

Halmozati élmény



Képzeld el, hogy a MAGUS karaktered a XIV. Zászlóháború időszakában játszik, és bekerül a Kalandozók seregébe, és még a kilencedik vörös hadúrral, Eriával is beszél, együtt harcol, sőt, még segít is neki. Jó játék volt. Később a kezdedbe veszed az Észak Lángjait, vagy az Északi Szövetség című világbemutató szabálykönyvet, és azt látod: a kilencedik vörös hadúr neve Rosanna de Lamar. Esetleg még más tulajdonságokat is írnak le mellé, mint amilyen a játékban volt. Akkor te nem is „vele kalandoztál”, akkor ez „meg sem történt”-?

Képzeld el egy másik játékot: Syburrban kalandozol, és megmentesz egy lányt, egy niarei hölgyet egy titokzatos és hatalmas ember jegyesét. Maga Mogorva Chei jön el érte, és megköszöni, amit tettél. Ez is jó játék volt. Később, ahogy a Summariomot vagy a Geofrámiát olvasod, látod, hogy Mogorva Chei egy niarei hercegnőt vett feleségül. Hú... hiszen akkor ebben te is ott voltál, te is segítettél neki! Micsoda remek élménnyel gazdagodtál!

A fenti két példa szemlélteti azt a jelenséget, amit én *halmozati élménynek* neveztem el. Az első a halmozati élmény negatív, míg a másik a pozitív változatát mutatja be, meglehetősen egyszerű és konkrét példán keresztül. Elsősorban a MAGUS-on keresztül írok róla, de ugyanúgy megtalálható, illetve megvan a lehetősége minden szerepjá-

téknál, sőt, bármilyen most divatos márka (világ, rendszer) esetében is.

A halmozati élmény jelenségének lényege, hogy egy átélt élmény - itt szerepjátékban lejátszott élmény, vagy elolvasott könyv - később, az adott világhoz tartozó egyéb anyag, másik film, másik kaland, egy beszélgetés, mások élményeinek meghallgatása hatására újabb ingert, még egy lendületet kap, és - jó esetben - megerősítést nyer, felemeli, többé teszi az egyszer már átélt élményt. Ha egy kalandunk elemét, legyen az helyszín, NJK, történet, amiben részt vettünk, bármi, egy másik helyen is viszont látjuk, halljuk, netán még egyszer átéljük, és az nem mutat mást, nem mutat összeegyeztethetetlen dolgokat az adott helyszínről, személyről, történetről, akkor megerősíti az első élményt, igazolja, hogy - Lám, helyes. -, pozitív érzelmeket ébreszt irányában. Ez a *pozitív* halmozati élmény. Hatásában, és minden bizonnyal a neurológiai működésében is hasonlóság fedezhető fel a pszichológiában és az irodalomban is ismert aha-élménnyel. Amennyiben a dolog ellenkező előjellel történik, és az egyszer átélt kaland nem megerősítést kap, hanem azt olvassuk, hogy „ez nem így van”, „azt nem is lehetett volna”, „ott nincs is város”, akkor az első élményhez negatív élmény társul, elvesz annak értékéből, kétséget ébreszt a játékosban.



Ez a *negatív* halmazati élmény. A negatív halmazati élmény hasonló és valószínűleg működése azonos eredetre vezethető vissza a pszichológiában szintén ismert kognitív disszonancia fogalmával.

Fontos mindjárt az elején megjegyezni, hogy a halmazati élmény egy jelenség, amit nehéz kikerülni, ám nem feltétlenül szükséges meglovagolni, egy történet akkor is lehet izgalmas, egy mese akkor is lehet fordulatos és élvezhető, ha erre a részére nem figyelünk - ám akkor mindenképpen kevesebb lesz, ha valami oknál fogva negatív halmazati élmény társul hozzá, ahogy még tovább emelhető az értéke akkor, ha később pozitív élmény társulhat hozzá. Érdeemes tehát foglalkozni vele, felismerni, számításba venni egy mese során, hiszen még jobbra, igazán jóvá tehetjük a kalandunkat, ugyanakkor egy egészen remek kalandhoz is rossz szájízt tehet hozzá - attól függően, hogy melyik típusa valósul meg. Nem azt állítom, hogy a halmazati élményre való építés nélkül nem lehetne egy jót játszani, vagy ne lehetne egy nagyon csavaros történetet, érdekes rejtvényt, izgalmas mesét adni a játékosoknak. De azt viszont állítom, hogy egy egyébként is kiváló mesét csak jobbra tesz, ha a halmazati élmény figyelembevételével készül, és amennyiben nem, fennáll a veszélye, hogy később - vagy más a mese közben is - negatív halmazati élmény rombolja majd.

A halmazati élményre való építés sokszor tudatosság nélkül is megvalósul. Ugyanúgy a pozitív halmazati élmény keresése, mint ahogy a negatív halmazati élmény elkerülése is jellemző a tudatos átgondoltság nélkül több kalandmesterre, kalandmodulra is. Ezért választ több mesélő olyan témát, helyszínt, esetleg egy-két neves tárgyat, NJK-t, amivel máshol is találkozhat a játékos, hiszen örömet okoz majd a felismerés, megerősítést ad majd az, amikor máshol is pont ugyanúgy tűnik fel az adott dolog, mint ahogy a mesében szerepelt. Hasonlóan megfigyelhető a legtöbb mesélőnél a negatív halmazati élmény elkerülésére való törekvés: ha Ilanorban lesz a kaland, elolvassa, milyen is Ilanor, és olyannak meséli. Ugyanígy ismerni igyekszik a szabályokat, a világot, amiben játszanak - legyen szó bármelyik játékról is.

Érdeemes azonban a halmazati élménnyel tudatosan foglalkozni, felismerni, és alkalmazni azért, hogy jobb lehessen a mese, a kaland. Nem

szükségszerűen, persze, de minél inkább megfelelünk róla, annál nagyobb eséllyel lépünk majd bele ebbe a csapdába.

A halmazati élményből megkülönböztethetjük az *előzetes* és *utólagos* élményt, amely elnevezés nem teljesen pontos, viszont egyszerűen és érthetően szemlélteti azt, hogy honnan származik a játékos azon élménye, ami összhangban van vagy éppen ellentétes azzal, amit éppen a mese közben él át. Amennyiben a játékos már korábban olvasott valamit, ami előkerül a mesében is, és ez megerősíti az élményét - vagy amennyiben negatív halmazati élményről beszélünk, rombolja azt - ez az *előzetes* halmazati élmény. Amikor a játékos nem ismeri, vagy emlékszik olyan élményre, ami a kalanddal kapcsolatos, de majd utána, valamikor később olvas valamit, ami megerősíti - vagy éppen meggyengíti - az élményét, akkor az az *utólagos* halmazati élmény. A kategorizálás meglehetősen elméleti jellegű, ugyanis nincs igazán különbség a jelenség két típusa között, a belőle fakadó dolgok, az elkerülésük módja vagy az alkalmazásuk meglehetősen hasonló mindkét esetben. Természetesen következhet belőle több dolog: például egy, a világban kezdőnek számító játékos esetében, aki még alig olvasott valamit a világról, valószínűleg kevés lesz az *előzetes*, annál több az *utólagos* halmazati élmény. Ez a játékos előbb kapja meg a kalandokat - rövidtávon mindent el is hisz majd, hiszen nincs máshonnan szerzett kiegészítő információja - ám később, amikor majd olvas ezt-azt, szembesül azzal, hogy jót meséltek neki, vagy azzal, hogy „de hát ez itt is, meg ott is sántít”. Az *előzetes* halmazati élményre egyébként kifejezetten jól lehet építeni akkor, amikor nagyjából közös: még a főiskolás időmben volt divat, hogy egy-egy új könyvet mindenki elolvasott gyors egymásutánjában, és az utána következő mesékben gyakran tűntek fel olyan elemek, amik abból a történetből származtak - és ez örömet okozott mindenkinek.

A halmazati élmény sajátossága az is, hogy inkább a komolyabb leírással, irodalommal rendelkező játékok, világok sajátja. Egy olyan szerepjáték, aminek

szabálykönyve mindössze tíz-húsz oldalas, esetleg nem is rendelkezik saját világgal, regényekkel, filmmel, stb. az nem rejti magában a negatív halmazati élmény lehetőségét, hiszen hol máshol olvasna erről a játékos? Ugyanakkor nem is hordozza magában a pozitív halmazati élményre való építés lehetőségét. Egy olyan sok irodalommal rendelkező világ azonban, mint a MAGUS, kifejezetten nehezen járható út, sok odafigyelést igénylő játék, hiszen harminc fölötti a regények száma, több szabálykönyv is tárgyalja, néhány vagy éppen sok elemmel a világleíráshoz is hozzátesz, ezért aztán könnyen belefuthat az ember ellentmondásokba, ugyanakkor számos helyen ki is aknázhatja a pozitív halmazati élmény lehetőségét.

A halmazati élmény, bár zömében az adott játék, fantáziavilág világára vonatkoztatva értelmezendő, nem korlátozódik csak erre. Egy szerepjáték esetében vonatkozik, némely esetben pedig fokozottan érvényes a játék szabályaira is! Amennyiben egy hatalmas ellenfelet úgy sikerül legyőznie a játékosoknak, hogy később kiderül, ezt semmiképpen nem tudták volna megtenni (mondjuk az adott varázslat egyszerűen nem úgy működik), és erre az eltérésre magyarázatot sem kaptak a játék közben vagy esetleg utána, az kicsit megöli a sikert - hiszen nem is tudták volna megtenni... ilyenformán a győztes kaland kikerül a világból, eltávolodik attól, nem is része annak többé. Ugyanígy megerősítés lesz, ha a KM egy létező kiskaput, rejtett vagy éppen nagyon is ötletes lehetőséget használt ki, vagy engedett a játékosnak - de ez egy egyszerű, sablonos módszer esetében is ugyanígy működik - hiszen az később megerősítést nyer az által, hogy ugyanazt a lehetőséget olvassa a játékos, vagy hallja a többiektől.

Hogyan is használjuk a halmazati élményt?

Először is, a negatív halmazati élményt próbáljuk elkerülni. Ehhez nem árt

ismerni azt a világot, vagy a világnak azt a részét, amiben mesélünk. Ezt megteremthetjük sok év tapasztalatával, de akár csak az adott mese helyszínére vonatkozó dolgok elolvasásával is. Ehhez ráadásul ma már több összefoglaló cikk áll rendelkezésre, pontosan ennek a segítésére - hogy csak párat említsek, ilyen igénnyel készítettem az évszámgyűjteményt, vagy Ynev szöszedetét is. KM-ként készülj fel a mesére! Ez a dolgod. Így képes leszel olyan kalandot kitalálni, olyan elemeket beleszőni, úgy leírni helyeket, eseményeket, NJK-kat - de a szabályok alkalmazásában is elérheted ugyanezt - hogy később ne keveredjen ellentmondásokba az, aki véletlenül vagy szándékosan utánaolvas a világ adott szeletének vagy éppen a szabályoknak. Újra hangsúlyozom, lehet attól még izgalmasat mesélni, hogy fogalmad sincs az adott világról... csak később szépen megnyirbálja majd az emléket a negatív halmazati élmény - és akár el is veheti az egyébként kiváló kaland értékét.

Ugyanez vonatkozik egyébként bármiféle kiegészítő elkészítésére is. Az egyébként pozitív szándékú fejlesztést negatívba fordíthatja, ha nem illeszti a készítő megfelelően a világba. Ha az egy hely, nézd meg, mikor, mi történt a környéken, és adott időszakban ne legyen ott virágzó béke, ha egyébként meg dül a háború a környéken. Ugyanez az élmény jelenik meg a MAGUS irodalom olvasása közben is: ez az oka annak, hogy több író kritikát ér, amiért ezt vagy azt - tapasztalatom szerint egyébként a történet szempontjából viszonylag lényegtelen dolgot - a leírt MAGUS világtól eltérően, azzal ellentmondásban mutat be történetében. Megjegyzem, hogy rájuk is érvényes a pozitív halmazati élmény: az, aki ezt jól alkalmazza - erre is számos példát találunk a MAGUS könyvek között - méltán számíthat arra, hogy történetét az olvasókban felemeli ez a jelenség.

Már az is egy nagy lépés, ha egyszerűen csak - amennyire lehet - kizártuk a negatív halmazati élmény előfordulását. Viszont tovább növelhető egy kaland, egy játék értéke, ha kihasználjuk a pozitív halmazati élményben rejlő lehetőségeket.

Elmondható, hogy leginkább azok a kalandok az igazán emlékeztetéseket, amikben szándékosan, vagy anélkül, de előfordulnak a pozitív halmazati élményre való építés elemei. Könnyen tervezhető ilyen kaland, ami egyébként a világhű mesélés

témakörébe is vastagon beletartozik. Válassz olyan valós ynevi helyszínt, problémakört, esetleg NJK-t is, ami köré épülhet a történet. E nélkül is jó lehet, de ezzel jobb lesz! A legegyszerűbb ilyen módszer a **MAGUS-ban valós helyszín**. Amennyiben a kaland egy olyan nevű helyen játszódik, amiről már írtak, amit meg lehet találni a térképen és a világleírásokban, és ezek jellemzőit betartod, esetleg tovább bontod, de semmiképpen nem írsz/mesélsz azokkal ellentétes vagy össze nem férő dolgokat a játék során, akkor igen jó eséllyel később találkozhatnak majd veled a játékosok, és megerősíti őket a kaland jó élményében. Előfordulhat az is, hogy esetleg már ismerik ezen helyek valamelyikét, egyes elemeit, és ez eleve érdekessé, értékessé teheti számukra a kalandot. Például Erionban sokszor olvastak már a Főnixek parkjáról, és ha már a kalandban lesz lehetőségük meglátogatni, örömmel teszik majd meg - ezzel egy kicsit a játékon felüli motivációt is lehet befolyásolni. A példánál maradván fontos az, hogy miképpen jutnak be: mindenki tudja, aki olvasta Erion leírását, hogy erre csak egy ünnepen van lehetőség. Legyen így a kalandban is, vagy, ha nem így lesz, akkor legyen rá magyarázat! Például tilosban járnak, és így pont az lesz izgalmas, hogy annak ellenére jutnak majd be, hogy tudják, egyébként nem lehetne. Esetleg, ugyanilyen háttér információkkal, mindez lehet akár jutalom is.

A következő fokozat, alkalmazási szint a pozitív halmozati élményre való építésben, a **MAGUS-ban valós probléma**. Ha Yneven valós probléma, a regényekben, modulokban, világleírásokban gyakran előforduló aktuális esemény Amhe-Ramun eljövetele, akkor egy ezzel kapcsolatos kaland hordozhatja a pozitív megerősítés lehetőségét. De ugyanígy valós problémának tekinthető bármely szembenálló felek közötti konfliktus, legyen szó Corma-dina hovatarozásáról, vagy az inkvizíció számára ellenséget jelentő szervezetek üldözéséről, de már egy olyan egyszerű probléma is annak számít, hogy „az abbit értékes, meg kell szerezni”. Persze a kaland szólhat egy teljesen semleges, semmivel össze nem köthető dologról is, ami azonban - a halmozati élmény szempontjából - maximum annyit érhet el, hogy nem keveredik ellentmondásba a világgal. Van olyan csavaros kaland, egyedi ötlet, ami miatt megéri, ami önmagában is megáll, de szerintem érdemes elgondolkodni azon, hogy lehet egy ilyen történet még Ynevibb. Könnyen bele lehet

futni ilyen esetben ugyanis abba, hogy annyira igyekezzünk függetlenek lenni, annyira félünk felhasználni valós helyeket, problémákat azok kötöttsége miatt, hogy a kalandunk bár lehet, hogy izgalmas lesz, semmi köze nem lesz Ynevhez, és semmit nem ad át abból a hangulatból, amit a MAGUS jelent - persze ez bármelyik másik játékvilágra, rendszerre igaz lehet -, ez azonban már megint a világhű mesélés problémája. Egy ilyen kaland önként lemond a világhűségben, és a halmozati élményben megbúvó előnyökről.

A következő, csavarosabb észjárást, alaposabb tervezést és egyébként jobb mesélést is igénylő szint az, amikor **MAGUS-ban valós események** köré épül egy modul, egy kaland. Megint egy példával élve: Yneven adott a XIV. Zászlóháború, adott a vinali csata is. Ha kalandmesterként ebbe, ezzel kapcsolatos eseményekbe vonom be a karaktereket, és esetleg csak annyit érek el, hogy az események végén közelebb kerülünk ahhoz a megoldáshoz, ahogy a történetek, a leírt történelem szerint valóban alakult ez az ütközet, már hatalmasat léptem a halmozati élmény kihasználása felé. Tegyük fel, hogy a kalandban a karakterek úgy dönthetnek, hogy megmentik a csata előestéjén Ral da Rangát és kíséretét, és így - ezt már később fogják hozzáolvasni - ő a csata egyik kiemelkedő alakja tud lenni. A játékosok pedig eltörölhetetlen emléket szereznek abban az érdeemben, hogy az ő karaktereik is hozzájárultak valamit az eseményhez. Persze minél inkább építünk a pozitív halmozati élményre, annál inkább vigyázni kell arra, hogy ne adjunk lehetőséget a negatívra: a kaland nem alakulhat úgy, hogy Ral da Rangát megöljék, hiszen már tény, hogy ő segített a Szövetségnek megnyerni a csatát. Ez persze könnyen megvalósítható a karakterre történő vigyázással, a játék és a történések irányításával, a játékosok, karakterek befolyásolásával, a kalandmesteri eszközök ügyes alkalmazásával, és végszükség esetén sablonos mentésekkel is. Persze akár vadabb elképzelésekben is lehet építeni erre a történetre: lehet olyan kaland is, ahol a karakterek egy, Ral da Rangánál alkalmasabb személyt, valami titokzatos vezetőt iktatnak ki, így már csak ő marad a csatára... persze ettől még megnyeri a csatát. Viszont egy olyan

emlékkel, egy olyan kis titokkal ruháztam fel a csapatot, mindamelllett, hogy nem keveredett a történet és az élmény ellentmondásba, ami hatalmas pluszt adhat egy egyébként is jó és érdekes kaland lejátásához.

Szintén hasznos lehet a halmazati élmény szempontjából is, ha **egymás anyagaira építkezünk**. Noha eddig csak zömmel a MAGUS nyomtatott, kiadásban megjelent irodalmáról írtam, most ide értem a mások által megírt, lemesélt kalandokat, mások által írt cikkek, kiegészítők, sőt, történetek felhasználását is. Tegyük fel, hogy egy MAGUS rendezvényen - a házi kalandok kevésbé közismertek - lejátott kalandból emelünk be egy-két elemet a mesénkbe, ez esetben, aki ott volt és játszott a rendezvényen, az felismerheti majd ezt az elemet, így megvalósítottuk a pozitív halmazati élményt. Nem számít, hogy másik karakterrel játszott, a halmazati élmény a játékon felül működik, és magának a játékosnak okozzuk azt. Arról most csak említés szintjén írok, hogy egy ilyen gesztus milyen értéket képviselhet az önjelölt és a hivatalos fejlesztők, írók között egyaránt, bármilyen irányban.

Tanácsok a halmazati élmény alkalmazásához

A jelenség felvezetése, típusainak áttekintése, és a használatára vonatkozó tippek után néhány tanácsot is leírok röviden, amit nem árt, ha átgondol az, aki mélyebben ki akarja használni a halmazati élményben rejlő lehetőségeket.

Vigyázz a világra!

Ahhoz, hogy a csapatod továbbra is Yneven kalandozhasson, meg kell őrizned számukra a világot. Ez azt jelenti, hogy nem teheted tönkre, és nem engedheted meg nekik sem, hogy végérvényesen tönkretegyék a világnak olyan jellemző részeit, amit ha megtesznek, onnantól kezdve megváltozik majd a világ, vagy egy része. Nem törölhetik el Toront a föld

színéről, mert akkor nem lesz többé. Persze lehet nagyívű, epikus történeteket mesélni, de ha illet megengedünk, akkor onnantól kezdve az a mese egy zavaróan sajátos vonalon indul el, ami már más lesz, nem illeszkedik majd abba az Ynevbe, amiről olvasunk, amiről a többi játékos mesél, amihez a könyvek és a többi KM adhat segítséget, tippet... és amin mi is játszani szeretnénk. Ettől persze még lehet nagy tetteket végrehajtani, csak kell a végére csavar, magyarázat, megoldás.

Fontos itt még kiemelni, hogy a MAGUS nem egyszeri játék. Támogatja az életutat, szokás benne azt játszani. Több karakterrel is. Mondhatnánk, hogy - „Miért, mi van, ha a karakterek „iszonyatmagas” szintre fejlődnek, és sorra végeznek mindenkivel, aki fontos a világban, és átveszik a vezetést, és ők irányítják Ynevet, és átszervezik?” - Ebből még kerekedhet egy nagyon jó, nagyon izgalmas, nagyon sokáig tartó játék. De később, amikor bármilyen más karakterrel akarunk majd újra nekivágni Ynevnek, akkor vagy ugyanolyannak meséljük - tehát a könyvekben olvasott Ynevtől, és minden bizonnyal mások Ynevétől teljesen eltérőnek - vagy téglánként elkezdd majd ledőlni az előzőleg felépített kaland és a világ... hiszen az eredeti Ynev elemei kerülnek majd vissza. Persze otthon, egy zárt csapatnak tartható lenne... csak hogy a játék előnye, hogy mással is játszható... márpedig ezeket a részleteket nem ismeri majd más játékos, nem ismeri, és nem feltétlenül ismeri majd el másik kalandmester, és pláne nem alkalmazzák majd mondjuk egy versenyen. Tehát ha ott akarunk játszani, miután leromboltuk Ynevet, jó eséllyel futunk majd bele a negatív halmazati élménybe. Vagy az új kaland nem lesz olyan komoly, olyan élvezetes, az új karaktereket és világukat nem vesszük majd komolyan, vagy a régi, epikus kalandunk élményei kezdenek majd elkopni.

Sérthetlenség

Ugyanígy nem engedhetjük meg, hogy a világ meghatározó részeit képező NJK-knak végleges bajuk essék. Ha a karakterek megölik Airun Al Maremet - mert ezt megengedi nekik a KM - még azelőtt, hogy végrehajtaná azokat a dolgokat, amikben a róla szóló regényekben olvashatunk, akkor azok a regények - amik mellelleg már léteznek - mind-mind negatív halmazati élményt okoznak majd a kalandot megélt játékosoknak. Ha

így történik, ismét menteni kell, mindezt persze úgy, hogy hitelesek maradjunk, és a világ se forduljon ki önmagából. Persze a befolyásolást ügyesen kell elvégezni, mert ha az elrontja az élményt, vagy a játékosok szabad akaratának illúzióját, akkor az más vonalon teszi tönkre a játékot. Ha viszont a JK-k segítenek neki bejutni abba a várba, amibe egyébként a regényben is bejutott, akkor azzal igencsak erős pozitív halmozati élményt adunk. Igen körültekintően és óvatosan kell tehát kezelni Ynev világának nevesített hőseit. Nem feltétlenül kell őket szerepeltetni (elég lehet csak a hírük is), ám ha a kalandmester mégis ehhez az eszközhöz nyúl, akkor fel kell készülnie, hogy megfelelően uralja a helyzetet.

A neves szereplőkhöz, speciális helyszínhez hozzá tartozik még az is, hogy általában meghatározható, hogy ki az, aki kitalálta és írja őket. Ezeket nincs erkölcsi jogunk felülrni, és nem is érdemes nagyon belepiszkálni, hiszen a következő regényeket nyilván még nem ismerjük. Ne írjuk hát meg, meséljük le a jövőjüket, mert majdnem biztos, hogy ellentmondásba fogunk kerülni egy-egy majd csak ez után esetleg megjelenő regénnyel. Érdemes óvatosan és csak színesítésnek nyúlni ilyen témához.

Mértéktartás

Fontos, hogy megfelelő mértékkel alkalmazzuk a pozitív halmozati élményre való építkezést. Nem ez a siker egyetlen kulcsa. Sokan ismerik a fogadós Szomójk, vagy a goblin szeszmester, Velős Cupák (így, helytelenül írva) alakját, ám ha aránytalanul sokszor feltűnnek, ha minden második városban ott vannak, az hiteltelenné teszi a karakterüket, és egyébként egy idő után unalmas is lehet. Hasonlóan unalmas és hiteltelen lehet, ha már kalandokon keresztül mindenhol csak ugyanaz a hat-hét NJK kalandozó gyűlik össze. Ugyanígy kevésbé lesz értékes, ha máz az ötödik városban tűnik fel egy Kócos Királyfihoz címzett fogadó, holott egyszer ez jó ötlet, utána pedig pozitív halmozati élményt okozó elem volt. Érdemes tehát vigyázni az ilyen elemek mértéktartó használatával.

Epizód kalandok

Amennyiben olyan kalandokat tervezünk, amiben a játékosok nagyarányú változást hajtanak végre a világra jellemző részen, fontos, hogy azok epizód jellegűek legyenek. Máskülönbén sérül a világra való vigyázás elve. Ki lehet szárítani egy napra a Quiron-tengert, de utána folyják bele vissza a víz. Meg lehet ölni Toron császárat, de koronázzanak majd újat. El lehet tenni láb alól Rudig Ves Garmacort, de derüljön ki, hogy mégsem ő volt az. Máskülönbén borítékolható a fent már részletezett világ pusztulás, és a későbbi kalandok - vagy ennek a kalandnak - a neveltségessé válása. Természetesen ezt is ügyesen kell csinálni, úgy adagolni az elemeket, úgy irányítani a kalandmesternek az eseményeket, hogy a játékosok ne érezzék magukat lehetetlen helyzetben, ne látszódjon az, hogy bármit tesznek, úgysem változik semmi. Ez nem is lenne helyes, legyen szerepük, befolyásoljanak dolgokat, csak ne olyanokat, amikkel bajt okozhatnak. Ami pedig kötött, annak a végkifejlete maradjon is az, de a játékosok mégis szabadon cselekedve juthassanak el odáig.

Szabályok

A végére hagytam a KM-ek kedvenc játszóterét, a szabályokat. Fentebb részleteztem, hogy mennyire fontos a szabályok - ha csak lehet! - betartása. Persze, minden valamirevaló KM tudja, hogy erre nem mindig van lehetőség, és persze nem is mindig kell, úgy értem, ha éppen a dramaturgia igényli, ha éppen a játékosnak meg akarjuk adni a megoldás lehetőségét, nyugodtan eltérhetünk a szabályoktól. Egy kalandmesternek van, kell, hogy legyen erre is lehetősége, az más kérdés, hogy ha figyel a halmozati élményre, akkor találhat rá olyan indokot, olyan magyarázatot, ami nem fogja kiemelni a kalandot a világból, és nem okoz majd később negatív halmozati élményt. Vannak erre bárgyú magyarázatok is, ilyen a „csak”, meg a „de ez mágia volt” (minden alap nélkül), de lehet ügyesen is csinálni, lehet olyan magyarázatot keríteni egy-egy dolog másképpen való működésére, ami

nem nevetést csak majd az arcokra, nem kelti a játékosokban a „megszánt szerencsétlen, akinek megkegyelmeztek” érzését, hanem minden további nélkül elfogadhatóvá teszi a megoldást. Univerzális megoldás nemigen van, de többek között egy ilyen is lehet választóvonal egy jó és egy jobb kalandmester között. Érdemes hát ügyelni rá.

Az írói oldal

Annak a nagy mennyiségű irodalomnak a megteremtésében, ami ahhoz kell, hogy egy szerepjátékban létezessen a halmozati élmény, oroszlánrésze van az íróknak és fejlesztőknek, akik a regényeket és szabálykönyveket készítik. A jelenség szempontjából vizsgálva nagy felelősségük van, az elmúlt évtized bizonyította, hogy a különböző kiadók nem tudnak, vagy/és nem akarnak mindenre figyelni, így az írók nagyjából azt írják, amit akarnak.

A játék és regények vonatkozásában egyértelmű, hogy a kalandok íróinak, a mesélőknek és a játékosoknak is alkalmazkodniuk kell a megírt, kiadott regényekhez, novellákhoz. Az íróknak azonban figyelniük kell egymásra is, hiszen ha egyik egy már korábbi kiadványban olvasottakkal össze nem egyeztethető dolgot ír, akkor a két ellentétes dolog negatív halmozati élményt fog majd okozni az olvasónak, és egy kalandmester bármelyik verziót is alkalmazza, a másik, ellentétes információ ugyanúgy negatív élményt okoz majd - és ugyanígy pozitív élményt is, amennyiben a két dolog összeegyeztethető! Fontos, hogy az író önmagának - korábbi írásainak - se mondjon ellent (sajnos ilyenre is akad több példa), hiszen a jelenség hasonlóan működik majd ez esetben is. Ugyanez a helyzet a különböző újraértelmezésekkel, átírásokkal is - legyen az szándék nélküli

vagy akaratlagos. Fontos megérteni, hogy egy-egy ilyen átértelmezés nem csak az adott író munkájára gyakorolhat negatív hatást, de ugyanúgy megölhet több, akár évek óta dédelgetett játékos karaktert, keresztülhúzhat nagy munkával megírt kalandmodulokat, derékba törhet évek óta folyó játékokat is - a halmozati élmény vonatkozásában mindenképpen. (a mai napig hallgathatjuk például a nagy világvilág Summarium kritikáit) Azt inkább nem minősítem, aki „fegyverként” használja ezt a módszert. Érdemes ezt szem előtt tartani mind alkotónak!

Összefoglalás

A halmozati élmény egy létező jelenség. Lehet negatív oldala, ám elsülhet pozitívan is. A kalandmester nagy előnyre tehet szert, ezáltal jobb élményt okozhat játékosainak, ha tudatosan elkerüli a negatív halmozati élményt, és változatos módon és intenzitással, de meglovagolja a pozitív halmozati élmény lehetőségeit. A cikkben több tippet és javaslatot is adtam ehhez. Javaslom, gondoljatok bele, mert biztosan sokan találkozotok már ilyen elemmel eddigi játékaik során, és azt is javaslom a kalandmestereknek és a fejlődésre törekvő mesélőknek, hogy próbálják ki és alkalmazzák az ebben a jelenségben rejlő lehetőségeket. Figyeljenek rá, mert megéri!

2016.07.21.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Lektorálta: Antail, Con Salamander és Kriszti

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargerhely@kalandozok.hu