

## Tapasztalati pontok, értékelés



Az asztali szerepjátékok szinte mindegyikében valamilyen szerepet kap a karakter fejlődése, ami az idő és a kalandok múlásával a különböző, játéktechnikai értékek növelésének lehetőségével valósul meg. Ilyenformák a karakter jobb lesz, több lesz, fejlődik, több, vagy erősebb varázslatot lesz képes használni, nagyobb harcértékekkel tud majd odacsapni és fejlesztheti képzettségét, újakat felvéve, vagy régieket magasabb szintre emelve. A MAGUS-ban azt, hogy egy karakter milyen szinten áll a fejlődés létráján, a tapasztalati szint mutatja meg. Az újabb tapasztalati szintek eléréséhez tapasztalati pontok szolgálnak alapul. Ezekről a tapasztalati pontokról lesz szó ebben a cikkben, ahol áttekintem a velük kapcsolatos problémákat, ugyanis a játékszabályok egyik legegyszerűbb elemével elég sok probléma adódik, vagy adódhat a játékok során.

A tapasztalati pontokról mindössze egyetlen oldalon ír a MAGUS Első törvénykönyve (372. oldal), egyből belecsapva a témába. A fogalmát a könyv elején, a játékkal kapcsolatos kifejezések gyűjteményében találhatjuk meg (11. oldal), ami szerint:

### A tapasztalati pont

„A karakter által gyűjtött tapasztalatot kifejező mértékegység. Minden megoldott feladat, megtapasztalt esemény, megismert lény, legyőzött szörny, megfejtett rejtvény, ötlet tapasztalatot jelent a karakternek.

Minél több Tp-t gyűjt össze a karakter élete során, annál tapasztaltabbá (értsd: hatalmasabbá, veszélyesebbé, nagyobb tudásúvá) válik. A Tp-k mennyiségétől függően léphet a karakter magasabb tapasztalati szintre. A tapasztalati pontokat a kalandok végén - néha közben is - a KM állapítja meg és ítéli oda.” (Első törvénykönyv, 11/2/3)

A MAGUS rendszerében a KM a játék során tapasztalati pontokat (Tp) ad a játékosoknak, amiket a játékosok összegyűjtenek, (felírnak) és amikor összegyűlik a karakter következő tapasztalati szintjéhez szükséges Tp mennyiség, a karakter szintet lép, a játékos átdolgozza a karaktert a következő tapasztalati szintnek megfelelőre. Azt, hogy mennyi Tp szükséges egy-egy szint meglépéséhez, szintén a törvénykönyv tartalmazza, mégpedig a különböző kasztok leírásainak végén egy táblázatban, ugyanis – és ez nagyon fontos! – a MAGUS-ban minden kaszt különböző Tp értékeknél lép egy-egy magasabb tapasztalati szintre. (Az alkasztok esetében ritkán változik a szintlépések Tp értéke, ez is az alkasztok egyik jellemzője és különbsége a kasztokhoz viszonyítva.)

A MAGUS kasztjait tehát úgy alakították ki, hogy ezek a szintlépéshez szükséges különböző tapasztalati pont szükségletek hozzá tartoznak az adott kaszthoz, ezzel is igyekeztek egyfajta (viszonylagos)





egyensúlyra törekedni, én úgy mondom inkább, hogy arányt teremtettek meg vele – a játékegyensúly kérdéséről külön cikkben mondtam el véleményemet, *A játékegyensúly* címmel. Például a varázsló a mágiájának köszönhetően sok mindenre képes, ezért a varázsló kasztú karakternek több Tp szükséges egy-egy szint meglépéséhez, azaz nehezebben lép szintet.

## Mire ad a KM Tp-t?

Mint fentebb idéztem, a Tp-t a kalandmester (KM) adja. Arról, hogy miért, mire kellene Tp-t adnia, a Tp-vel foglalkozó fejezet ad némi útmutatást, és a játékkultúra nagyban befolyásolta azóta – én azt vallom, nem éppen a leghasznosabb irányba. Az Első törvénykönyv Tp-vel foglalkozó fejezete szerint Tp jár a harcért, ellenfelek, szörnyek legyőzéséért, a sebesülésért (még mindig harc), a jó ötletekért, amivel a játékos a modul kihívásait megoldja vagy ahhoz hozzásegíti a többieket, az utazásért. Tehát minden olyan dologért, amit a karakter megtapasztalt, amivel a játékbeli szereplő képzeletbeli élete gazdagabb lett, amivel a karakter több tudásra, ismeretre, tapasztalatra tett szert. Emellett a könyv megemlíti – a fejezet kb. egy huszad részében – a jó játékos teljesítményt is, mint Tp-t érő cselekedetet. Tehát annak is Tp-t kell adni, aki érdekes karaktert hoz, jól játssza ki a karakter különböző tulajdonságait, legyen az jellemvonás, kötöttség, valamilyen különleges, egyedi követelmény, mint pl. a faj. Előrevetítem, hogy ez az utóbbi lesz a legtöbb probléma okozója.

A Tp-ket olyan irányelvek mentén kellene adni, hogy minél nagyobb egy teljesítmény, annál több Tp-t ér, minél eredetibb egy ötlet, minél egyedibb egy helyzet, annál magasabb az érte adható Tp száma. Aki untig ismételi valamilyen trükköt, egy idő után semmi tapasztalatot nem szerez belőle, így azért Tp sem adható, vagy azt egyre csökkenteni kellene.

## Mennyi Tp-t adjunk?

Az arányok meghatározása külön kérdés és finomság. Talán a szörnyeknél a legegyszerűbb a helyzet, ugyanis a Bestiárium minden szörny után tartalmaz egy javasolt (maximális) Tp értéket, ami a szörny legyőzéséért adható. Ezzel a résszel még részletesebben foglalkozik Lidérc cikke, a *Tépét vagy életet!*, ami a Rúna II/2. számában jelent meg. Ez tisztázza – éj későbbiekben is jól alkalmazható

irányelveket ad – a Tp-t, azt, hogy tapasztalatot jelöl, és ha nehezebb volt legyőzni a szörnyet, mert az bevetett mindent, akkor több jár érte, ha gyorsan megölték és mukkani sem volt ideje, akkor kevesebb. Elvileg a Bestiárium a javasolt maximum értéket mutatja, ám már maga a könyv is „javasolt”-nak titulálja ezt, és a fent említett Rúna-cikk is kifejti, hogy a KM dönt, változtasson nyugodtan, hiszen ő ismeri a körülményeket, és ő vezeti le a játékot.

A Tp-ről többen, több féle okból értekeztek már, én nem mennék bele az arányokba, mert nem sok értelmét látom. Használhatatlan hosszúságú listát kellene írunk ahhoz, hogy minden KM pontos utasításokat kapjon arra nézvést, hogy például egy fegyverkereskedő átverése már harmadjára alkalmazott trükkel vajon mennyi Tp-t ér. Minden KM magának alakítja ki az arányokat. Arra azért érdemes figyelni, hogy a szintlépésekhez elérendő Tp megszerzése nem szabad, hogy lehetetlen feladat legyen, mert a játékos kedve hamar elmegy a játéktól – legalábbis a fejlődés reményét elveszti, ha már három éve játszik hetente a 2. Tsz-ért, de ajándék se legyen, mert ha valaki kalandonként lép szintet, elvesz a tapasztalati szint jutalom értéke, nem lesz benne kihívás.

## Ki kapja a Tp-t?

Egyszerű kérdés - vagy mégsem? Nem véletlenül boncolgatom, hiszen ez (is) vezetett el a Tp-vel kapcsolatos problémák sorához és a megoldáshoz. Gondolnánk, hogy a Tp-t a játékos karakter kapja, a játékban tapasztalt dolgok miatt, (pl. harc, varázslat, érdekes tapasztalat) – persze nyilván a számokat a KM mondja meg a játékosnak. Igen ám, de a Tp osztás kakukktojása, a szerepjátékos teljesítmény éppen ellenkezőleg működik: a szerepjátékos teljesítményt a játékos maga nyújtja, így ő maga kapja a Tp-ket – természetesen összeadja a karakterével. Újabb kérdés, hogy ki milyen arányban tartja fontosnak és alkalmazza a fenti kettő esetet – tehát a karakter tapasztalatáért adható Tp-ket és a játékos szerepjátékos teljesítményéért adható Tp-ket. Érdekes, hogy a szabálykönyv ez utóbbiról furcsa kettősséggel nyilatkozik, hiszen csak úgy melleleg említi meg a Tp-ről szóló fejezet végén, elhanyagolható



terjedelemben, érdemi részletezés nélkül, ugyanakkor azt nyilatkozza, hogy „sokak szerint az egyik legfontosabb szempont.” Nyitva hagyja a kérdést, hiszen nem azt írja, hogy szerintük az, a szerzők nem foglalnak állást, sőt, egyfajta belső egyet nem értésre enged következtetni a fejezet. Persze ez nem ennyire nyilvánvaló elsőre, de utólag könnyű kapaszkodni belé. Az is érdekes, hogy a Tp-vel foglalkozó írások (lásd az említett Rúna cikk) is az előbbit boncolgatják.

Sokan fordultak és fordulnak más szerepjátékok ismertetőihez ezzel kapcsolatban. Ahogy a karakterek fejlődése, az ehhez szükséges tapasztalati pont is sok szerepjátékban ott van, úgy erre vonatkozó utasítások, javaslatok, vagy csupán elmélgedések is akadnak bőven más játékokban, így sokan ezekből igyekeznek kiegészíteni ismereteiket vagy ötleteket venni a Tp-kkel kapcsolatban.

### **Negatív Tp-k**

A Tp-k alkalmazásának mélypontja a negatív Tp, avagy Tp levonás. Mivel a Tp-keket adják, gyűlik, az összegyűjtése üdvös, valakiben felmerült az ötlet, hogy ezeket levonni is lehet, és így büntethető a játékos – inkább nem minősíteném az ötletgazda KM-i képességeit. A negatív Tp, avagy a Tp-vel büntetés gondolata egy olyan torz ötlet, ami sehol nem szerepel a MAGUS Tp-vel foglalkozó részében, az a játékkultúra egy kései vadhajtsága, és a talált anyagok alapján valahol a MAGUS Levelezőlistán jelent meg és terjedt el az ötlet, – szerencsére csak kismértékben. Szerencsére a MAGUS készítői is állást foglaltak az ügyben, a Rúna II/2 számának levelezésében ezt válaszolták egy Tp levonással kapcsolatos kérdésre: „A KM-nek nincs joga rossz játék miatt Tp-t levonni a karaktertől. A legtöbb, amit tehet, hogy nem ad Tp-t.” (RúnaII/2,Levelezés,79/1). Tehát a kérdést lezártam tekintem azzal, hogy a Tp nem valami „adok-elveszek dolog”, az jutalmazásra való, nem büntetésre.

## **A Tp problémája**

Mi lehetne ezen az egyszerű dolgon probléma? - mondhatnánk. Pedig a Tp osztás az általam tapasztaltak szerint az egyik legnagyobb gond a KM-eknél, avagy probléma forrása a KM és a játékosok között. Én is tapasztaltam korábban gondokat a Tp-kkel kapcsolatban, egészen addig, amíg megoldást nem találtam rá, és megkérdezve más, általam nagyra tartott kalandmestereket azt tapasztaltam, hogy hihetetlenül nagy szétszórtság, nihil, nemtörődomség uralkodik ezen a fronton. Számos csalódást okozott, hogy sokan nem képesek kezelni a Tp-kkel kapcsolatos problémákat, és sokan inkább szőnyeg alá söprik a dolgot. Ide tartozik azon megoldások sora is, amik valójában nem megoldások, mert a Tp-k egyik vagy másik funkcióját, játékra gyakorolt hatását kiiktatják megoldás gyanánt – lásd később.

A Tp-kkel kapcsolatos probléma okozója a játékos, pontosabban az, hogy sokszor elégedetlen a kapott Tp mennyiségével. De nem csak ez számít, sokszor az arányból – és inkább az arányból – van gond, ennek oka pedig a hagyományos Tp osztás mögötti (a tapasztalatok szerint hibásnak bélyegezhető) elv.

Csak néhány példa:

A játékos felhördül, hogy a többiekhez képest csak ennyi Tp-t kapott. Akkor ő ennyivel rosszabbul játszott? Nem feltétlenül, pedig igen – hiszen ezt (is) mutatja a Tp.

Meséltem olyan csoportnak is, akik egyébként csapatként működtek, azaz volt KM-ük, ott játszott ő is... és nem ő kapta a legtöbb Tp-t. Megint csak elégedetlenkedés, elfajuló vita: hiszen ezek szerint ő rosszabbul játszott, pedig neki kellene a legügyesebbnek lennie, és a többiekénél kevesebb Tp rombolta tekintélyét a játékosai előtt.

### **A probléma oka**

A Tp ugyanis a játékost értékeli. Persze kap Tp-t a karakter is, de a „sokak által legfontosabbnak tartott” mégis csak a szerepjáték, amit a játékos maga valósít meg. Sokan tartják azt, hogy a játék végén adott Tp-k nagy, ha nem egyenesen döntő aránya a szerepjátékot kell, hogy kifejezze, hiszen ez a játék lényege, ez az, ami igazán számít. Könnyű meggyőznünk magunkat arról, hogy ez valóban így van, hiszen kit érdekel, az ellenfél, a szörnyek, a kinyitott zár, vagy az összekombinált varázslat? Ezt



az elvet erősíti az is, hogy a TÁP-olás megjelenése, pontosabban az ettől való elzárkózás és a távolságtartás sok játékosban és kalandmesterben leértékelte a játékbeli karakterteljesítményt, hiszen nem a TÁP a lényeg, nem az számít, hány szörnyet ölt meg a karakter, hanem inkább a jellem kijátszása, a faj kijátszása, a zseniális párbeszéd, az érzelmek megjelenítése a lényeg, ettől igazán szerepjátékos a szerepjátékos. És ezért adjunk Tp-t. Ebből a jelenségből egyenesen következik, hogy a Tp-t a játékos maga kapja, a játékos játékát jellemzi. Ha sok a Tp, akkor a játékos örül és megdicsőül, mert ügyes, ha pedig kevés, akkor őt magát érte éles kritika, hiszen nem volt ügyes, különben sok Tp-t kapott volna. Ez még lenyelhető lenne, ám a szerepjátékot többen játsszák, tehát a végén a Tp osztáskor valaki ügyesebb lesz, valaki pedig kevésbé ügyes – ezt mondják a számok. Hiába tett a játékos akármit, hiába vezetjük fel akárhogyan, hiába dicsérjük meg egyébként, az 560 Tp az 1340 Tp-hez képest egy gyengébb teljesítményt jelent, tehát a játékos joggal érezheti: rosszabb volt, mint a többi.

#### **A Tp probléma vizsgálata**

A játék lényege a szórakozás, az élvezet, tehát nem az, hogy rossz szájjal álljunk fel a végén. Pláne nem akarja senki azt, hogy egy társaságban éppen a „leggyengébbnek” legyen kikiáltva, ráadásul egy ilyen hobbiában. A szerepjáték egyébként is egy nagyon újszerű, és roppantul pozitív játék, hiszen nem egymás ellen játszunk, nem a győztes és a vesztes meghatározása a cél, vagy az egyik eredmény, hanem együtt, kooperatív módon játszunk, a végén mindenki győzhet, örül és megdicsőül. Csak ne mutatná a karakterlapra felírt Tp mennyiség, hogy gyenge voltam!

Szerintem nem nagyon van olyan KM, aki ne találkozott volna ezzel a problémával. Az általam megkérdezett KM-ek elkéserítő képet festettek elém a Tp-gond megoldásával kapcsolatban. Van, aki bevonja a Tp kiosztásába a játékosokat, mondják el ők, mi ér Tp-t és mi nem, esetleg egész konferenciát kerekítenek a Tp osztásnak – ám a végeredmény rossz ízét nem veszi el ez sem attól, akit akár ő maga, akár közösen, de „rosszabbnak” mondtak ki, mint a többiek. Egyesek titkolóznak, senki nem tudhatja meg a másik Tp-értékét, és a kiosztás is négy szemközt történik. Van, aki egyszerűen nem használ Tp-t, majd ő szól, amikor szintet lép valaki. Mások megegyeztek, hogy minden negyedik

játékkülésen szintlépés történik. Van olyan, aki minden játék után egyenlő mennyiségű Tp-t ad minden résztvevőnek – hiszen így nincs elégedetlenség és veszekedés, és egyébként is mindenki játszott. Olyat is hallottam már, aki egy nagy Tp kupacot ad, és azt osszák szét a játékosok – nyilván a legerősebbnek lesz a legtöbb. Igazi eredményt egyik sem tud felmutatni, és vagy a játék egyensúlyi aránya, vagy a KM tekintélye és szerepköre sérül, olykor mind a kettő.

Nem megoldás, ha nem használjuk a Tp-  
ket, ugyanis az a játérendszer részét képezi. Egyes kasztok azért olyanok, amilyenek, mert cserébe nehezebben lépnek szintet, ha ezt az elemet kivesszük azzal, hogy a testvériesség jegyében mindenki ugyanannyi Tp-t kap, akkor felborítjuk a játék arányát, és ne csodálkozzunk, ha mindenki fél majd a TÁP-os varázslótól. A játékosokra sem gyakorol jó hatást az ilyen megoldás, hiszen lehet, hogy senki sem fogja magát legrosszabbnak érezni, ám aki a másikkal sokkal többet dolgozott, sokkal jobban szerepjátszott, méltán szeretne majd ezért elismerést kapni, ám az egyenlő mennyiségű Tp azt sugallja, hogy (szélsőséges példával élve) ugyanannyira becsülik meg a teljesítményét, zseniális szerepjátékát, mint azért, aki mondjuk elaludt játék közben.

Ugyanezt érzük el, ha nem adunk Tp-  
ket, pláne, ha valamiféleképpen – megint csak megelőzve a konfliktusokat – egyszerre történik a szintlépés. Arról nem is beszélve, hogy elveszítjük a Tp-k azok jelentőségét, hogy valóban tapasztalatot fejezzenek ki, hiszen a játékbeli cselekedetek nagyságát, arányát (is) ki kellene fejeznie. Amennyiben mindenki ugyanazt a mennyiséget kapja, vagy nem is számoljuk, ki hol jár, akkor elvész a Tp ilyen jellegű feladata, és a megoldást megoldásra halmozó zseni karakter csak ugyanúgy fejlődik majd, mint aki az egész játék során csak ült, és a karaktere alig tapasztalt valamit.



## A játék értékelése

Számos szerepjáték versenyen való részvétel segített rádöbbenem a megoldásra, és az eddigi, a példák alapján jól láthatóan problémásan működő Tp-k használatának megfelelőbb útjára.

Egy versenyen valahogy győztest kell hirdetni, egy szerepjáték versenyen nyilván ennek fő fokmérője a szerepjáték lesz – a versenyek alatti értékeléséről külön cikkben szólok majd. Arra viszont senki nem kötelez minket, hogy egy kellemes otthoni játékot is versennyé tegyünk a játékosok számára, pontosabban, hogy ott is értékeljük őket magukat. Miért is? Talán kapnak valamilyen díjat? Talán fontos dolog kimondani, ki volt a leggyengébb? Nem. A játék örömeért játszunk. Akikkel szívesen ülünk le, jót tudunk játszani, azokkal játszunk, akikkel nem, azokkal nem ülünk le. Ha probléma van valakivel, meg lehet – és kell – beszélni, nem Tp-ket levonni tőle, és más módokon büntetni. Vagy ért a szóból, vagy nem kell egy asztalnál játszani vele, mert elrontja a szórakozásunkat – és valószínűleg mi is az övét. Egy otthoni játékon nem kell megkülönböztetni egymástól a játékosok teljesítményét. Nem kell sem elsőt, sem utolsót hirdetni. Rangsorra sincsen szükség. Egyszóval: senki nem kíváncsi, semmi nem köti, igényli azt, hogy a játékost magát értékeljük, hogy neki magának adjunk olyan jutalmat, aminek következtében a karaktere állítólag többet tapasztalt. Ez – mármint, hogy a kiváló játékos teljesítmény – növeli a karakter szintlépését, egyébként is furcsa dolog a játék képzeletbeli valóságát nézve. Ha egy karakter megöl egy sárkányt, akkor legközelebb már emlékszik majd rá, hol a gyenge pontja, stb. Ha lát egy démont, ha utazik térkapuval, ha ügyesen harcol, mind azt eredményezi majd, hogy valóban tapasztaltabbnak mondhatjuk majd. Attól viszont, hogy a játékos tökéletes átéléssel bonyolít le egy érzelmektől felfokozott párbeszédet – aminek a szerepjátékos fontosságát vagy értékét egyébként nem

vonom kétségbe – a karakter maga nem lesz tapasztaltabb. Ha túlértékeljük a játékos teljesítményt, az egyébként is furcsa arányokat teremthet. Képzeljük el, hogy egy karakter csak ül a szobában, és elmélkedik, esetleg pszi-vel beszélget a többiekkel, amíg ők akciót-akcióra halmoznak, sebesülnek, varázsolnak, stb.. Egy kiváló jellemjátékkal, zseniális párbeszédekkel, sőt, játékos ötletekkel előfordulhat, hogy a szobában ülő játékos több Tp-t kap, mint a felületes (dobok, sebzek) típusú – valóban nem élvezetes – harcot folytató társai, pedig a karakterek szempontjából teljesen másképpen alakul a tapasztalatgyűjtés. Az eredményből, azaz a szintlépésből sem a játékosok, hanem a karakterük húz majd hasznot, hiszen ő lesz magasabb szintű.

### *Teljesítmény alapú karakter Tp*

Ennek a kicsit más szemléletű Tp osztásnak a lényege, hogy csak a karakter kapja a Tp-t, a játékos maga nem. Semmiért sem. Én ezt előre megbeszélem a játékosokkal, és felhívom rá a figyelmüket, hogy így lesz, és ne is várjanak mást, illetve úgy értelmezzék a Tp-eket, ahogy „kell”. A játékos karakter minden cselekedetéért megkapja a neki járó Tp-ket, akár harcol, akár varázsol, akár érdekes, új dolgot tapasztal, pszi-használ, értékes kombinációkat talál ki. Természetesen egy tárgyalás, egy szeretkezés, tanulás, harc, sebesülés, új lények, dolgok megtapasztalása, bármi, amit a karakter csinál, az tapasztalatot jelent neki, tehát kap érte Tp-t, amit azután a játék végén összeadok, és így kialakul a karakter azon a játékülésen megszerzett összes Tp-je. A játékos viszont nem kap semmilyen Tp-t, sem a zseniális párbeszédért, sem azért, mert érdekes a karakter, sem azért, mert átéléssel félt egy szörnytől. Így a végső Tp mennyiségben semmi sem jellemzi magát a játékost, vagy a teljesítményét, nem érezheti úgy, hogy attól, hogy magas vagy alacsony a Tp a többiekhez képest, ő jobb, vagy rosszabb szerepjátékos lenne. Ezzel meg is oldódott a fent felvázolt probléma. Az, hogy miket élt át a karakter, nem lehet vitás, hiszen mind ott voltak, mindannyian lejátszották a kalandot. A KM-nek persze ettől még következetesen kell a Tp-ket adnia, figyelve arra, hogy ha egy cselekedet valakinek 5 Tp, akkor az a másíknak is öt legyen. (Ez alól is lehet kivétel, indokolt esetben!)



### ***A szerepjáték önmagát jutalmazza***

Mondhatnánk, hogy akkor viszont elvesz a szerepjáték jutalmazása. Ez egyrészt igaz, másrészt nem. Fentebb vázoltam, hogy nem is kell, hogy a szerepjáték otthon ilyen formában értékelve legyen. A másik része a dolognak pedig az, hogy a jó játék önmagát jutalmazza. Azért ülünk le szerepjátékozni, hogy jól szórakozzunk. A játékosok, és a kalandmester egymásra hatnak, ha a játékosok beleélik magukat a szerepükbe, ha jól, élvezetesen alakítanak, a KM is így fog válaszolni, a játékosok is annál jobban fogják majd élvezni a játékot. Ezért nem kell nekik több Tp, a játék minősége lesz a jutalmuk. Fordítva is igaz ez a kölcsönhatás, ha a játékosok passzívok, a KM majd azzal kínlódik, hogy kimozdítsa őket kicsit, ami elvesz majd a játék minőségéből. Ha valaki csak egy utat derít majd fel, egy út élményét kapja, ha többet, mindegyiken várja majd valami meglepetés. Ehhez nem szükséges a Tp-t bevonni a rendszerbe, és cserébe a vetélkedés nélküli, megbántódástól mentes játékot élvezhetjük. Amennyiben tetszik egymásnak a KM és a játékosok játéka, akkor szívesen ülnek majd le, ha nem, hiába is jelezné kevesebb Tp adásával a KM, hogy probléma van, semmit nem javítana a helyzeten. Büntetni egyébként sem kell, ha az összeférhetetlenség átlépi azt a határt, hogy cselekedni, jelezni kell, akkor konkrétan el kell beszélgetni dologról, ha pedig ez nem segít, akkor valószínű, hogy a KM-nek és játékosnak nem szerencsés együtt játszani.

Ettől persze még lehet, sőt kell is beszélgetni, egymás erényeit értékelni és megdicsérni, a

hiányosságokat, ha van, akkor tanácsokkal javítani. De egy jó játék mellett ennek teljesen más íze lesz, mint amikor valaki azon bánkódik, hogy ő akkor a Tp-k alapján rosszabbul játszott.

Remélem ez a kis elemzés és ötlet segít abban, hogy egy másik fajta szerepjáték értékelési, Tp osztási szemlélet is lehetőségként álljon a kalandmesterek előtt és segítsen megoldani néhány ezzel kapcsolatos – esetlegesen felmerülő – problémát.

2017.07.31.

Szerző: Magyar Gergely  
Lektorálta: Con Salamander  
Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:  
magyargergely@kalandozok.hu