

Tépét vagy életet!



Buta vicc, de néhány játékos (sajnos) a szerepjátékokban a legfontosabb pillanatnak a TP-osztást tartja. Persze, fontos dolog is ez, hiszen a karakter fejlődésének mércéje, és hát, ki ne szeretne szintet lépni. A KM-ek egyik nehéz feladata azonban a reális mennyiségű TP kiosztása egy kaland végén. Természetesen, ezt millió dolog befolyásolhatja, de most csak az egyikre akarok kitérni, nevezetesen a szörnyekért osztható TP-re.

Ez annál is fontosabb, mivel a Bestiáriumban kiadott szörnyek jelentős mennyiségű TP-t érnek, sőt, sokaknak talán az is feltűnt, hogy azoknak a szörnyeknek is nőtt az értéke, amelyekkel már a M.A.G.U.S.-ban is találkozhattatok. A legkirívóbb talán a sárkány, amely a csekély 30 000-ról 500 000 TP-re hízott. Ez már elég tekintélyes szám, hiszen tizenkettedik szint felett egy öt tagú parti két szintet lép tőle.

Bár megjegyzem, hogy szerintem egy öreg sárkánynak mert csak az ér ennyit - tizenötödik szint alatt semmiféle parti nem lehet az ellenfele. (Itt gyorsan megemlítem, bár nem tartozik a tárgyhoz, hogy kérdések érkeztek levélben: „Meg lehet-e sebezni Halálos ujj diszciplínával egy sárkányt?” A válasz NEM!!!)

De térjünk vissza a TP-k-re. Mint látható, ez nagyon fontos, a feltüntetett értékek maximálisak, tehát az adott teremtményért adható legmagasabb TP



mennyiséget jelölik. És itt álljunk is meg egy pillanatra. Mi is az a Max. TP?

Fogós kérdés, ami számtalan vitát eredményezett a stáb tagjai között. Miután túljutottunk ezen a ponton, ami inkább csak játéfilozófiai kérdés volt, jött a második probléma: hogyan is határozzuk meg a max. TP mennyiségét egy adott szörny esetében?

Az első verzió szerint bonyolult számítások és táblázatok alapján határoztuk volna meg, de ez sajnos rendkívül szélsőséges eredményeket hozott, és sokszor kellett felülbírálni az eredményt. Ekkor újabb vita következett; ha úgyis felül kell bírálni a számítást, ne is számolgassunk egyáltalán. Így született meg az a módszer, amely végül is a Bestiáriumban szereplő TP-eket eredményezte.

Meglehet, szubjektív módszer és a stáb véleményét mutatja a kérdéssel kapcsolatban, de szeretném felhívni a figyelmet: azok az értékek csak azt mutatják, hogy szerintünk mi a maximálisan adható TP azért a lényért; ettől a KM bármikor eltérhet, de döntését jól fontolja meg.

Hogy mi alapján határoztunk mi? Nos, megnéztük, hogy az adott teremtmény ellen hányadik szintű harcosnak lehetne esélye egy párviadalban, és e harcos adott szintjéről a következő szint eléréséhez



szükséges TP mennyisége volt számunkra a mérvadó. Ha egyetlen harcosnak soha nem lehetne esélye az adott teremtmény legyőzésére „egy az egy elleni” küzdelemben, akkor parti „méreteken” kalkuláltunk.

Nos, tisztelt KM-ek, ismeritek tehát az adható legmagasabb TP mennyiségét - csak hogy ezt nem adhatjátok meg minden esetben.

A mi felfogásunk szerint akkor jár egy szörnyért a maximum, ha a szörny minden „fegyverét”, képességét beveti a harcban. Példa:

A Parti megszerzi Nikodremikus Nagy Sárkányölő Csíkos Kopjáját (Az istenekre, nehogy valaki írjon, mi ez és mik az adatai, ilyen fegyver NEM LÉTEZIK!). A Parfi lovagja nekiront az öreg sárkánynak, és beledöfi a NNSCsK-t. A sárkány a fegyver mágikus hatására egyetlen szegmens alatt feldobja a talpát, a Parti meg örülhet a kincsnek meg a félmillió TP-nek.

Nos, a kincsnek igen, a TP-nek semmiképpen. Mint a TP neve maga is mutatja, tapasztalat után jár. Vajon, hogyan tapasztalhat valaki bármit is egy sárkánnyal kapcsolatban, ha a sárkány még csak meg se bír mozdulni, máris halott?

Természetesen, a Parti felkészülhet a csata előtt, megismerheti könyvekből, leírásokból a sárkányok életét, harcmodorát, igazi elméleti sárkányszakértőkké válhatnak, ami bizony TP-t ér. De e TP mennyisége meg sem közelítheti a sárkányért adható maximális pont mennyiségét, mert egyetlen könyv sem adhat annyi tapasztalatot mondjuk a sárkány leheletéről, mint amikor a Karakter maga tapasztalja meg, mi is az. Egy könyv esetleg leírja: "a sárkány hatalmasat csap a mancsával"; a kérdés az, ezek után tudja valaki, hogyan kell e csapást elkerülni?

Tehát, ha a bestia - nem csak a sárkány, hanem bármely szörny - mindent belead a küzdelemben, és a csapat kis híján belepusztul az erőfeszítésbe, akkor jár a maximális pont. Azonban, amikor a második ugyanolyan

szörnyet gyilkolják meg (akár ugyanolyan nehezen, mint az elsőt), és ez is mindent bedob a küzdelemben, a maximális pont szerintem már nem jár, legfeljebb akkor, ha valami teljesen újat "mutat" a kérdéses jószág. Ha a huszadik medvét ölöm meg nagy kínkeservesen, az nem azt jelenti, hogy a medvék fejlődnek rohamléptekkel, hanem valószínűleg én vagyok az ügyetlen. E példát azért hoztam, mert pl. a medvére éppen nem jellemző,

hogy új fegyverekkel vagy varázslatokkal lepi meg az ellenfelét.

Minél több ugyanolyan szörnyet öl meg valaki, annál kevesebbet fog érni a küzdelem. Egy minimális TP mindig járni fog érte, hiszen ha mást nem is, némi harci rutint lehet szerezni.

A dolognak a KM szempontjából van egy igen szubjektív része, a TP elosztása. A parti egyes tagjainak nem ugyanolyan tapasztalatot jelent egy szörny legyőzése.

Például, amikor egy harcos egy élőhalottal küzd, számára más irányú tapasztalat az, hogy csak ÉP-t lehet a szörnyön sebezni, mint egy varázslónak, aki apránként döbben rá: „Jé! Ez a varázslat se hat rá!”.

Visszatérve a harcosra, akkor sem jár neki max. TP, ha véletlenül mindig túlüti az élőhalottat - hiszen tisztában van azzal, hogy ütései elsöprőek voltak, máskor is történt már ilyen vele; nem fogja abban a küzdelemben újdonságként, tudásként konstatálni, hogy a „gyengébb” találatok nem sebeznek a dögön.

A varázslónak pedig meg kell próbálnia asztrálisan varázsolnia a jószágra, hogy megtudja, az bizony nem hat rá. Rész-TP-t érhet, ha valaki előre elmondja neki, hogy az élőhalottra nem hatnak bizonyos varázslatok.

Az eddig megemlített példák alapján kellene a KM-nek minden szörnyénél eldöntenie, mennyit is ad egy-egy teremtményért, és azt hogyan osztja el.

Megjegyzendő, hogy TP-vel nem csak a tényleges csatában való részvételt lehet díjazni, hanem a csata előkészületeiért is adható pont, például a felderítésért, vagy a már említett kutatómunkáért. Ezek legalább olyan fontos összetevői egy sikeres összecsapásnak, mint a tényleges kardcsapások. Előfordulhat, hogy a csapat varázslója minden energiáját a csapat védelmére fordítja, és a küzdelemben tevételesen nem vesz részt, mégis badarság lenne azt állítani, hogy nem volt szerepe a csatában. Sőt, ha a védelmei nem bizonyultak hatékonynak, az bizony neki is igen keserű tapasztalat.

Kényes kérdés, vajon azok, akik túlélnek az összecsapást, de a csatából kiesnek (elájulnak), mennyi részt kaphatnak a küzdelemért járó TP-ből. Természetesen annak arányában, mennyi

időt töltöttek a harcban, és tevékenységük mennyire járult hozzá a szörny legyőzéséhez.

Fontos, hogy a KM szava ezúttal is szentírás, a játékosoknak nincs joga döntését bírálni. Ne feledjük, a Karakter nem tudja, mi az a TP és szintlépés, csak azt tudja, hogy nő a tudása.

Az én véleményem szerint a végső cél az, hogy a KM már nem ad TP-t, hanem saját maga ítéli meg, mikor melyik játékos lépett szintet. Ez azonban csak nagy mesélői rutinnal valósítható meg. Addig is marad a TP, mint viszonyítási alap.

A szörnyekkel való küzdelem és az értük járó TP, egyes szélsőséges eseteket kivéve, nem a mese meghatározó részei. Jó volna, ha a fantasy-szerepjáték nem csupán szörnyvadászat lenne; ahogy a Bestiáriumban is olvashattátok - a szörnyek

mindig különlegességek, ritkaságok legyenek.

1995.07.

Szerző: Lidérc

Forrás: Rúna magazin II.évf./2.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely