

NPC / NJK használata



Mostanában két mesében is zavart valami, némi agyalgással rá is jöttem, hogy mi az. (Az egyikben játszom, a másikat mesélem. A sajátomról beszélek most inkább.) Adott egy mese, ami immáron kb. négy éve tart, és lassan új fogalmat kell rá alkotni, mert az életútjátékon már javában túlmutat. Adottak benne a Karakterek, akik igenis, magas Tapasztalati Szintjük ellenére is játszható, működő karakterek, ha néha mégis előbújik a Játékosokból az ördög, akkor is játékban poénkodnak, nem játékon kívül (bár azért kell néha hozzájuk a vasszigor. Adott meg egy sajátos Ynev, sajátos időben, és egy olyan történet, ami még mindig tartogat rejtélyeket.

A történet szempontjából teljesen logikus, hogy a Karakterek megpróbálnak minél több, lehetőleg minél hatalmasabb szövetségest megnyerni maguknak, ráadásul lehetőleg olyat, aki tevőlegesen is segít nekik, netalán velük is tart útjukon. A jelen helyzet: öt játékos karakter mellett hat NJK egészíti ki a szerencsés tizenegyre (ugye, Kyrill?) a csapatot.

Közülük kettőnek a hatalma egyik JK előtt sem ismert, de azt hiszem, mindegyikük elismeri őket nálánál erősebbnek, a harmadikról és a negyedikről már tudnak valamit, és hasonló a vélemény, az ötödik teljesen kilóg a sorból (egy sajátos körülmények között bekövetkezett, akaratlan síkváltás során csapódott hozzájuk, mágiát nem ismer, a közös nyelvet már tanulja,

viszont remek arcképeket fest...), a hatodik pénzen fogadott, ifjú szárnysegéd. Ja, plusz velük tart egy balul sikerült varázslat eredménye, egy árnyék is... (Tizenkettő??? Ajjaj, miccsoda balszerencse...)

Ami feltűnt: ugyan nem oldanak meg a játékosok helyett dolgokat az NJK-k, csak segítenek, ahol ésszerűen segítenének, mégis erősen formálják a jelenlétükkel a mese hangulatát. Ez persze természetes jelenség, és nyilvánvaló, viszont nem mindig hasznos.

Szerencsére az NJK-k (különösen a JK-kkal együtt) eszméletlen sokszínű figurák, ha sikerül jól raéreznem a hangulatukra, akkor egyikük is akar elviszi, feldobja az esti játékot, de tanácsolnám, hogy hacsak nincs extrém fölös kapacitása a Mesélőnek, a JK-k számának felénél ne legyen több NJK a csapattal.

Meg akkor se, ha sikerül úgy megalkotni őket, hogy meglehetősen speciális képességeikkel ne oldjanak meg semmit a játékosok helyett.

A sok NJK teher.

Még akkor is, ha szürke, semmitmondó alakok (öt bérelt zsoldos, a közeli városból, két napja vannak a csapattal, és talán egy hétig ha maradnak ilyen vagy olyan okból), mert nem mehetnek bábuként az elő-ill. hátvédben. Tenniük kell valamit, ha már ott vannak, viccelődni, vagy sokatmondóan hallgatni, orrot túrni, fütyörészni, erre-arra felfigyelni, stb...



Ennél csak az nagyobb gond, ha nagyon karakteres, coolos figurákat sikerül kitalálni. Egy ismeretlen tudású, csendes harcművész még csak istenes, de mindenféle valószínűsítetten nagy múltú alakok nem fognak csendben, reakció nélkül elmenni események, beszélgetések mellett.

Szóval, Mesélők, kerüljétek a csapdát, állítsatok inkább a játékosok elé...

Bye

Ps.: segítség, gyenge kezű mesélőknek az állandóan késő játékosok megregulálására: Nálunk a játék hétkor szokott kezdődni. Aki hét előtt jön, kap vacsorát, zenét, hátmasszázst... Nyolc körül aki érkezik, annak már nehezednek a körülményei, a Karaktere biztos, hogy legalább egy bokahúzóadás nagyságrendű kellemetlenséget összeszed az este folyamán. És aki kilenc körül érkezik, az kíméletlenül dob mindenre, így hát nem sikerül fara mászni, természetesen ki van lazulva az esőcsatorna, lehet lógni emelet magasan egy görbülő csatornáról, leesni, boka- és térdficam, ott alvás a tejesember háza előtt, mert előtte eltévedtünk ugye az ismeretlen városban, reggel az aggódó csapattársak vad verbál és mentál nyomozása a városban, ami persze felkelti a közeli Tharr szentély papjainak figyelmét, egy kis futás, az elkóborolt renitens sehol, indulni kéne már, hát akkor izé... megkérjük Ray-jaak (Radzsak) urat, aki valami kellemetlen mágiát

űző sötét varázsló, hogy hozza már vissza a csapattagot, akit azóta már valószínűleg a Tharr papok kínoznak, persze Ray-jaak úr mágiája visszahozza a gerincénél fogva szegény sántikáló Karaktert, ki élete végéig alighanem emlékezni fog erre a varázslatra...

Na meg a csapattagok hetekig hallgatott pizskálódására az eset után. Szóval, csak keményen, Mesélők, fegyelem, ne hagyjatok elkanászodni a Játékosokat!

1999.08.03.

Szerző: Bride és Wrack

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az LFG.hu oldalon is.