

Mesélünk...



Mesélünk - Kalandmesterek vagyunk. Van ötletünk egy kalandra, esetleg többre is. Nincs ötletünk éppen - de játszani kell - ám van néhány előre megírt kalandunk. És van egy partink. A karakterek még sosem találkoztak egymással, különböző helyről származnak, különböző kalandokban vettek eddig részt. És ekkor már gondunk is van. Mert a parti tagjait össze kellene ismertetni, s valahogy rávenni, hogy együttműködjenek. Ez bizony a legkipróbáltabb Kalandmestereket is nehéz feladat elé állítja. Pedig a jó kalandkezdés igen fontos: az egész játék hangulatát meghatározza. A kezdés tehát nehéz, ezért a leggyakrabban néhány sztereotípiát használunk - kocsmá, megbízó, stb. Ezek persze elfogadható kezdetek, egyszer, kétszer - harmadikra unalmas, negyedszerre baromi unalmas és így tovább. Alábbi sorozatunk - melynek az első része következik - megpróbál ötleteket adni, hogyan kezdjük, miképp menedzseljük a parti összeszokását.

Ahogy a Kaland elkezdődik

Legelőször megpróbálok néhány tanácsot adni arra nézvést, hogy mit tegyen a KM ha a karakterek nem akarnak „élni”.

Ez alatt azt értem, hogy egyes játékosok nem tudnak élni, mozogni, cselekedni karakterükkel két kaland között. Pedig a kalandozó is csak ember,

vagy az isten tudja miféle egyéb szerzet, és neki is szüksége van magánéletre. Az élet pedig nem csak abból áll, hogy a parti megérkezik az aktuális kaland végén a faluba, a városba, azaz az első útjukba vetődő településre, ott azután alszanak, esznek egy jót és gyerünk indulni valami új világmegváltó küldetés ügyében.

Ezzel nem azt mondom, hogy minden apró, szürke és hétköznapi eseményt el kell játszani, mert az - mi tagadás - dögunalom lenne.

A két kaland közti időt a kalandok elején a bevezető történet hivatott pótolni, ahol összerázódik a csapat, vagy ha már régóta együtt vannak a karakterek, akkor egy kicsit élhetnek. Aki már mesélt valaha, az bizonyosan találkozott a következő szituációval:

A kaland elején a KM költői kérdést tesz fel: „... Itt vagytok az XYZ városában. Mit csináltok?” és a válasz, ha van, elkésztő.

- Iszom a kocsmában!
- Eszem a kocsmában!
- Várunk!

Néhány karakter esetleg betér egy örömtanyára; a barbárok szkanderoznak, vagy a harcosokkal vállvetve le akarják verni a kocsmá közönségét. A gladiátor is verekedne, de pénzért. A papok és varázslók legfeljebb templomba, könyvtárba mennek- biztos akad valami új infó.

A dolog akkor a leginkább



elkeserítő, ha a csapat degeszre tömött erszényekkel fut be az előző kaland után, és most mégsem költekeznek, mert:

a. nehogy felfigyeljenek a tolvajok és ellopják a pénzcsekjüket,

b. nincs is nagyon ötletük, hogy mire költsék.

Ez az utóbbi abban nyilvánul meg, hogy legfeljebb a szállást fizetik, meg a kosztot, esetleg vesznek némi fegyvert, ha a régi elvásott valami keményfejű Főmonszteren.

Sajna, nem egy olyan karaktert láttam már, akinek egy váltás ruha sem volt a zsákjában.

A KM kétségbeesetten vár némi kreativitást a csapattól, de sok játékos ilyenkor már a kockáit rendezgeti, hogy kéznél legyenek az első gyakáskor.

Ekkor azután jön a végső eszköz. Ha nincs más, kezdődjék a kaland, és mivel Mohamed nem megy a hegyhez...

A csapat tagjainak tekintete csak akkor csillan fel, mikor a kocsmá ajtajában megjelenik az Idegen, akiről messziről lerí, hogy néhány minden hájjal megkent gazfickóra van szüksége, némely zavaros ügye elintézéséhez. Hihetetlenül titokzatosan - az ivóban kialszanak a gyertyák; odakint, noha dél és napsütés van, kitör a vihar - odamegy a csapathoz, és jó esetben rövid bevezető után közli a Küldetés Célját. Ezután a csapat tagjai uzsgyi a cuccokért, lóra és hajrá!

Szomorú, de valljuk be ismerős történet, nem?

Pedig mennyi ötlet lehet (ne) egy jó bevezető kalandban, ami egészen más ízt ad a főkalandnak is.

Sokan azt mondják - egészen igazságtalanul -, hogy a jó játékhoz elég egy jó Kalandmester. Ez, ilyenformán, nem igaz! Tényleg kell egy jó KM, neki azonban partnerekre van szüksége a kalandhoz. A legjobb sztori is ellaposodhat, ha mindent a KM-től várnak a játékosok, és semmi eredeti ötlettel nem állnak elő. Ez halmozottan igaz a bevezető történetekre. Ha csak ülünk és várjuk, hogy a KM beszéljen, akkor, nagy valószínűséggel, a fent leírt történet kerekedik ki a dologból, bevezető gyanánt.

Az alább következőket a KM-eknek címezve fogom leírni, ám nem baj, ha a játékosok is olvassák, talán egy kicsit élvezetesebbé tehetik a játékot.

Első szabály - elfogyott a pénz

Határozzuk meg a csapatnak, hogy mennyi idő telt el, az előző kaland óta, és vonassuk le a pénzükből, az időközben szükségessé vált

kiadásokat. Néha már ez is elég, mert a legatyásodott csapat előbb-utóbb nekiáll, és valami pénzforrás után néz. Ha ügyesek vagyunk egykettőre megtalálják azokat a pontokat a történetünkben, ahonnan önszántukból elindulnak azon az úton ami a Kalandhoz vezet.

Második szabály - ha nem fogyott el a pénz

Ha a levonás után még mindig maradt elég pénzünk, akkor tegyünk róla, hogy el tudják költeni.

Hol is kezdhethetném a dolgot, ha nem a fogadóknál.

„A mesemondó régi privilégiuma, hogy története fonalát valamely útszéli fogadóban kezdje el gombolyítani, ahol sok utas összeverődik, s ahol mindegyikük természete mesterkélt és önmérséklet nélkül megmutatkozik.”

Walter Scott kezdi így Kenilworth című regényét, és ha valakire, akkor az Ivanhoe írójára biztosan hallgathatunk.

Hőseink is - nagy valószínűség szerint - valamely fogadóban lesznek a játék kezdetén, itt az első alkalom, hogy feldobjuk, színesítsük mesénket.

Szakadjunk el a mindig visszatérő sablonoktól: a gyalulatlan, durva asztalok, hosszú lócák, füstös gerendák és mogorva, mindig piszkos kötényt hordó kocsmárosok leírásától.

Gondoljuk csak végig, milyen lenne az a fogadó, ahol szívesen megszálnánk mi magunk is. Milyen a város, milyenek lehetnek a fogadók abban a környezetben. Vannak helyek, ahol az előbb említett kocsmák vannak túlnyomó többségben. Azután vannak a tavernák, ahol esténként a szőlőlugas mélyén lehet üldögelni egy pohár jó bor, és egy szép asszony társaságában, és a tenger felett ragyogó holdak varázsos fényében a legrosszabb bárd is ihletet kap.

Törökös kávézók (dzsadoknál): ahol mindig ricsaj van, a földre terített szőnyegekön ülve teáznak a férfiak, és vízpipát szívnak. Fehérfalú, takaros csárdák, melyek a nagy semmi közepén állnak egy országút szélén, ám

a fogadás sohasem durva, hanem szívélyes, és hírekért meg jó történetekért akár ingyen is mérheti az italt.

Tengerparti kocsmák, ahol - erős italok és feslett nők társaságában - nagyhangú tengerészek, és kérgeskezü halászok mulatják az időt, és ahol nem szabad megsértődnie a legvaskosabb tréfák hallatán sem.

Vannak igazi luxusvendéglők, ahol a dúsgazdag kalandozók, a legpazarabb, legkényelmesebb szobákban alhatnak, a tartomány legjobb szakácsának főztjét ehetik, és Ynev minden italából rendelhet akár egy hordónyt is, csak győzzék pénzzel.

Miután ekképpen gondoskodtunk a csapat szállásáról, vegyük rá őket, hogy nézzenek szét a városban.

Nyugodtan találj ki különlegességeket, amelyek egyedivé tehetik a legapróbb települést is. Itt azért ne essünk túlzásokba, a falvakban nincsenek függőkertek és égig érő aranytornyok, ám egy szép köhíd, egy csodás szobor a kisvárosban, vagy a falu melletti szép panorámájú tó is egyedi hangulatot ad.

A piac is - ha van a településen - számtalan fajta lehet. Találd ki, mi a legfontosabb áru, és aszerint alakítsd a piac képét.

Álatokat, kézműves termékeket, bűzát, sajtot, gyümölcsöt vagy halat adnak-vesznek. E hely a színes sátrak, ponyvák alatt álló standok, a kiabáló kereskedők, a nyüzsgő tömeg, szaladgáló gyerekek, az ezernyi portéka, a mutatványosok és zsebmetszők világa. Minden piacok atyja a bazár, de ezt aligha kell bemutatni. Ha máshonnan nem, a filmekből vagy a könyvekből mindenki ismeri.

Nagyobb városokban fürdők várják a karaktereket. Ezek közt is számtalan fajta létezik, gondoljunk a rómaiak, vagy a törökök fürdőire. Sok városban ez az intézmény a társadalmi élet egyik központja. Persze egyes szegényebb településen a vendégnek meg kell elégednie egy dézsával, melyben a vizet sem cserélik ki minden vendég után.

Szinte minden városban vannak bordélyok, örömtanyák, a Lótusz Lányainak házai, Ellana szentélyek: megannyi gyönyört és veszélyt rejtő hálószoba.

Találhatnak a játékosok színházat, ahol messze földön híres költők drámáit, vagy komédiáit nézhetik meg (kíváncsi lennék, hány karakter volt már színházban).

Remek dolog, ha a városban népünnepély, karnevál, zenés multság, felvonulás van. Az efféle ünnepek ezernyi lehetőséget adnak karakternek és Kalandmesternek egyaránt. Ha azonban minden második városban éppen piros betűs ünnep van, amikor a parti betoppan, az előbb unalmassá, majd gyanússá válik.

Azután a különlegességek közé tartozik a nyilvános kivégzés, vagy a botozás is.

A fenti helyek és alkalmak kiváló lehetőséget adnak, hogy a parti elköltse maradék pénzét. Az egyes specialitások drágák, a piacon, a népünnepélyeken zsebmetszők dolgoznak, a bordélyokban reggel arra ébred a kalandozó, hogy a gatyáját is ellopták, ráadásul se égen, se földön nem találni fegyverkovácsot, így kénytelen megvenni a fogadás rozsdás kardját. Ez persze drágább, mint a dzsad szablyák, hisz még a nagyapja használta valamelyik özönvíz előtti háborúban. De sok helyütt csak az ország pénzét fogadják el. Ezen a pénzváltók, az uzorások, netán a helyi ötvös vagy éppen a fogadás húz tetemes hasznot. Hihetetlenül rossz árfolyamon váltják a pénzt, ami megérkezéskor kisebb vagyonnak tűnt, kiderülhet, hogy legfeljebb a felét éri, s három napnál tovább nem futja belőle a szállás.

A lényeg az, a pénz valahogy fogyjon el!

Harmadik szabály - a sorscsapások összekötnek

Vannak olyan ötletek, amiket csak ritkán lehet alkalmazni, de ha jókor, megfelelő történet bevezetéseként vetjük be, akkor igencsak sokat emel a játék színvonalán. Effélék a természeti csapások, rendkívüli viharok, a tűzvész, az árvíz. Ilyenkor az új parti összehozása is könnyen megoldható. Szintén jó téma, ha a városban nagy járvány dül, külön kaland lehet az esetleges karanténból való szökés, vagy a parti számára fontos NJK megmentése. Ezeknél a bevezetőknél kerüljük el, hogy a csapat valamely tagja magatehetetlen helyzetbe kerüljön,

mert a játékos számára, a felépüléséig elkövetkezendő idő roppant unalmas lesz, a mi célunk pedig az egész csapat szórakoztatása.

A természeti csapásokat se dobjuk be sűrűn, mert ki a fene akarna mindig valami sorscsapás előhírnökeként a városokba érkezni. Gondoljuk csak el, mit érezhet az a karakter, aki, ha beteszi valahova a lábát, rögtön leég valami, átszakadnak a gátak, szökőár jön, mindent betemet egy homokvihár, a termést felzabálja pár millió sáska, vagy dögvész pusztítja ki a város lakosságának háromnegyedét. (Én előbb-utóbb megőrülnek!)

Ezek, és mindazok az egyéb ötletek, amik talán egyébként is az eszetekbe jutnak valószínűleg elérik céljukat, és a parti cselekedni kezd.

Negyedik szabály - az NJK nem két lábon járó hulla

Hogy a dolog még jobb legyen, töltsük meg a várost étellel, népesítsük be lakókkal.

Ki kell dolgozni - aprólékosan ám - néhány NJK-t, a városlakók közül. Nem az értékeik kidobására gondolok, hiszen remélhetőleg nem ellenfelek lesznek. A jellemüket, a szó szoros értelemben vett karakterüket kell kitalálni.

Érdemes azokat a figurákat alaposabban kidolgozni, akikkel a csapat feltehetőleg sokat fog találkozni. Legyenek egyéniségek és nagyon különbözzenek egymástól. A nevük legyen egyszerű, hogy a játékosok könnyen megjegyezhesék, hiszen néha egymás karaktereinek kacifántos nevét sem tudják észben tartani és legtöbbször egymást is csak úgy szólítják, hogy "a törpe", "a harcos", az atya". Ha nagyon jellegzetes egyéniségű NJK-kal operálunk, elkerülhetjük, hogy a játékosok csak úgy emlegessék őket: „Tudjátok, az a tag a sarki árusnál”.

Legyenek például kevés szavú, mogorva figurák, szószátyár információforrások, akik mindig bő lére eresztve adják elő mondanivalójukat, kedves öregurak, ellenszenves, tenyérbemászó képű alakok stb. A lényeg, hogy ne lehessen őket összekeverni.

Érdemes apró részletességgel kidolgozni a kocsmároszt vagy fogadózt, valamint a személyzet többi tagját. Ők az első számú kapcsolatai a karaktereknek, hiszen napokat, esetleg heteket töltenek el ugyanabban a fogadóban.

Az NJK, ha nem potenciális halott, kiválóan alkalmas arra, hogy összehozza a partit. Itt nem

elsősorban a már fentebb említett Titokzatos Idegenre gondolok, hanem a jópofa fickókra, akik mindenkivel megismerkednek, és azután összehozzák újdonsült barátaikat. A Titokzatos Idegen se rossz, ha nem a kocsmajátóban jelenik meg, teljesen ismeretlenül. A karakterek már hallhatnak róla feltűnése előtt is, - Az vénséges Samdala, a város szélén lakik, egy lerobbant házban, és mindig rosszban töri a fejét” -, netán azt veszik észre, hogy lakájok esetleg más sunyi alakok követik őket, s ha elkapják a settenkedőt, kiderül, hogy valaki igencsak érdeklődik utánuk, esetleg van valami munka is.

Ötödik szabály - a tréfamester

Minden KM találkozhatott már olyan esettel, amikor az egyik játékos pukkadozni kezd a legkomorabb, legsötétebb, legmisztikusabb történet csúcspontjánál, mert egy jó poén jutott az eszébe. Ezt általában nem is tudja magában tartani, így megosztja a partival. Ezzel láncreakciót indít el, és a játékosok egymást túlkiabálva dobják be a játék közben felgyülemlett összes marhaságot. Öt perccel később a játéknak nagy esélye van, hogy általános röhögés közben elhalálozzon. Ezért érdemes néha egy igazi ütődött figurát is bedobni a bevezető történetben, aki aztán a játékosok poénjainak céltáblájává válhat. Ennek az az előnye is megvan, hogy a csapat poénzsákjai egy kicsit kiélhetik magukat, és amikor a Kaland komolyra fordul, könnyebben koncentrálnak az igazi szerepjátékra.

Hatodik szabály - keresd a nőt!

A csapat nőcsábász beállítottságú karaktereinek vigyünk a történetbe egy csinos, csapodár, lehetőleg férjes asszonyt, aki láthatóan szívesen lenne a karakter következő „tróféája”. Ha a játékos, (Isten őrizz!) csak a varázslataiért és harci képességeiért játszana bárdal és az istennek nem hajlandó gáláns kalandokba bocsátkozni, akkor nyugodt lélekkel rángassuk bele ilyen szituációkba, hadd tanuljon. Legközelebb talán már ő fog kezdeményezni. A KM szempontjából nem

mellékes, hogy az efféle kalandok mind konfliktusok forrásai is lehetnek.

Hetedik szabály - egy pofon, nem pofon

Ne feledkezzünk meg a kockadobálás, megagyakás szerelemeseiről sem, akik általában a csapat izomerejét adják. Számukra érdemes néhány „homokzsák” figurát bedobni, akikkel azután egy jóízű, de semmiképpen sem végzetes kimenetelű pofozkodásba lehet bonyolódni. Ez időnként meglehetősen „funny” jelleget ölthet, de igen üdítő néha, egy, amolyan bádszpenzseres bunyóval kezdeni a kalandot. A megveretésre ítélt NJK-k legyenek gondosan kidolgozva, szintén érdekes, "élő" figurákat hozzunk létre. Értékeiket úgy állítsuk be, hogy ne legyenek igazán veszélyesek, de azért egy kicsit megmozgassák a partit. Az ilyen csetepatékban ritka, hogy valaki fegyverrel ront a másiknak, nyugodtan lehet széklábbal, korsóval, bármilyen kézbekerülő eszközzel verekedni. Ez néha azt eredményezi, hogy a lovagokkal és egyéb hasonló beállítottságú karakterrel játszó játékosok kimaradnak a verekedésből, hiszen egy lovag nem fog leállni - mondjuk a rakparton -, hogy kötélbontó vassal lecsapjon néhány szemtelenkedő matrózt. Persze, ha valaki messzire megy, egy lovagtól is kaphat néhány pofont: a Darton-lovagok nemhiába kapnak Mesterfokú Kocsmai Verekedés képzettséget, és e téren egy Arel-papot sem kell féltetni. A sikerélmény feldobja a csapatot és kellő kontrasztot adhat a későbbi, véresen komoly csatáknak. Remélhetőleg levezeti a fölös energiákat, mert a tapasztalat azt mutatja, hogy ha csak egy fegyverforgatóval játszó játékos is unatkozik, az előbb-utóbb keresni kezdi a bajt és ez néha rendkívül komoly galibákat okozhat.

Nyolcadik szabály - az NJK őrangyalok

Itt térjünk ki mindjárt a garázda partira. A saját képességeiktől megszédült - nem Élet, Rend jellemű - kalandozók, hajlamosak egyes településeket, csupán a móka kedvéért lerombolni. Ilyenkor hiába is érvelünk, hogy ez szerepjáték, tessék komolyan viselkedni, hogy a valóságban ilyet nem tennél. A legrosszabb válasz: Miért? Tök poén!

A KM-nek ilyenkor főhet a feje, hiszen a legtöbb csapat már játszva szétdobálja a városi őrseget elit-gárdástudul. A megoldás az NJK parti.

Ezt a legnehezebb rögtönözni, sőt szerintem magasabb szinten lehetetlen. Jó előre ki kell dolgozni egy, a játékosok csapatánál erősebb NJK partit, akik véletlenül a városban vannak, vagy a helyi hatalmasság szolgálatában állnak. (Nem csak Erionban lehetnek „karhatalmi” NJK-k.) Ezek aztán jó eséllyel gatyába rázzák a csapatot. A fontos, hogy jóval erősebbek legyenek a csapatnál: ne csak elpusztítani, hanem foglyul ejteni is tudják őket. Ha nem dolgoztunk ki ilyen NJK-kat, de szükség van rájuk, nyugodtan vegyünk elő néhány saját, magas szintű karakterünket. Más névvel és más külsővel pontosan meg fognak felelni a célnak.

Itt meg kell jegyezni, hogy ez a módszer, az erősebb NJK-kal, nem mindig alkalmazható. Ha a JK-k legfeljebb hatodik-nyolcadik szintűek, akkor még esetleg előfordulhat, hogy éppen a közelben van néhány tizedik szintű kalandozó. Ha azonban a parti már magasabb szintű, nos akkor inkább abban reménykedhetünk, hogy vannak olyan belátóak, és öncélú pusztítással nem szórakoztatják magukat.

Persze Erionban már a nyolcadik szintnél magasabb, önjelölt superherok-nak sincs esélye komolyabb pusztításra, ha pedig a helybeliek életét veszélyeztetik akkor semmilyenre se.

A fentiek, gyanítom elegendőek ahhoz, hogy a parti összeszokását lejátszassuk. Ha csak néhány dolog előkerül a leírtakból, bizonyos, hogy nem idegenként néznek majd egymásra, amikor jön a feladat. S, hogy miképpen kezdődjék a Kaland, azt a következő számban fejtük ki bővebben.

1995.06.

Szerző: Lidérc és Critai

Forrás: Rúna magazin II.évf./1.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely