

Karakterhalál, partihalál



Varshi: Persze, hogy ki kell játszani, de mi van ha nem csak a saját vesztét, hanem az egész csapat halálát okozza a karakter? Hagyja kinyiffanni a többit is? Egyébként megnézem azt, aki frankón kijátszik egy 17+ intelligenciájú karaktert. Hiszen az már szinte emberfeletti, és nem valószínű, hogy sok ember – akár szerepjátékos, akár nem szerepjátékos – van aki ilyen pengén tud gondolkodni. A kérdést tehát úgy is fel lehet fogni, hogy a KM, aki elvileg mindent tud a saját kalandjáról, meddig segíthet, ha segíthet a karakternek, akit a játékos szellemi okokból NEM TUD kijátszani. Nem tartom magam hülyének, de teljesen biztos vagyok benne, hogy én játékosként nem tudnék olyan jól okoskodni, ahogy azt az Yneven létező, szinte zseniként gondolkodó karakter az én irányításom nélkül tenné.

(Kicsit távolról indítok, mert baromi összetett kérdés, vagy legalábbis túlmutat magán.) Először is, már megint kijutunk abból a `térből`, amit egy józan KM egyszerűen tudna befolyásolni, csupán saját magából kiindulva. Ezekhez a problémákhoz kellene a játékosok is, ill. az ő közreműködésük és megértésük. Illetve, hogy mi (KM-ek) is megértsük és ismerjük őket! Anélkül nem megy...

Mert esetleg a megfelelő mennyiségű információ adagolásával tud a KM itt-ott kompenzálni, ha a csapat nem éppen Sherlock Holmes, azaz kicsit több info-t kell adagolunk a kelleténél (Na bumm...!), de hát a játék örömeért ennyi csalás bőven megéri – különösen, ha nem ütközik a világreálisba.

De itt már nem arról van szó, hogy mennyiből találják ki a dolgokat, hanem az, hogy egyáltalán nem tudjak összerakni a mozaikokat, vagy messze lassabban a kelleténél. Esetleg rosszul. ÉS, ez éppen hogy a játékosok hibája, nem pedig a JK-ké.

(Olyan világreálisbeli hiba ez, amihez hasonló akkor történik, amikor egy sz.gépes játékban egy eddig a számítógép által irányított playert `veszel át`, de Te bénább vagy, és az átvett player mások szemében (- akik nincsenek tisztában a váltással -) hirtelen elkezd szarabbul gondolkodni, taktikázni, harcolni. Az analógia: Eddig, az előtörténetében igazi zseni volt a JK, egy szupernyomozó inkvizítor, de egyszer csak (- mikor a játékos elkezdett játszani vele -) hirtelen `lebutult`...

Mit is írtál?

Nem tartom magam hülyének, de teljesen biztos vagyok benne, hogy én játékosként nem tudnék olyan jól okoskodni, ahogy azt az Yneven létező, szinte zseniként gondolkodó karakter az én irányításom nélkül tenné.



Ez az!! Pont erről beszélek! És akkor ha belegondolsz, meg az átlagos ynevi polgár tudásába, világnézetébe való `beilleszkedés`, annak maradéktalan kijátszása is milyen nehéz, hát még ha valami `izgalmasat`, kiugró és egyedít is akarunk csinálni! Nem a DND óta működő sablon-koreográfiákra gondolok, hanem az adott világba, ill. mikrovilágba illő apró finomságokra...

Ez egy olyan hiba (konzekvencia-hiba), amit orvosolni kell! Erről később.)

Az pedig, hogy az egyik játékos mondjuk kilóg a többi közül (a pozitív irány itt feltűnőbb), az még jobban borít ezen a rendszeren. Itt lep színre a SZEREPjáték, hisz aki nem képes visszafogni magát, és a karaktere _adott_ keretein belül maradni, azzal nem árt elbeszélgetni erről négyszemközt...

Felesleges tovább elemezni a kérdést – nézzük, hogy mit tehetünk: Ha jól emlékszem, egyszer Sics-csel ment egy feltáró jellegű vitánk (azaz nagyjából egyet értettünk) a `Különböző érdeklődésű és tudású játékosoknak való mesélés` témakörében.

Egy biológus, egy történész-szociológus, egy mérnök-fizikus, stb. Nem egyszerű... Van, aki KM-ként ezt le tudja kezelni, sőt még bizonyos dolgokat mese közben is megkérdez egy a témában nálánál IRL nyilvánvalóan profibb játékostól, hogy mi hogyan is van szerinte (pl. modern fegyverek kérdésében) – így nem mond egetverő baromságokat. (Ismerjük a saját korlátainkat!)

De ehhez fel kell nőni emberileg és mesélőileg egyaránt. Sics azt mondta nekem, hogy neki az az elvárása, hogy ha valaki _nála_ egy karakter bőrébe akar bújni, akkor az ne csak abból álljon össze, hogy kitalál egy reális, az adott fantazi-világban élő, oda illő alakot, és aztán megszemélyesíti, hanem sokkal több: **KÉSZÜLNIE IS KELL RÁ!**

Jól érted, készülnie kell _otthon_ a játékra! Ha lovagot akar játszani valaki, akkor látogasson el a Hadtörténeti Múzeumba, aztán nézzen meg egy-pár lovat kicsit közelebről is (már, csak hogy legyen fogalma!), esetleg egy-egy bemutatót is meglátogathat!

Nézzen utána a címertannak a könyvtárban (ha fel akar venni olyan képzettséget!), olvasson utána az adott (karakterhez illő) IRL körből fennmaradt feljegyzéseknek, hogy milyen élet is volt azidőtájt. Milyen ruhákban jártak, - nem pedig `ruha (1 db.)`, - mennyire voltak műveltek és harciasak, ill. a társasági életben jártasak és közkedveltek voltak-e

az adott korban. (Ezt, hogy megfelelő IRL példát és mintát (=kört) találjunk, illik egyeztetni a KM-mel, hisz ez az ő világa, másrészt meg a karakter előéletétől, személyiségétől is nagyban függenek az ilyen apróbb dolgok).

Magyarul ha Te bárdot akarsz alakítani, akkor igenis olvass át pár verset és tanulj meg egyet-egyet, hogy legalább olykor-olykor tényleg úgy viselkedj, mint egy bárd! Mert hát nem szép az, ha elszavalsz egy verset, meg ha csak egy-egy versszakot is – ami melleleg meg az IRL műveltségnek is jót tesz? Nem ez a SZEREPjáték?

Én ezt egy kicsit túlzásnak tartottam, de van benne valami! Ha otthon megtervezed a `varázslótornyodat`, képet rajzolsz (vagy keresel a neten) a karakteredhez, akkor miért nem vagy képes a kisebb, apróbb, kevésbé fontos, de ugyanakkor melyebb nyomot hagyó és a karaktert színesítő részletekkel is foglalkozni? (Az ördög ugye a részletekben rejtőzik...)

Azt hiszem, hogy elvárható a kedves játékostól, hogy tisztában legyen bizonyos dolgokkal – a lehetőségekhez képest. Ez ugye azért minőségileg mar egy ugrás szerepjáték terén, nem?:) Ez csak egy `apró` kitérő volt az `intelligencia kijátszása` téma fele, amivel szerintem egy könyvet meg lehetne tölteni...

Két esetet különböztethetünk meg:

- túljátssza a karakter képességeit (nem képes lebutulni és a karakter keretein belül maradni).
- nem tudja kijátszani, nem tud felemelkedni az elvárt szintre (lassú felfogású, nem elég taktikus illető, vagy barmi!).

Az utóbbi esetben a karakter `szürke` lesz, élettelen, hisz pont azon oldaláról `gyengül le` (lásd a meg sz.gép által vezetett játékos átvételét!), ami a lényegét adná! Egy varázsló legfőbb fegyvere az intellektusa, a szellemi képességei, nem pedig a mágia. Az indirekt módon, az előbbiből következik, na meg a hatalmas gyakorlásból! És nem utolsó sorban a lehetőségektől. (Lásd még: ritka fóliánsok és titkos tudás, megfelelő mentorok.)

Ugyan ez igaz arra, az előbbivel majdhogynem ekvivalens (a probléma

szempontjából) az a szint, amit egy töketlen, kommunikációképtelen, nem éppen megnyerő stílusú játékos képes alakítani, mondjuk egy bárd szerepe bújva. Így születnek lényegében a bárdmágiát használó íjászok. Az ilyen szituban, ilyen játékosoknak nehéz segíteni. Azaz inkább kevés eszköz áll a rendelkezésünkre. Sajnos az, hogy a játékos nem volt képes felmerni, hogy ő ehhez a szerephez `vajmi kevés` lesz, az már árulkodik valamiről. Kell egy adag emberismeret, sőt önismeret ahhoz, hogy belássuk: nem vagyunk képesek eljátszani valamit.

Ha nem tudjuk lebeszélni a játékosról, hogy márpedig ő zsenivel akar játszani, akkor meg kell teremtenünk a már leírt `hézag` betömésére szolgáló kisebb csalásokat, amikkel helyre pofozhatjuk a sérült világrealitást. Nekünk, a KM-nek kell pótolni az adott játékos intelligenciahiányát, nekünk kell `odacsálni`, becsempészni azt a pluszt, amit előnyként neki a kimagasló intelligenciája teremtene!! Azaz neki, mint egy kicsit `kivételezett játékosnak`, megfelelően több információt kell adagolni – titokban persze, hogy se a játékos büszkesége ne sérüljön, és a további infók kiszivárgásával se fokozzuk az előbbi hibát és a `hézagot`.

Lehet, hogy azt is a szájába kell rágni, amire az okos gladiátort játszó illetőnek elég lenne csak célozgatni. Te, a KM helyettesítéd az ő játékos agyából hiányzó kombinációs, komparatív, feldolgozó&elemző, stb. képességeket!!! Te vagy az ESZE!

Megadod neki azokat a plusz infókat, sőt kibogozott logikai szálakat, komplett eredményeket (!), amikre neki, ha ki TUDNA játszani a karakterét, elméletileg automatikusan rá kellene jönnie. Így nem sérül a világ.

Más kérdés, hogy Te mennyire élvezted ezt...

(És kérdés, hogy ehhez mennyire partner a többi játékos.) A másik, talán egyszerűbben, de az illető játékos személyétől függően akar SOKKAL

nehezebben is kezelhető probléma, amikor a karakter nem `elégé buta`.

Érdekes, és örök ellentmondás a 14-es IQ-ju barbár, hogy akkor az most mire is képes!? Nem árt ezeket egyeztetni, és ha végül sehogy sem akar működni, akkor valahol változtatni, `csalni` kell!

A fenti barbáros esetben láttam már olyan megoldást is, hogy akkor válasszuk ketté az IQ-ja jelentését a megszokott módon értelmezett IQ-ja legyen 10, de a memóriája meg mit tudom én milyen legyen egyedülálló, 18-as. Esetleg kap még egy fotógrafikus memória-szerű dolgot is.

Azt persze hozzá kell tenni, hogy ez a kérdés nem ilyen `tisztá`, mert rögtön előkerül és belekeveredik a `játékos es a karakter tudásának megkülönböztetése`, de most válasszuk külön őket, és nézzük azt, hogy a játékos tényleg nem használ általa nem ismert adatokat, információs-morzskákat!

Sajnos meg mindig megmarad az a probléma, hogy a karakter kijátszásába beletartoznak olyan `apróságok`, mint bizonyos `hiányosságok`, (műveltségi, illetan-béli, nyelvi készségeket illető) hibák meg egyéb bénaságok.

Ehhez tényleg le kell ülni a játékosal, es nagyon komolyan elbeszélgetni vele erről. Hogy tönkreteszi a játékot, de egyébként is Te (a KM) sokkal jobban díjaznád azt, ha bebizonyítani a játékos, hogy mennyire jól elő tudja adni a hülyét. Ebbe bőven belefér az, hogy időnként a játékos es a KM egymásra kacsintanak, miközben a JK óriási baromságokat mond – mert a karakter kijátszása ezt kívánja. Ha meg végképp nem bír magával, akkor mi a francért nem játszik okos, eszes karakterrel? Ha nem ragad le az ember a M* kaszt-megkötéseinél, akkor olyan egyedi kombinációt farigcsálhat magának, amelyet csak akar! És akkor maradéktalanul kijátszhatja azt, ami könnyebben is megy neki (-> mert láthatóan az okos játék könnyebben megy!), és még szereti is...

No de lássuk, miket is kérdeztél meg:

Persze, hogy ki kell játszani, de mi van ha nem csak a saját vesztét, hanem az egész csapat halálát okozza a karakter?

Hat itt gyorsan szögezzünk le valamit: nem ő, a karakter, hanem Te, a KM okozod a halálukat! Ez a Te mulasztásod volt, hogy ezt nem kalkuláltad be a mesédbe, ill. annak eredménye, hogy nem számoltál azzal, hogy az okos-t játszó, de lassabb játékos buta

lesz, és a kérdés áthelyeződik az okos gladiátorra, vagy akárkire, akire nem kellene.

Mert más a szitú, ha mindenki (az összes játékos) rájön a megfejtésre, de csak az mondja el, akinek *tényleg* van hozzá esze és lehetőség - és megint más, amikor így felcserélődnek a szerepek!

Szóval még egyszer: ha meghalnak, Te ölöd meg őket. No nem azért, mert Te irányítod az ellenfelet, és Te dobálsz a nevükben (eddigre már rég eldőlt az egész, csak végjáték a party lemészárlása-), hanem azzal ölöd meg őket, hogy belekeverted őket egy olyan történetbe, amiből (általad bevallott módon is) nem tudnak kikeveredni. Ha ez volt a célod, akkor hajra! Biztos igazad van, ha halalt érdemelnek – a világ visszacsap a hibakert, és Neked *kötelességed* ezt kimesélni!

Ellenben ha belátod, hogy elszámoltad magad... Ugye értesz?

Hagyja kinyiffanni a többit is?

Nem ő `hagyja` (- az egy cselekvést kifejező ige!), hanem passzívan elszenvedi az egészet – mert el kell túrnie, és nem avatkozhat közbe! Nem erőszakolhatja meg a valóságot azzal, hogy hirtelen csodát tesz! Ennyi erővel akár superman-szerű lényé is válhatna, ugyan úgy hihetetlen lenne! Ez effektíve egyenértékű a deus-ex machina esetével...

Szóval az ő helyében (az okos játékos fejével) ezt úgy kell tekinteni, hogy ha a KM már ilyen helyzetbe sodort minket, akkor illik korrekt mód meghalni a partynak – attól függetlenül, hogy Te elcseszted valamit, és nem így tervezted...

Meg egyszer: `A karakter kijátszása – mindenek felett!` (Úgy nagyjából ennyiben össze lehet foglalni a lényegét.

Levezetésül had kalandozzak el egy kicsit:

Az efféle problémával én is sokszor találkoztam már. Egy igen eszes, mellesleg kitűnő szerepjátékos srác egy Dragonlance-beli surranó tolvajt alakított, szerintem fergetegesén. Csak az volt a baj, hogy egyedül több esze és problémamegoldó készsége volt, mint a party maradék részének együttvéve, és pont ő gondolkodott úgy, ahogy én azt a mesében elvártam volna – legalább az egyik játékostól. Kb. 2 vagy 3 mese után a többi játékos is csatlakozott hozzám, mikor arra kértem, hogy nem akarna-e esetleg egy másik karakterrel jönni, akinek a személyisége és az esze is lehetővé tenné, hogy jobban elősegítse a játékot. Mert lássuk be, egy

suttyó kis surranó tolvaj nem a legnagyobb vezéregyéniség, vagy csúcsnyomozó...

Aztán a másik örök kérdés a (nagyon) magas karizma, amit kijátszani még nehezebb, mint a többi játékosnak `asszisztálni` ehhez, hogy márpedig tényleg, ő egy vezető egyéniség... Mert hát ez meg alapból átlagos szinten sem biztos, hát még a `kimagasló` kategória!! Mert azt talán el tudjuk fogadni, hogy valaki hihetetlenül jóképű, vagy hogy soha meg a nátha se kapta el életében, olyan vasszervezete van, de egy ilyen `szociális mágnest`, amit egy csúcsvezető karizmája jelent (+ nem is beszélve az ember egyébként is default-birka természetének ilyenkor tipikus példakép-választásáról), a legnagyobb szerepjátékosai képességekkel és gyakorlattal is nehéz. Még akkor is, ha tényleg karizmatikus a játékos!

De ha valakinek csak papíron van 18-as karizmája, vagy akár mennyire sok az adott rendszerben...

Sajnos, ez erősen hangulatromboló tud lenni, ha nem tudunk bánni KM-ként a problémával.

Ugyan ilyen szürke-fakó és erőltetett szitu, amikor a KM-nek kell a karakter szájába rágni, hogy ő igenis egyre szerelmesebb az illető hölgybe. Ott már valami akkor nem stimmel...

Azt hiszem, talán meg is válaszoltam a kérdéset a 17-es IQ-val kapcsolatban!

Persze ugyan ezért nem szeretem mondjuk az emberfeletti ügyességet és gyorsaságot kijátszó...khm, inkább `kijátszani próbáló` embereket. Mert fogalmuk sincs, hogy mivel jár!!

Nem akarok ujjal mutogatni más rendszerekre, de hogy egy `kicsit` lophassunk ötleteket (Jó helyről nem szegyen!), vessünk egy pillantást... mondjunk a Shadowrun rendszerére! (Annak rögtön a 3 kiadására, mert az még korrektebb ebben a kérdéskörben)! Ott szerepel egy bizonyos Drótozott Reflexek, meg még jó pár egyéb reakció-turbózó kibernetikai beültetés. Aztán a mindenféle fizikai gyorsaságot és egyéb, látványos teljesítményeket növelő erősítések. Namármost, ezek definitíve NAGYON feltűnőek. Gondolj

csak bele! Futva utoléred és le hagyod a bicikliző suhancokat....

Aztán, ahogy egy leesni készülő poharat már akkor elkapsz, amikor az csak megbillen az asztal szélén...

Vajon milyen látható velejárói vannak a M* mesékben általam már sokszor látott 18/18-as Gyorsaságú és Ügyességű karaktereknek?? Az SR3 szabálykönyve (hal`Istennek!) leszögezi, hogy az emberek a MINDIG villámként reagáló stílusodat ideges, arrogáns viselkedésnek tudják be, és ha meg az okát (Nehéz harci kibervér) is tudják, az meg húzósabb. Namármost ezt az SR-rendszer szabályszerűen lekezeli, és *minden* szociális próbára, akár csak a pontos idő megkérdése kapcsán is, komoly büntetéseket ad, ha látványosan emberfeletti/embertől_idegen módon viselkedsz. (Krómtól villogó kiberkéz, villám mozgására drótozott, az örület határán egyensúlyozó penge-fickók, stb.) Akkor ezt most ültess át valamennyire M*-ra! Mennyire fogadjak szeretettel az emberfeletti, gyakran a törvény és a józan esz felett álló `lényeket`?

Ezt csak azért írtam le, hogy lássuk, például mivel nem szoktak számolni a JK-k. Ugyan így el se tudják képzelni, hogy mivel jár egy 22-24-es Erő (- különösen, ha azt mágiával éri el, és a teste nincs is még hozzá a JK-nak!), vagy nézhetnének bármelyik komoly fizikai képességet!

Meg csak abba se gondolnak sokan bele, hogy milyen állandó gyakorlás kell

egy 14-15-ös gyorsaság/ügyesség, vagy csupán 3. fokú képzettség SZINTÉN tartásához.

(Gondoljunk a sportolók napi edzéseire meg a saját tapasztalatokra, ha kihagyunk 1-2 hónap edzést...!) Es ezek meg csak `finoman átlag feletti` dolgok voltak, hol vannak meg ettől az ember feletti (18-19-...2x) tulajdonságok és képzettségek? Nehogy már könnyebb legyen elérni és fenntartani őket...? Exponenciálisan nehezebb!

Mint látható, az emberfeletti képességek (és képzettségek) sokkal több problémát vetnek fel, mint `csupán` a kijátszásuk! Meg egy érv amellet, hogy kerüljük az ésszerűtlen, indokolatlan tápokat... Elnézést, hogy ilyen hosszúra nyúltam, és hogy ilyen sok dologra kitértem! De talán megérte annak, aki eljutott idáig...!

2001.03.19.

Szerző: Varshi

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az LFG.hu oldalon is.