeket a Mesélők meglehetősen gyakorisággal spontán alkalmazzák a szerepjátékokban, különösebb gondolkodás nélkül, gyorsan játékba dobva. Pedig a mérgek széles körű alkalmazási lehetőségeit talán mégsem kellene figyelmen kívül hagynunk...

Nézzük hát meg a „méreglánc” lehetséges láncszemeit:

a) Összetevők, avagy: miből készül a mérge?

Miből áll a mérge? Összetevők keveréke? Ha igen, milyen komponensekből áll? A ritka és egzotikus alkotóelemek remekül használhatók küldetésekhez, munkákhoz, sztoriszájként. Az elterjedt, közismert összetevők (mint pl.: arzén) beszerzése hatalmas fejtörést okozhat például azoknak a karaktereknek, akik mindezt feltűnés nélkül szeretnék megtenni.

Az összetevőket esetleg desztillálással vagy a nyersanyag feldolgozásával lehet kinyerni, ahol a nyersanyag beszerzése lehet egy érdekes feladat a játékban.

Például: az általad mesélt világban a főzéssel elkészített fekete rózsalevesből nyert por a halálos mérge, de a rózsalevesnek 1.000 rózsasziromból kell megfőnie, hogy a mérge

megfelelően erős legyen. S az 1.000 rózsaszirom beszerzésének feladata természetesen a JK-kra hárul, akiket így az előrelátó és bölcs Mesélő akár megszokott otthoni környezetüktől távoli tájakra is elkalauzolhat, nem beszélve arról, hogy ezeken a vidékeken mennyi minden történhet a karakterekkel....

Előfordulhat az is, hogy a nyersanyagot meglehetősen nehéz beszerezni. Képzeld el például egy olyan küldetést, ahol egy sárkány nyálát vagy egy mélytengeri halat kell megszerezned... Amikor a megszerzendő mérgeanyag „forrása” (jelen esetben a sárkány illetve a hal) nem adja könnyen magát, akkor bizony szükség lehet a parti minden tagjának ügyességére és rafináltságára a hön áhított komponens megszerzéséhez.

Egyéb lehetőségek:

- A forrás egy távoli helyen van, de frissnek kell maradnia... (pl. egy olyan virág, amit frissen kell leszedni)
- A fő alkotóelemet nehéz tárolni, szállítani (pl. forró láva)
- A forrás a közelben van, de elrejtve a kíváncsi szemek elől (pl. kaméleongomba)
- Az alkotóelemek illegálisak vagy szentségtörők.
- A hozzávalók nehezen titkolhatók el (pl.: jellegzetes szag van).



b) Felfedezés

Ha a mérég már ismert, akkor ki fedezte fel, és hogyan? A mérég keletkezésének történetét előadhatja például egy bárd, de lehet, hogy ez csak egy szóbeszéd, pletyka. Megtörténhet az is, hogy a mérég keletkezésének története a világtörténelem része, vagy alapvető tudnivaló.

Egyéb lehetőségek:

- A mérget véletlenül fedezték fel.
- A mérget szándékosan alkották meg (de ki annyira gonosz, hogy ilyet tenne? J)
- A karakterek tudtukon kívül fedezték fel.
- Valaki jó szándékkal alkotta meg.
- Egy démontól származik és egy rossz szándékú NJK használja egy krízishelyzetben.
- Egy csoport ellensége adta az öt támogató másik csoport kezébe egy konfliktus során

c) Elkészítés

Hogyan készül a mérég? Hogyan kell előállítani? Érdemes hozzáadni bonyolultságot, skálát vagy csodálatot, hogy a küldetés értékét növeljük:

- Speciális időbeli megkötések (pl.: napéjegyenlőség, 10 évig kell nyílt lángon főzni)
- Szokatlan helyigények a mérég elkészítésének színhelyeként (pl.: egy vulkán szomszédságában, a világűrben vagy asztrális síkon)
- Erős energiák alkalmazására van szükség az előállítás során (pl.: egy fireball-t kell a mérégre elvarázsolni – de hol lehet ezt biztonságos körülmények között megtenni?).
- Különleges felszerelésre van szükség (ez lehet például egy magasabb technikai szintű gép vagy mágikus felszerelés vagy egyszerűen csak valami idegen dolog)

Ezekben az esetekben persze bármi megtörténhet a kalandozókkal.....

d) A mérég megszerzése

Van néhány lehetőség arra is, hogy a mérég eladója, vevője találkozzon és üzleteljének.

Tételezzük fel, hogy egy NJK mérgeket készít. Ezekre a mérgekre vevőt szeretne találni. Hogyan oldja ezt meg? Vannak esetleg erre szakosodott bűnszövetkezetek? Korrupt hivatalok vagy céhtagok? Van-e feketepiac vagy egy alvilági találkahely ilyen célokra?

Hasonló a probléma a másik oldalról nézve is: adott valaki, akinek sürgősen mérégre van szüksége, de ő maga nem tudja előállítani...

És ott a szállítás kérdése is. A mérég toxikusságától, azonosíthatóságától, terjedelmétől és tartalmától függően rengeteg lehetőség van a sztoriszál bonyolítására vagy háttéreseménykénti hangulatfokozásra:

- A törvény képviselőinek beavatkozása (pl.: különleges öltözékben mutatkozó alakok által elkövetett, rejtélyes rajtaütések).
- A méréganyag szivárgása és kilötyögtetése okozhat riadalmat a szomszédban...
- A karaktereket felbérelik, hogy A pontból szállítsák el B pontba a mérget...

e) Alkalmazás és használat

Hogyan alkalmazható a mérég? Le kell nyeletni, be kell lélegeztetni, vagy bőrön keresztül szívódik fel? Mindig érdemes előre elgondolkodni ezen, mielőtt egy mérget bemesélnél a játékba, hiszen oly sok felhasználási lehetőség létezik...

Néhány érdemes gondolat:

- A mérég „zenél” vagy sárga füstfelhőt hagy maga után, amikor a harcban használják a fegyvert, amire előzőleg gondosan felkenték.
- Felejtsd el a klasszikus tücsapdát, használj helyette olyan csapdát, melyekben maró-, harapó-, vagy karmoló eszköz van. Küld nyugdíjba a szörnyeket, óriásokat és földönkívülieket, és keress helyettük olyan helyes kis testrészeket, amik tökéletesek lehetnek a mérég tárolására...és szállítására.

• A vagyonos kereskedő kivájja néhány gyémántja belsejét, és halálos folyadékkal tölti meg azokat...

• A mérget füstölőnek álcázzák, amit fekete fóliába csomagolnak, amin arany felirat van..

A lényeg, hogy kreatív légy: minél jobban elrugaszkozsz a sablonos méregleírásoktól és alkalmazásoktól, annál jobban garantált a szórakozás!

f) Hatások

Nézd meg a 2.tippet néhány ötletért! Hiszen mennyi minden történhet a megmérgezett karakterrel: kegyetlen lassúsággal érkező fájdalmas halál; a mérge idegessé és dühöngővé teszi az áldozatot, aki ámokfutásba kezd, stb.

Például: A városban mindenki kíváncsian találgatja, hogy mi lehet az oka annak, hogy a megvadult ogrék és ettinek mostanában indított támadásai eléggé megdöbbenőek. Éppen ezért, a JK-k új feladata, hogy védjék a bördízműveseket, akik a termékeiket szállítják, mivel azok folyón történő leúsztatása egyre veszélyesebb...

g) Ellenszerek

Az ellenszerek a kalandok és küldetések klasszikus anyagai.

De érdemes az ellenszerrel kapcsolatosan is alaposan elgondolkodni, hiszen a lehetőségek ebben az esetben is korlátlanok!

Ha például legközelebb Te, vagy a karakterek mérget használnak a küldetés során, képzeld el, hogy hogyan alkalmazod a mérget, hogy néz ki, milyen hatása van, hogyan hat, és meséld ezt el a többieknek! Kiragadva egy alkotót vagy a teljes egészet nézve, rengeteg lehetőség áll rendelkezésre a játék élvezetesebbé tételére, a sztori csavarására.

2. Csűrjünk-csavarjunk

Itt találsz néhány ötletet arra, hogy hogyan lehet a mérgek használatával megcsavarni a játék menetét, hogyan lehet egy kis színt vinni az esetleg unatkozó JK-k életébe:

- A mérgeknek nem feltétlenül kell halálosnak lenniük. Alkalmazhatók más okok miatt is:
 - Önvédelemre. Ekkor a mérgeknek érdemes gyors hatásúnak és kivédhetetlennek lennie.
 - Egy mérge, ami úgy hat, mint egy igazi drog.
 - Olyan mérge, amitől nagy, piros bőrkiütések lesznek és pattanásaid: tökéletes olyan konfliktushelyzetekben, amikor pl. bárdok dalpárbajoznak vagy a Hercegnő kegyeiért és kezéért viaskodó kérék parádézhatnak a nagy nyilvánosság előtt.
 - A mérge csökkenti a karakter intelligenciáját, ami a következő szellemi párbajban mutatkozik meg ...
 - Kóma. A karaktereket manipulálják, mégpedig úgy, hogy megmérgeznek valakit, akit ők nagyon szeretnek, az ellenmérget pedig csak bizonyos ellenszolgáltatás fejében lehet megszerezni...
- Késleltetett hatás. Képzeld el egy olyan mérget, ami csak 4 hét múlva fejti ki a hatását! Ez jó kis tévútra viheti az áldozatot és a csapatot, hiszen valószínűleg azon fognak gondolkodni, hogy mi történhetett az utolsó órákban, amikor a mérgezés – szerintük – bekövetkezett.
- Tudatmódosító hatások (pl.: a mérge elmezavart okoz). Ezek remek lehetőséget adnak a szerepjátékos tudás megcsillogtatására:
 - A JK eddigi barátait ezen túl olyan ellenségnek tekinti, akiket nem egyszerűen csak megölni akar, hanem látványosan leszámolni velük.
 - A JK személyisége vagy viselkedése feltűnően megváltozik.

Valószínűleg senki sem mérgezésre fog gyanakodni.

- A mérgező egy más faj vagy közösség számára mérgező, míg másoknak gyógyír. Rengeteg félreértés és konfliktus adódhat belőle....
- Mágián alapuló vagy technológián alapuló. Pl.: a Star Trek egyik gonosz karaktere nanotechnológiát használ, hogy legyőzze az ellenfeleit. Mágikus mérgek használata esetén pedig csak a csillagos ég a határ a hatások és gyógyítások tekintetében... Légy kreatív!

3. Használj mérgeket a félelemkeltésre és nyomásgyakorlásra!

A legtöbb játékban a mérget 2 féle módon szokták nyomásgyakorlásra használni. Az első az ellenállás-dobás. Ennek a dobásnak lehet akár külön ceremóniája is:

Például: Megkérjük a játékosokat, hogy csendesedjenek el, tudatosítsuk bennük, hogy a játékos most éppen miért is dob a kockákkal, írjuk le a karakter éppen aktuális, már-már mérgezett állapotát, tartunk pár másodpercnyi hatásszünetet....majd adjuk meg a lehetőséget a játékosnak a kockái elvetésére...

A másik nyomásgyakorló momentum nem más, mint az ismeretlentől való félelem. Vajon halálos a mérgező? Mennyire halálos? Vajon, ha a karakter megdobja az ellenállás-dobást, lesz valamilyen hatása a mérgezőnek? A játékosok (nagy szomorúságukra) nem ismerik a mérgező határait, hatását, mellékhatását, és ez minden bizonyos nyomást fogja őket

Mesélőként ez egy olyan adukártya a kezében, amit nem szabad kihagyni: mielőtt pl. a JK-k kapcsolatba kerülnek a mérgezővel, hallhatnak pletykákat arról, hogy ellenségük mérgezőt alkalmaz. Etesd meg őket eltúlzott legendákkal arról, hogy mi történt azokkal, akik a mérgező áldozatai lettek. Adj nekik ellentmondó információkat a mérgező gyógyításával és az ellenmérgekkel kapcsolatban. Vess be „álmérgeket”, hogy kicsit felpörögjenek a játékosok, és persze néha nem árt fals dobásokkal húzni a játékosok agyát, hogy most vajon mire dobsz...

Gyakran, a mérgező szó pusztán említésére is elszabadulnak az indulatok a csapatban. Használd hát ki a lehetőségeket, hogy fokozd a játék hangulatát!

4. A mérgek alkalmazásainak szabályairól

Írta: Roger B.

Ne használd a szabálykönyvben leírtakat (ezzel magad és a játékosokat is megkíméled a felesleges idegeskedéstől). És lehetőleg ne ragaszkodj a dolgok szabálykönyven fellelhető leírásához...

Az a kijelentés, hogy: „Az ellenfeleitek pengéin zöld (fekete, vörös) ragacsos anyag látszik, végig az él mentén.”, valószínűleg kissé felhergeli a játékosaidat. Ha a játékos karakterét megvágják, mondj ilyeneket: „a seb fájdalmasan lüktet, és pokoli kínokat kell elviselned. Ekkor a fájdalmat még sosem éreztél eddigi életed során”. Ne vonasd le rögtön a sebészpontokat, és ne fp levonásra hegyezd ki a mérgező hatását! Mondd azt inkább a karakternek, hogy egyre fáradtabbnak és álmosabbnak érzi magát, hogy nincs kedve enni. Ez sokkal inkább szerepjátékra ösztönzi az emberkéket, mint az a mondatod, hogy:”vonjál le 4 fp-t”...

5. Legyen a mérgező több, mint egy egyszerű kockadobás

írta: Maarten V.B.

Mindig úgy próbálok alkalmazni a mérgezőt, ahogy a való életben történik: harc az idővel.

Egy példa:

A csapat a városkától nem messze lévő vártoronyba érkezik, hogy visszaszerezzen egy ellopott tárgyat. Amikor a csapat tolvaja megpróbálja kinyitni a lezárt ládát, egy csapdát aktivál, ami nem más, mint egy mérgező tű, és ami – természetesen-, megszúrja a szerencsétlen karaktert. A tolvaj mélyen hallgat, nem osztja meg ezt a fordulatot a többiekkel (ki szereti, ha pancser tolvajnak nézik...).

[Játéktechnika: A KM vagy a tolvajt alakító játékos dob egy ellenállás-dobást a rendszernek megfelelően, hogy megpróbálja megúszeni a mérgeződést. A dobás nem sikerült, de a KM ezt nem köti a játékos orrára.

A tolvajnak nem volt szerencséje: a mérgező erős és a mentődobása sem sikerült. Megfertőzte hát a mérgező, de kell egy kis idő, amíg elkezd kifejteni a hatását. Látszólag semmi sem történik: a kaland folytatódik, de egy pár perc múlva a KM átcsúsztat a tolvajt alakító játékosnak egy cetlit, amin közli vele, hogy a tolvaj lüktető fájdalmat érez a jobb mutatóujjában. Amikor a tolvaj szemügyre veszi az említett ujját, azt látja, hogy az megdagadt és elkékült.

[Játéktechnika: a KM 1 sebzéspontra írat fel a játékosal a mutatóujj miatt.]

Talán a játékos ekkorra már elérkezettnek látja az időt, hogy elmondja a partinak, hogy mi történt, de az is lehet, hogy az egyre nagyobb bajban lévő tolvaj még mindig inkább a hallgatást választja.

Ezek után a seb állapota egyre rosszabbodik. Sőt, már nem csak a mutatóujja duzzadt és szilvakék, hanem az egész jobb keze kezd ilyen sorsra jutni.

[Játéktechnika: A KM rendszeres időközönként újabb sebzésponthoz növeli a levonandók listáját].

Végül a pórul járt tolvaj rájön, hogy itt bizony segítségre lesz szükség. Elmondja a többieknek, hogy mi történt, ha még nem tette volna meg eddig, és most jön a kaland

java, hiszen vissza kell menniük a városba, és keresni kell valakit, aki ismeri a mérgező ellenanyagát. Ha van mérgező varázslatuk vagy varázssitaluk, az ad nekik némi időhaladékot, de ha nincs...

A KM fokozhatja az izgalmakat, amennyire csak lehetséges: a JK-k megérkeznek egy orvos házához, és még idejük is maradt bőven, de pechjükre a doktort nem találják otthon, mert betegekhez ment. Vagy: a papok éppen imaidejüket töltik és az elkövetkezendő 1 órában nem szabad zavarni őket. Vagy: a vajákos ember meg tudná ugyan gyógyítani, de már éppen egy halálosan sérült pácienssel kezel, és nem tud egyszerre több dolgot csinálni.

Láthatod hát, hogy rengeteg érdekes módja van annak, ahogy a mérgezőt a játékba bemesélheted. És kis odafigyeléssel és leleményességgel a mérgező remek hangulatfokozó elemmé tehető!

2002.09.18.

Szerző: Johnn Four Fordította: Fabyen

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely