

Kegyek és juttatások



Ynevi kalandozásaik során a játékosok hajlamosak jutalmukat általában pénzben, és mágiában elvárni, hiszen pont ez az, amivel Tp-t lehet szerezni. És, hogy hogyan? Még több szörny legyőzésével, ami természetesen még több mágiát és pénzt jelent, amit később megint csak öldöklésre lehet fordítani - és így tovább a végtelenségig (vagy a JK haláláig). Ennek ellenére a kreatív KM egy jól megtervezett játék során számtalan más módon is jutalmazhatja játékosait, mint mithrillhegyekkel és legyőzhetetlenné tevő fegyverekkel. Az előkelő szociális státusz, földbirtok, javadalom, zsíros üzlet, nemesi cím, egyéni kiváltság bármelyik karakter számára hasznos ajándék. Ráadásul az ilyesmi elmélyíti a játékot, gazdagítja annak világát, sőt alkalom adtán akár izgalmas politikai csatározásokhoz és kalandokhoz vezethet. Azonfelül az ilyen jutalmaknak köszönhetően a kalandozók sokkal körültekintőbben viszonyulnak majd az NJK-khoz és több figyelmet fordítanak a valódi szerepjátékra. A KM szintűgy kénytelen lesz még több gondot fordítani NJK-inak kidolgozására. Érdeemes megemlíteni, hogy bizonyos játékosok gyakran lenézik az NJK-kat, gondolván, hogy pénzzel mindent el lehet intézni - pedig ez nem így van. Egyes NJK-k igen csak negatívan viszonyulhatnak az olyan illetőkhöz, akik minden problémát a „Hány aranyat kóstál?” kérdéssel kívánnak megoldani...

Vegyük csak például azt a helyzetet, midőn a csapat egy királyi hivatalban kilincsel bizonyos információért. Míg őket előszobákban és folyosókon varakoztatják, időtlen-időig ide-oda küldözgetik és kénytelenek lakájok meg kishivatalnokok tucatjait lefizetni, addig mást (NJK) nyílegyenesen, percnyi késlekedés nélkül irányítanak hajbókoló ajtónállók a megfelelő tisztségviselőik. Ha a JK-k érdeklődnek afelől, hogy hogyan lehetséges ez, akkor a következő választ kapják: „Hja, hát az úrnak megfelelő kapcsolata van az udvarnál...”, vagy „Az úr egy roppant befolyásos szervezet tagja...”. Bizony, az úr végigjárta a hivatali ranglétrát, és bizonyos előjogokkal (privilegiumokkal) bír. De ezekhez akár a karakterek is hozzájuthatnak!

Másfelől, a party hiába hajtott már végre egy csomó jeles cselekedetet - ha a kutya sem ismeri őket, vagy nincs erre kétségbevehetetlen bizonyítékuk, mit sem ér az egész („Tehát Önök azt állítják, hogy megfutamították a Sötét Déli Erdő óriásait?” - kérdezett vissza szárazon az ajtónálló. „Ez dicséretes - ám fájdalom, sohasem hallottam róluk. Ha kérhetem, odakint varakozzanak tovább...!”). Vagy pedig éppen ellenkezőleg: egy balszerencsés véletlen során rájuk ragadt gyávaság címkéje játékidőben mért hónapokra, sőt, talán évekre hazavághatja a csapat pályafutását.



Látható, hogy a hagyományos előnyök, juttatások milyen hasznosak lehetnek a JK-k számára. A lehetőség, hogy fontos NJK-kal találkozzanak, akik segítségükre lehetnek nem arannyal, nem mágiával és még csak nem is egy hadsereggel - hanem befolyással és információval. Ez szinte felbecsülhetetlen értékű lehet. Nagy hatalommal bíró NJK-k sok mindent elérhetnek a karakterek érdekében. Sőt, hírnevüknek hála, maguk a JK-k is komoly befolyásra tehetnek szert. Ez játéktechnikailag annyit tesz, hogy pozitív módosítókat kaphatnak közösségi interakcióikra (nagyobb esély, hogy szóra bírjanak valakit vagy hogy valakitől segítséget kapjanak, stb.). Minél nagyobb a hatalmuk, annál nagyobb módosítókat, vagy annál fontosabb NJK-kal szemben. Hiszen míg egy inas esetében nem okoz különösebb gondot, hogy kellő hatást gyakoroljunk rá, azonban egy herceg esetében ez már keményebb dió lehet... A KM-nek a karakterek szociális státusza, címe, hivatala, hírneve, ajándékozási és csúszópénz-adási hajlama, rokonsága és barátai függvényében kell megállapítania a JK-k befolyásának mértékét - természetesen az adott szituáció körülményeit figyelembe véve (hogyan viselkednek éppen a karakterek - hogyan szerepjátszásnak).

Megfelelő befolyással különféle szívességeket lehet elnyerni. Ha a JK a kedvére tesz, az NJK azt szívességgel hálálhatja meg (természetesen csak a saját lehetőségein belül: egy istállófiú általában nem tud kihallgatást eszközölni a királynál, akármennyire is a JK-k befolyása alatt áll). A szívességeknek rendkívül sok módja létezik: segítségével például ügyeinket a bürokratikus út megkerülésével a lehető legrövidebb és leggyorsabb úton intézhetjük, vagy közönséges esetben el nem érhető dolgokra tehetünk szert. Megbízást, munkát szerezhethünk, meghallgatást kérhetünk, információkhoz juthatunk, üzleti és bírósági tárgyalásokat befolyásolhatunk, sokféle bajból kikecmeregathatunk általuk, elzárhatunk és megnyithatunk velük különféle utakat, segíthetnek minket a nemesi udvarok és az intrika világában.

A szívességek természetéhez tartozik, hogy a háttérben általában ott lebeg a viszontszívesség ígérete. Azaz, ha egy NJK szívességet tesz egy JK-nak, akkor az a legtöbb esetben elvárja, hogy alkalom adtán ezt a JK hasonlóval viszonzza. Ez becsület kérdése - azon karakterek, akik e hallgatóságos megállapodást felrúgják, igen hamar

elveszíthetik összes befolyásukat. Középkori legendák és történetek tucatjai szólnak olyan hősökről, akik minden körülmények között ragaszkodtak adott szavuk betartásához, noha ezzel nyilvánvalóan csak bajt idéztek saját fejükre - és tették mindezt azért, mert másképp tenni becstelenség lett volna. Nos, mindenféle jellemű játékosok vonják le maguknak a megfelelő tanulságot (Vajon, ki mit tenne hasonló helyzetben?).

A később következő kegyek, juttatások „kívánatosság” és érték szerint vannak sorba rendezve. Sorszámoztuk ugyan őket, de javasoljuk, hogy a KM ne kockadobás alapján döntsön közöttük! Válassza azt, amelyik az adott szituációban a legmegfelelőbb. Lehetőleg ne aszerint, hogy a karakterek melyiket vennék szívesebben, hanem aminek később a játék folyamán még szerepe lehet. Példának okáért, egy barbárt nem túl szerencsés hivatali beosztással jutalmazni, ám egy varázsló számára igen hasznos lehet egy felkérés a Mágusok Testvéri Rendjébe. A kegyek némelyike ilyen, míg a másika olyan kaszthoz illik igazán. Néhány kegy és juttatás nem fegyveres képzettséget is tartalmaz. Ezeknél a KM-nek kell eldöntenie, hogy a JK-nak kell-e Kp-t áldoznia annak elsajátításához, vagy egyszerűen megkapja.

Az Első, Ötödik, és Tizenkettedik Táblázatban felsoroltakat alacsony szintű karakterek számára ajánljuk, míg a Harmadik, a Negyedik, a Második, vagy a Hetedik Táblázatban felsoroltak közepes szintű karaktereknek valók. Magas szintű JK-k jutalmazására a Nyolcadik, a Kilencedik, és a Hatodik Táblázatban felsoroltakat javaslom.

Az Első Táblázatban összegyűjtött Megtiszteltetéseket általában olyanok nyerik el, akik valamely dicső tettet vittek végbe, esetleg hosszú időn át megbízhatóan szolgáltak egy igaz ügyet, személyt, vagy eszmét. Általánosságban ezek helyi jelentőségűek: ha a JK-k messze utaznak a környéktől, ahol az adott megtiszteltetést kivívták maguknak, akkor annak nem sok hasznát veszik.

A Második Táblázatban közölt Rendkívüli megtiszteltetések már szélesebb körben is ismertté tehetik a karakter nevét. Ezek a jutalmak akár komolyabb pozitív

módosítókat is jelenthetnek a szociális interakciók terén (?). A JK bizonyos beosztottak fölötti befolyást is nyerhet.

A Harmadik, Hatodik és Ötödik Táblázatban felsoroltak tipikusan olyanok, melyekkel egy uralkodó, nemes, város, kereskedőfejedelem, szervezet, vagy céh jutalmazza az érdekében tevékenykedőket. Ez nem okvetlenül csak a különféle szörnyek megfékezését jelentheti: például egy kiváló dal vagy vers komponálása, egy könyv megírása (főleg, ha a célszemélyt dicsőíti), valamilyen rejtély felderítése, egy bonyolult probléma megoldása, vagy kivételes mulatság/látványosság megszervezése mind-mind kiérdemelhet ilyesfélét.

Az Anyagi javak magukért beszélnek. A Zsíros üzleti juttatások már jóval összetettebb típusú javadalmazást jelentenek; néhány közülük (mint pl. a hajóbérlet) egészen új típusú kalandokat tehet lehetővé (karaván-mesék). Igaz, egyes vidékeken kifejezetten nemesekhez méltatlan foglalatosság a kereskedelem - az előkelő születésűek az ilyesmikben csak legfeljebb, mint csendestársak működhetnek közre.

A Hivatalok játékba illesztése ugyan kissé nehézkes, lévén hogy a szerepjáték a kalandozásra, vándorlásra épül, de ez a probléma kikerülhető az adott hivatal időszakos szerepeltetésével, azaz, ha azt a karakterek részidőben, vagy két kaland között is gyakorolhatják. Ha másképp nem megy a JK lehet afféle "speciális tanácsadó", vagy Titkos Tanácsos; esetleg megbízhatja valamely alantását a munka folyamatos végzésével, és ő alkalomszerűen csak felügyeli azt.

Uradalmak adása kizárólag nagyurak és királyok által gyakorolható tett: általában személyes kérések, illetve személyre szabott küldetések teljesítéséért járhat. A Nyolcadik, Kilencedik, Tizedik és Tizenkettedik Táblázatban felsorolt

juttatásokat csakis királyi, vagy még magasabb kegy adhatja, érdemes hát velük szűkmarkúan bánni.

A Magas Hivatalok bizony egész idős, megbecsült munkakört jelentenek. Főleg olyan magas szintű karakterek számára célszerűek, akik a politikai küzdelmekben jeleskednek. Végősoron persze elképzelhető, hogy a JK afféle "tárca nélküli miniszter", és csak a kalandok között tevékenykedik ilyen szerepkörben. Közönséges halandók nemesi címet csak igen körülményesen nyerhetnek, ezzel szemben járulékos címek nemesen születetteknek való juttatása korántsem ritkaság - ekképp válhatnak ki ők az "egyszerű", "cím nélküli" nemességből. Vannak persze olyan vidékek, ahol a nemesi címeket meg is lehet vásárolni - a KM-nek ügyelnie kell arra, hogy ilyenkor természetesen nem sokat érnek. Így például könnyen megtörténhet, hogy miután a JK több ezer aranyért grófi címet vásárol, rádöbben, hogy a kocsisa már évek óta herceg... Szintúgy általános az is, hogy az ősi családfával rendelkező nemesség mindenütt lenézi az újonnan felkapaszkodottakat.

Hűbértartással a hatalmasok értelemszerűen azon vazallusaikat szokták jutalmazni, akik hűséget esküdtek nekik, és kiemelkedően szolgálják őket. Az efféle birtok nem csak magát a földterületet jelenti, hanem a rajta élők feletti uralmat is, azaz: a JK ura és bírója lesz alattvalóinak és hűbéreseinek, feladatokat szabhat és adókat vethet ki. Cserébe katonai erejével köteles megvédeni őket.

2005.02.20.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Sárkányvár

Szerkesztette: Magyar Gergely