

Tíz módszer a csapdák használatához



1. A csapdák támadások.

Csapdák tervezéséhez a 4M2HK módszert alkalmazom.

Minden csapda létrehozásakor megpróbálok választ adni az alábbi kérdésekre: Mi? Ki? Miért? Mikor? Hol? Hogyan? Mennyi?

Az első hét ötlet ezekhez próbál segítséget nyújtani.

A csapda alapvetően nem arra való, hogy a csapatot kiirtsuk egy gonosz gépezet segítségével. Esélyt kell adni a játékosoknak, hogy kidobhassák a karaktereik sebződéseit. A csapda nem egyenlő egy próbával, ahol kizárólag a játékosok találékonyságát mérjük fel. A csapdákkal hozzájárulhatunk a karakterek fejlődéséhez.

Például:

- A csapdák növelik a játék közbeni feszültséget, a megnövekedett kockázat miatt.
- A csapdákkal megfordíthatjuk a történet menetét.
- A csapdák plusz mélységet adhat a mesélésnek és a történetnek.
- A csapdák újabb lehetőséget adnak a szerepjátékra.
- A csapdák kreatív kihívást jelenthetnek.

A csapdák vegyítik a harc bizonytalanságát, a háttér izével, az NJK-val való ismerkedést, a kitalált rejtvények sikerének örömét, és a cselszövést.

Ezért különleges a csapdákkal való találkozás. A jó csapdáknak saját története van, amit megénekelnek a bárdok, vagy jól ismernek az alvilágban.

Minden egyes csapdát legalább olyan gondosan kell beépíteni a játékba, mint a NJK-kat, és figyelni kell a rájuk vonatkozó összetett szabályokra. A csapdáknak kiegyensúlyozottnak kell lennie, mint az összecsapásoknak, rejtélyesnek kell lenniük mint az összeesküvéseknek, és maradandónak kell lenni mint a más NJK-kal való találkozásoknak. A csapdák esetében ez háromféleképpen válhat emlékeztetéssé.

2. Minden csapda mögött egy személy áll.

A démon lord kastélyában másfajta csapdákat találunk mint egy magas rangú egyházfő házában, de van bennük egy közös dolog. Ezek valamilyen értéket óvnak a tolvajoktól. A csapdák milyensége sokat elárul a mögöttük álló személyről.

Ez többet is elmondhat annál, hogy ki vagy mi áll a csapda háttérében. Például, adott egy személy aki érdekelt bizonyos értékek megóvásában. Ez a személy bizonyára tudni akarja, hogy ezt milyen csapdával tudja a leghatásosabban megoldani és mennyit kell költenie. Ezért megbíz egy embert aki jogosult



lesz különféle források felhasználására a cél érdekében. Ezen személy felbéri a csapda készítőjét, a munka elvégzésére. A csapdakészítőnek, valószínűleg beszélnie kell valakivel akinek tudnia kell, hogy milyen csapdát készített, és aki majd értesíti a lakókat, hogy mostantól védett a terület (Nem feltétlenül kell az igazat mondani. Jobb ha azt hiszik, hogy pár démon, vagy pokolkutya lett alkalmazva a behatólok elfogására.) És legvégül, bizonyára lesz pár személy melyeknek tudnia kell a csapdákról, a nem várt, kellemetlenségek elkerülésére.

A következő mód, amit használhatunk az FMTÉ. Mindig van valaki aki (F)elel az eredményért, ez tipikusan egy vagy több személy, esetleg senki. Az utóbbi esetben az eredmény elég siralmas is lehet. Ezután kell egy személy (M)egbiznak a munka elvégzésével. Esetenként szükség lehet egy (T)anácsadóra aki segíthet a döntéshozásban, és a munka elvégzése után valakit majd (É)rtesíteni kell.

A csapdakészítő személye létfontosságú. A tudása és a technikája jól felismerhető a munkáján. Bizonyára minden csapdáját ellátja valamilyen jellel ezzel is tudatva mindenkivel, hogy ki készítette a csapdát. Az útmutatásai igen hasznosak lehetnek a partinak, mert így megtudhatják mivel találkozhatnak, és mi lesz a teendőjük a csapdák hatástalanításához. Előfordulhat, hogy a csapdakészítőt igen lágyszívű ha kellő anyagiakkal, vagy információkkal ellátott személy keresi fel, még ha rontja is az értékét a megrendelői szemében.

Ne felejtse el, a csapdák nem csak egyszerűen odakerülnek ahová te lerakod őket. Rengeteg ember áll minden egyes csapda mögött. Valaki fizet érte, van aki mellette él, és ezek mind lehetőséget biztosítanak a játékosoknak, hogy a csapda veszélyességét csökkentsék. És remek mesélési alapot teremthet egy csapdás helyzetben / csapdákkal teli szituációban.

3. Nem minden csapdát terveztek a eszeveszett gyilkolásra.

A csapdák általában nem a gyilkolásra készülnek. Az elsődleges feladatuk az adott terület védelme, ez alól csak pár kivétel van. Bérgyilkosság, hiúság, kíváncsiság, vadászat, félelem keltés mind olyan ok ami miatt készíthetnek csapdát. Ezek

lehetnek halálosak, de sokszor a halál még nem jelenti az igazi véget.

Nem minden csapda halálos. Van amit csak sebzésre, bénításra, elfogásra terveztek. Másokat riasztásra, elijesztésre, késleltetésre, eltérítésre, félrevezetésre készítenek. Vannak esetek amikor a csapda készítői nem foglalkoznak azzal, hogy fog-e működni vagy sem. Például, az új király nem igazán fog törődni azzal, hogy az elődjének a sírját kirabolják-e vagy sem, ha ő bérelte fel a gyilkosokat.

Ugyanakkor ezt szeretné ha ez nem derülne ki, emiatt az elődje sírját a rangjához méltóan készítteti el, megfelelően csapdázva. (Még ha nem is mind működik.) És valószínűleg azt is szeretné ha az előd halott maradna.

Sok csapda célpont specifikus, tehát csak egy célpontra csap le, míg másokra veszélytelen.

Van csapda aminek e működését rendkívül nehéz észrevenni, van aminek a működésbe lépése elrettentő hatással van. A jól működő, elrettentő csapda, gyakran sokkal jobban szolgálja a célt, mint egy halálos.

Néha olyan dolgok válnak csapdává amit, nem is terveztek annak, csak valamilyen külső hatásra váltak azzá.

Például egy eltörött mágikus eszköz, vagy egy elöregedett kötélhíd, kissé rohadt deszákkal,

Természetesen az ilyen eszközöket is fellehet használni csapdakészítésre. A hid némi munkával olyan állapotba hozható, hogy szilárdabbnak látszon, mint valójában. A varázstárgy, halálos lehet, ha óvatlan varázshasználó kezébe kerül.

A jó hatásfokú csapdákat tervezhetnek arra, hogy a védőknek a harcát segítse. Ez lehet egy riasztás, ami időt ad nekik a támadóállások elfoglalását. És ezek a védők, pár sorozat nyíllövéssel bele kényszerítheti a partit egy mély medencébe aminek a felszíne alatt háló van. Az élőholt kemény ellenfél lehet, de lehet még keményebb, ha egy sötét, szentségtelen / átkozott (unholy), mérges gázzal töltött helyen kell küzdeni vele. A mérges rovarok legtöbbször inkább kellemetlenek, mint veszélyesek, de mennyivel más ha egy szük

átjáróban, egyedül kell a játékosnak szembenézni velük, és valamit tenni ellenük a segítség, gyógyítás reménye nélkül.

Ne felejtse, miért helyezték el az adott csapdát. Mint a csapdák mögött álló emberek személyisége, a csapdák működése, a csapda jelenet fontosságát növeli és alternatív lehetőséget biztosít a játékosoknak a kockázat megosztására. Ráadásul, a csapda választása, elhelyezése, és az állapota segítség lehet a csapatnak hasonló kalandokban.

4. A régi csapdák, mások mint az újak.

Az öreg csapdák idővel használhatatlanná válnak. Némelyik magától működésbe lép, némelyik élettelené válik. Például egy csapda ami a partira szabadt egy szörnyet igen hatásos lehet. Lehet, hogy a mechanikai része még mindig kifogástalanul működik, de a szörny már nem képes többet riogatni a parti tagjait. Ugyanakkor a friss csapdák, véletlenszerűen is készülhetnek, mint a gazember akit a parti üldöz és a fickó meggyengíti a kötélhidat, hogy leszakadjon a parti súlya alatt. Emiatt az új csapdák még nem kevésbé veszélyesek, de mások, mint azok amelyek évtizedekkel, vagy évszázadokkal ezelőtt készültek.

A régi csapdák felfedezését megnehezítheti a rájuk rakódott por, pizok. Ugyanakkor ezek miatt a csapdák működőképessége csökken. (Hacsak valaki nem tisztogatja meg a csapdákat rendszeresen.)

Három lábnyi homok, elfedi a nyomólapokat és a botlóluzalokat, megóvja a behatolót a kontakt méregetől, elviszi a nyílcsapda tűzvonalából. Továbbá, a régi csapdánál fennáll a lehetőség, hogy valaki már kioldotta őket. Nem kell minden csapdának veszélyesnek lennie a játékosokra, néhány nagyon jól mutat a pár évvel korábban ott járt kalandozók maradványaival és jól emeli a történetet.

Azokon a helyeken ahol több civilizáció élt, bizonyosan otthagyták a kézjegyüket az egykori lakók, és természetesen a csapdáikat is. Emiatt egyes területek lehetnek erősen csapdázottak, ugyanakkor egyes területeket teljesen megtisztítottak.

A friss csapdák körül maradhatnak beszédes nyomok, amik az óvatlan készítők hagytak hátra – forgács, pizok, friss vágásnyomok a fákon egy gödörccsapda közelében, levelek, gyémántpor a védőmágia elmondásának a helyén.

A csapda létrehozásának időpontjával, könnyen befolyásolható a csapda működését.

5. A csapdák függenek a környezetüktől.

A csapdák jól vagy rosszul beleolvadnak a környezetükbe. Ezt a beleolvadást elősegítheti valamilyen természetes jelenség. A puha kőzetben könnyebb ásni és emiatt a gödörccsapda logikus választás – természetesen ez az olcsóbb és a gyorsabb is. A kemény kőzet, többlet él, és sarok miatt jól elrejtetheti a lehulló tömböket. A mészke nedvességet és ködöt, cseppköveket jelenthet, emiatt csökken a látótávolság a padló és a plafon közelében, természetes takarást, akadályokat biztosítva.

Az ilyen helyen jól jönnek az olyan csapdák amik gyors mozgásra ösztökélik a csapatot, mint a szörnyek, vízszivárgás, vagy olyan csapdák ami leeséssel vagy szétkenődéssel fenyegetnek.

Olyan helyek ahol gyakoriak a ragadozók, nagyobb barlangok, laza kőzet, mérges gázzal teli üregek, melegvíz források, vulkanikus aktivitás, földalatti folyók, iszappal teli lyukak mind remek csapda lehetőségek. Egy mocsaras terület az egyik legkellemetlenebb: Úszni a mocsárban lehetetlenség, az átgázolás lassú és fárasztó, rengeteg rovar és más lény él benne, és még a fertőzésveszély is fennáll. A levegő nagy mennyiségben tartalmaz metánt, amit nem a legegészségesebb belélegezni. Ráadásul még gyúlékony is.

Némi képzelőerővel, a természeti veszélyforrásokkal megnehezítheted egy területre a bejutást, ezt egy jól felkészült csapdakészítő jól működő, rejtett, és olcsó csapdákat készíthet. Ugyanakkor előfordulhat, hogy egy csapda a lehető legrosszabbul illeszkedik a környezetébe. Lesz olyan, aki a kedvenc csapdáját akarja elhelyezni, és

nem foglalkozik vele, hogy az mennyire rosszul illik az adott helyhez és ez mennyibe fog kerülni.

A csapdák kihasználhatnak egyedi gyengeségeket. A nyílcsapda rossz választás az erősen páncélozott kalandozó ellen, ezért az okos csapda állító olyan helyre állítja fel, ahol csak gyengén páncélozott célpont tartózkodhat. Ilyenek a szűk folyosók, helyek ahol mászni kell, forró területek, vagy ahol jellemzően könnyen páncélozott a behatólok.

A gödörccsapdák a másik véglet, jól működik a páncéloz ellenfelek ellen. A páncél súlya biztosítja a megfelelő kioldási tömeget, nem fogja fel a zuhanás erejét, és megnehezíti a csapdából való kijutást. A mágiahasználók, akiknek nem a legmagasabb az életereje, jó célpontok a mérgeknek. Gáz csapdák a leghatásosabb választások, nehéz észlelni őket mielőtt túl késő lenne. A kioldásukhoz kell némi késleltetés, hogy akkor lépjenek működésbe amikor a védendő tárgy már egy értékes célpont kezében van, és nem egy értéktelen felderítőében.

Tervezhetnek csapdát arra, hogy valamilyen lények áradatával támadjanak a karakterekre. A csapdák sora a védett területen, jelenthet törekeny, rosszul felszerelt, nem túl okos, 3 – 4 láb magas humanoid hordát. Vagy egy jól feltüzelt vaddisznót ami könnyen nekimehet a akár több ellenfélnek is. Fej és toroksérülésüket okozva az alacsonyabb célpontoknak. Gyomor és végtagsérüléseket a magasabbaknak.

Az időjárást, talajviszonyt, behatólok típusát, és más különleges körülményeket kell megfontolni a csapda tervezésénél. Ez növeli a csapdák variációinak a számát, még több kihívást biztosít. Ez javítja a mesélés szintjét a csapda jelenetnél és javítja a történetbe való illeszkedést, különösen ha véletlenül olyan csapdát választasz ami rosszul illeszkedik a környezetbe.

6. A csapdák tömör válaszok egy meghatározott helyzetre.

A csapdák rejtvények is egyben. A hagyományos csapdák alkalmasak rá, hogy a parti megfelelően válassza meg a haladási sebességét. Ugyanakkor a csapdáknek megvan az az előnye, hogy váratlan meglepetéseket okozhatnak.

A csapdának a milyenségét a Minőség, Költség, Kivitelezés, Biztonság és a Morál határozza

meg.(Ezeknek összessége befolyásolja csapda kidolgozását, és a kiadásokat.)

A jó minőségű csapdák megbízhatóak és működőképesek maradnak hosszú időn keresztül, karbantartás nélkül. Ezeknek a leggazdaságosabb a elkészíttetése, ha pontos működésre van szükség. Ilyen csapdákat biztonságosan kezelheti bárki, a célpontok kivételével...

Természetesen nem minden csapda kiemelkedő minőségű. Elhibázhatnak az öt lehetőségből egyet vagy többet, esetleg mindet.

A működőképességhez, a csapdának képesnek kell lennie ellenőriznie a környezetének az állapotát (érzékelő). Valamilyen választ kell szolgáltatnia (végrehajtó), és ennek a kettőnek összeköttetésben kell lennie (kapcsolat). Ez a három jól elkülöníthető az egyszerűbb csapdákban is, de néha egybeolvadhat. Például a csapda lehet egy ajtó kilincse kontakt méreggel bevonva. Ez érzékeli ha megfogják a kilincset, és kiváltja a behatólok mérgezését. A kettő között a kapcsolat közvetlen, azonnali.

Összetett csapdában, egy bukóhuzal érzékelheti a behatólást, egy kötél továbbíthatja a jelet, és a kibiztosított számszerű teszi fel a 'i'-re a pontot. Csapda az is amikor a megtámadnak valakit a banditák. Ilyenkor a megfigyelő aki az érzékelő szerepét tölti be. A támadók és a megfigyelő közti egyezményes jel a kapcsolat, és a támadók a végrehajtók.

Ismerve az érzékelő, kapcsolat, végrehajtó hármass felépítését, a játékosoknak négyféle lehetőségük van a csapda elkerülésére, hatástalanítására.

- Az érzékelő megkerülése. Így a csapda sértetlen marad. Ezt megtenni a gyakran nehéz és veszélyes, de lehetséges.
- Megszakítani a kapcsolatot az érzékelő és a végrehajtó között. A csapda még így is működésbe léphet, de jóval kisebb az esélye, hogy kárt okozzon.
- Magát a végrehajtót kikapcsolni.
- Működésbe hozni a csapdát és figyelni a kiváltott hatást. A legtöbb

csapda csak egyszer működik. Nem mind, de a legtöbb igen.

7. A csapdák költségei.

Egyes csapdák olcsók, mások költségesek. Ugyanakkor kell hozzájuk némi leleményesség, és veszélyt jelenthetnek azokra akikkel egy helyiségben vannak elhelyezve. Az ajtók ennél egyszerűbbek és olcsóbbak, még ha rejtettek is. A megkerülhető csapdák, csak felesleges kiadást jelentenek.

Az is csak a felesleges kiadásokat növeli ha a csapda működik de nem képes a behatolást teljesen megakadályozni. Csak aprócska különbség van abban, hogy egy sikeres rablás után négy vagy öt rablónak kell-e osztozkodnia. Épp ezért ott alkalmazzunk csapdákat ahol, nehéz felfedezni a behatolóknak, vagy olyan helyen amit képtelenség elkerülni.

A költségek kímélése még nem jelenti, hogy a parti körül lévő olcsó csapdák, kevésbé halálosak. Van aki azért épített csapdákat, mert biztonságérzetet ad neki. Van aki ösztönösen készít csapdákat. Van aki csak egyszerűen imádja a csapdákat – gyűjti, tervezi, építi őket. Van aki szeretne valamit a lehető legjobban biztosítani, és ezért képes a lehető legmesszebbre elmenni.

Olyanok is vannak akiknek elegendő erőforrás van a kezében, hogy a csapdák költségei lényegtelenek legyenek számukra. Az egyiptomi fáraók megtehették ezt, ezért látták el csapdákkal a piramisokat. Természetesen erősen motiváltak voltak abban, hogy a halál utáni nyugalom zavartalan legyen.

Egy lich búvóhelyének csapdákkal jól védettnek kell lennie, még ha nem is mágikusokkal.

A lich tipikusan egy nagyhatalmú, magányos, okos lény, aki nem kockáztatja a öröklétét azzal, hogy hagyja felfedeztetni magát, egy kalandozó csapattal. Mert ki tudhatja? A kalandozók felfedezhetik valamely gyenge pontját, rendelkezhetnek valamilyen különleges, egészségtelen

felszerelési tárggyal, vagy csak egyszerűen szerencsések lehetnek. Ezért nem megdöbbenés ha a búvóhelyét csapdákkal és megidézett lényekkel védi, anélkül, hogy extra kockázatnak tenné ki magát. Ugyanakkor az öröklét lehet unalmas is, és érdekesebbé lehet tenni egy jól felszerelt kalandozócsapat elpusztításával.

Tartsd szem előtt, hogy aki csapdákat készített annak extra kiadásokkal kell számolnia. Tehát érdemes alaposan megfontolni, hogy nem érdemesebb a csapda helyet egy ajtó, vagy egy fal alkalmazása a történetben. Csak ott használj csapdákat ahol feltétlenül szükségesek, ahol örök tudsz helyettesíteni velük.

8. A sírbolt remek hely csapdáknak.

Az aki sírboltba épített csapdákért fizet, az szeretné ha a végső nyugalma zavartalan legyen. Az ilyen típusú csapdáknál nem kell aggódni a véletlen balesetektől. Aki beindít egy ilyen csapdát, az minden esetben egy hullarabló, akit a csapda építetői szeretnének elpusztítani, vagy örökre fogságba ejtve látni.

A sírboltok legtöbbször zártak és kicsi az alapterületük. Ez nehezíti az esetleges csapdák elkerülését. Ezért a sírbolt-csapdák jól megtérülnek az építetőknek.

Továbbá, egy sírbolt ára nem tartozik a szokásos kiadások közé. A hatalmasságok sírjai, néha nagyszámú befektetésekkel épülnek, utolsó esélyt biztosítva a tulajdonosoknak, hogy életükben, egyszer utoljára költhessenek magukra. Akik az elhunyt után pénzt és hatalmat örökölnék, gyakran hajlamosak bonyolult, költséges, halálos, és szép csapdákat építtetni a sírba. Természetesen ilyenkor nem a saját pénzüket költik, hanem az elődjüket. De nem elhanyagolható politikai tényező, hogy milyen csodálatos, és jól védett síremléssel óvja őseinek a maradványait.

A vallás egy másik tényező. Érdemes ilyenkor figyelembe venni.

Ha van egy különösen gonosz csapdára elképzelésed, amit nem tudsz beépíteni a kalandba, még jól használható egy síremlék őrzésére.

9. Nem minden csapda működik érintésre.

A legtöbb csapda attól lép működésbe, hogy megérintik vagy valamit megmozdítanak. Ez lehet ajtónyitás, a bukóhuzal meghúzása, súly kerülése a nyomólapra, egy tárgy megérintése vagy elmozdítása.

A csapdák reagálhatnak fényre, hangra, az élet jelenlétére vagy hiányára, egy személy halálára... bármire ami csak lehetséges. A mágia és a képzelőerő rengeteg lehetőséget biztosít erre.

A tudatlan élőholt lények kiválóan alkalmasak a csapdák működtetésére. Relatív olcsók és sokkal jobban érzékelik a behatolást mint az egyszerű csapdák. Csak annyi kell, hogy érzékeljék a parti jelenlétét és utána már teszik amire utasítottak őket. A támadás túl egyszerű, és gyakran nem túl hatásos. A mechanikus csapdák kioldása, egyszer használható mágikus tárgyak használata, már sokkalta halálosabb lehet.

Ha a játékosaid abba hitbe ringatják, magukat, hogy ha nem nyúlnak semmihez akkor nem kerülhetnek bajba, akkor hamar kellemetlen helyzetben találhatják magukat.

10. Dungeonok amikben nincsenek vízszintes 3 x 3 méteres folyosók.

A csapdák a kalandozókra váró környezeti ártalmak részei. Ott ahol a kincsek fellelhetők, általában nem tiszták. A bejárat közelében lehet szemét és rendetlenség. A járatok lehetnek porral és korommal borítottak, olykor sötétek, vagy szembántóan fényesek. Néha hiányozhat a plafon, néha a padló. A folyosók levegője lehet áporodott vagy akár mérgezett is.

A beomlások, lezuhanó kövek, tovább növelhetik a hely veszélyességét a csapdák nélkül.

Valahova csak kúszva lehet eljutni, olykor csúszva a leglehetősebb szögekben.

A sík, tiszta, csapdamentes, széles folyosók, emberméretű járatokból, arra következtethetnek a karakterek, hogy még mindig használják őket, és megpróbálják majd elkerülni azokat. Továbbá, nem mindenki ember, így más lehet az óriások otthona, és egy goblin törzs élettere, ami jól megnehezítheti a normál méretű kalandozók életét.

A változatos munkakörülmények az egyike a kalandozók munkahelyi ártalmainak. Ehhez még hozzájön, hogy a védők hazai terepen mozognak, a területen idegen kalandozókkal szemben, csapdákkal megtámogatva. Ez elegendő, hogy a játékosok alkalmazkodjanak, és rögtönözzenek, ha győztesen akarnak a kalandból kikerülni.

2001.09.05.

Szerző: Aki Halme

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely