

Scott Lininger

Aken

See Akna versioon on veel Toores ja pehme ja ei ole veel päris lõplik ja tegemist on siis *Avaliku Piidlemisega*.



Eessõna tõlkele

Window on tore väike rollimängusüsteem, mis teeb oma universaalsuses ja kasutusmugavuses suuremale osale ülejäänutele ära. Sel põhjusel on süsteem nüüd kenasti Akna nime all ära tõlgitud. Võtke heaks või pange pahaks, aga vähemasti on olemas midagi, mida saame emakeeles täiesti probleemivabalt kasutada. Autori loal sai teksti siin-seal kohalikele oludele kohendatud ja mõningad Ameerika naljad viskasin samuti välja. Viited Akna kodulehele jäid alles. Arvestades materjali mahtu ja hinda on patt selle süsteemiga mitte tutvuda.

Jaagup Irve, 2004, Tallinn



Mis on Aken

Aken on läbipaistev portaal kujutluste maailma – rollimängusüsteem, mis on loodud lihtsas usus, et rollimäng keerleb loo ja karakteri, mitte täringute ja peenise pikendamise ümber. Aken on juba mitmeid aastaid progressiivsemate rollimängijate kommuunis arenenud ning kasvanud.

Paljud Akna kasutusele võtnud olid juba enne leidnud, et sõna „rollimängusüsteem“ on kergelt vastuoluline. Struktuur struktuuri enda pärast piirab loovust ning liigsed reeglid takistavad narratiivi kulgu. Nad soovisid süsteemi, mis oleks võimalikult nähtamatu, võimaldamaks ehitada lugu jändamata tühja mängumehhaanika või matemaatiliste tabelitega. Samuti soovisid nad midagi, mida oleks võimalik sulandada ümber enda lugude – mingit universaalset reeglistikku, mis sobiks igasse žanrisse, sealjuures liigset üldisust vältides.

See ongi Akna eesmärk: olla lihtne, universaalne ja kasutatav. Tunnistame, et Akent ei ole palju, aga see just ongi eesmärk. Lõppkokkuvõtteks on Aken pigem filosoofia kui reeglistik; kui sinu nägemus rollimängust sarnaneb siin mainitule, peaks Aken sulle meeldima, ja kui ei sarnane, siis ilmselt ei meeldi.

Oma lennukatele filosoofilistele eelistele lisaks on Aken täiesti tasuta! Võid selle teksti võtta ning teha sellega mida soovid (kui teed seda isiklikuks tarbeks, muidugimõista). Lase see läbi koopiamasina, lae see oma arvutisse, trüki välja, saada elektronpostiga oma sõpradele Kapa-Kohilas, ühesõnaga misiganes.

Aga palun jäta märge autorsuse kohta alles ja lisa kopeerimisõiguste klausel nagu tegijate lehel.

(Ja kui sa ka arvad, et Aken ei ole väärt isegi neid footoneid, mis ta sinuni toovad, siis vähemasti ei ole sa selle eest kokku 1500 krooni maksnud, erinevalt mõnest kommertssüsteemist, mis sul riulis tolmu kogub!)

Mis Aken ei ole

Füüsikareeglistik

Kui oled seda tüüpi inimene, kes eelistab süsteemi, milles on reeglid iga Newtoni seaduste poolt tekitatava küsimuse jaoks, ei ole Aken see, mida otsid.

Krimplimaja

Märkad varsti, et siin ei ole infot püsside, turviste, laskemoona, riiete, sõidukite, nugade, lõhkeainete ega matkavarustuse kohta, mida Akna karakterid omada võivad. Kui kirjeldad oma karakterit läbi tema poolt taritava kraami prisma, oled kirjeldamist valest otsast alustanud.

Võitlussüsteem

Võitlus on Aknas taandunud lihtsalt järjekordseks seigaks, mille korraldamise kohta ei ole tervet peatükki keerulisi reegleid. Enamikus lugudes on võitlus vaid kiire põnev vahejuhtum mingi suurema sündmuse võtmes, ning seda on võimalik hallata kasutades samu reegleid, mida ka ülejäänud juhtumite puhul. (Iga täringuid veeretades veedetud tund võiks olla kulutatud reaalsele rollimängule!)

Algajate süsteem

Kui sa pole kunagi varem rollimänge mänginud, siis ei ole sinu poolt seni loetu eriti loogiline olnud. (Enne võiks tegelikult öelda, et rollimäng ei ole oma olemuselt halb ja kui su lapsed sellega tegelevad, siis see pigem arendab nende loovust, kui õhutab neid päriselt verd jooma.) Kuigi on olemas täiesti reaalne võimalus, et algaja kogub kokku grupi sõpru ja kasutab Akent suurepärase mängudeseeria jooksutamiseks, on üsna võimalik, et struktuuripuudus võib tekitada segadust ja lugu selle all natuke ka kannatab. Kui tahad rollimängudega alustada (kindlasti tee seda!) võiksid teha retke kohalikku poodi, et sealt mõni algajatele mugavam süstem nagu GURPS või D&D hankida. Loomulikult võid esmatutvuse teha ka kellegi kogenud mängija grupis, mis võib-olla on ehk paremgi kui tühjalt kohalt alustada.

Uus mõte

Akna vundamendiks olevatele põhimõtetele on ennegi mõeldud, seda on teinud paljud inimesed, paljudes erinevates kohtades. Kaheksakümnendate keskel oli Akna poolt soovitava vabas vormis rollimängu kohta Suurbritannia rollimänguajakirjades üsna palju juttu, aga need ideed ei olnud kunagi päris lõpuni realiseeritud. Enne seda oli kindlasti visionääre, kes sedasorti arenenud jutuvestmist väikeses seltskonnas ja suitsustes tagatubades harrastasid, kasutades AD&Dd või misiganes kodukootud süsteemi, mida nad nädalast nädalasse kokku klopsisid. Paljud on leidnud, et iga pikemat aega mänginu jõuab ükskord nende samade põhimõteteeni.

Erinevus on vaid selles, et Aken on praktiline ja siinsamas ja just praegu kättesaadav. Akent on testitud, ümber tehtud ja jälle testitud – tosinaid kordi ja inimeste poolt üle kogu maailma. Nii, kuidas rollimängud arenevad, areneb ka Aken koos sellega.



Olukorrast riigis

Eneseteadlikus vormis on rollimängud eksisteerinud umbes kolm aastakümnet. Selle aja jooksul on ilmunud umbes kolm erinevat „generatsiooni“. Need generatsioonid ei ole küll mingit pidi seotud mingi konkreetse süsteemi või aastaga, nad on arenenud loomulikult, rollimängimise kunsti küpsemaks muutumise käigus. Selle arvestuse järgi on Aken kolmanda generatsiooni rollimäng.

Rollimängude esimene generatsioon on täringud, kaardid ja pisikesed metallist kujukesed. See on see, millest kõik kord algas. Mängujuht kirjeldab maailma ruum-ruumilt ja harilikult rändavad tegelased seal mõökade või püssidega ringi, tapavad asju ning koguvad raha ja veel suuremaid relvasid. See on kõik üsna lapsik, aga tõe au andes aeg-ajalt üsna lõbus.

Mingil hetkel avastas keegi (ilmselt küll palju keegisid üheaegselt), et rollimängu skoop võib olla palju suurem. Süsteemid hakkasid muutuma üldisemaks ning karakterid unikaalsemateks. Taktikalised kaardid kadusid suuremas jaos ära ning hakati keskenduma rollide arendamise ning narratiivi ümber. Sellest vaatenurgast tekkis palju uusi rollimängužanreid nagu õudus, spionaaž, romantika, metsik lääs. See on teine rollimängugeneratsioon, millesse enamus küpseid rollimängijaid ka tänapäeval jaotub.

Viimasel ajal (või mõnedel juhtudel ka tunduvalt varem) on mõju avaldanud soov tõsta rollimäng veel ühe taseme võrra kõrgemale, kolmandasse generatsiooni. Jooned mängukarakterite ja kõrvaltegelaste, lauataaguse ja päris elus rollimängu, isegi mängujuhi ning mängijate vahel hakkavad hägustuma. Täringute alla mattuvad kaardilauad hakkavad asenduma küünlavalgel toimuvate õhtusöökid ja dramaatilise taustamuusikaga. Jutustatavad lood hakkavad jõudma samale pulgale „tõelise kirjandusega“ ja mängijad muutuvad näitlejaiks osalusdraamas. Need inimesed on huvitatud pidevalt uute struktuuride ja rollimängu meediumi potentsiaaliga eksperimenteerimisest. Aken on arenenud sellises keskkonnas.

Kutse relvile

Aken on nüüd jõudnud oma teise suurema tulemiseni. Kui Aken esimest korda Internetis välja ilmus, algasid arutelud... need teise redaktsiooni reeglid on võtnud omaks palju Akna veebikomuuni parimaid soovitusi, nagu ka tosinkonnalt mängumessilt ja testimissessioonilt kogutud tagasisidet.

Aga alati on auke, mida on võimalik täita! Mitmed on kirjutanud Aknale lisasid ning mängumaailmu, neid võib imetleda Akna veebilehel. Kui sul on mõni vapustav mängumaailm või ülim reegliidee ja soovid seda avaldada, on seal ka sinu võimalus... Aken on loodud olemaks foorum kõigi radikaalselt mõtlejate jaoks, kes on piisavalt pühendunud, et oma loovat nägemust jagada.

Olen andnud endale lubaduse vastata igale elektronkirjale isiklikult ning mu siiras lootus oleks, et kõik need ülihuvitavad inimesed, keda olen läbi selle veebilehe tundma õppinud, jätkaksid oma panuse tegemist ning üksteisega oma mõtete jagamist. Püsige ühenduses!

Sooviksin tänada, et ringi vaatasid. Kui sul on kommentaare, olgu siis häid või halbu, ära kõhkle kirjutamast.

Parimat,

Scott Lininger

Methods in the Madness

www.mimgames.com

scott@mimgames.com



Reeglid...

... on rollimängimisel justkui vastassugu – ei saa olla nendega koos, ega ilma. Ühelt poolt on nad tegevustiku hallataval kombel edasiarendamisel tarvilikud, teiselt poolt võivad nad väga lihtsalt osutada liiga kohmakateks ning kogu sündmustiku seeläbi halvata.

Võta korraks aeg maha ja mõtle rollimängude reeglistikele. Mis eesmärki nad teenivad? Enamikus süsteemides annavad nad esiteks „tasakaalu“, et kindlustada, et tegelased poleks ülejäänud maailma või üksteisega võrreldes liialt tugevad. Teiseks annavad nad tooni. Karakterite kirjeldamise viis mõjutab otseselt seda, kuidas sa neid ette kujutad.

Mõlemad eesmärgid on kergelt teisejärgulised, kui võtta arvesse reeglistiku peamist eesmärki, milleks on loo kriitilistes kohtades otsustamine, millises suunas tegevustik edasi kulgeb. Kas grupp leiab salaukse või on nad lõksus? Kas nad suudavad avada luku? Hüpata järgmise rongivagunile? Võita lahingus vastast? Need on hetked, mil mängijad ei juhi situatsiooni, ning karakterid valivad oma saatust oma võimete, õnne ja instinktide vahendusel.

Aken pakub lihtsa, kiire ja meeldejääva meetodiga neid loo kulgemise suunda määravaid otsuseid langetada. Põhireeglite õppimisele kulub umbes viis minutit ja suvalisse žanrisse on neid võimalik kohaldada umbes kümnega. Kui oled tutvunud kolme juhise ning lühikokkuvõttega, oled põhimõtteliselt valmis mängu alustama. Hiljem järgnevad peatükid toovad põhiliselt näiteid ning arutlevad peenemate nüansside üle.

Mõned definitsioonid

Mõningate Aknas tarvitavate terminite osas on tarvis väikest selgitust. Jutuvestja on see, keda teised süsteemid kutsuvad Mängujuhiks, et rõhutada seda, et lugu on tähtsam ükskõik mis mängust. Mängijaid kutsume mängijateks, aga seda teatriterminoloogias näitlemise ja mängimise erinevust silmas pidades. Samamoodi peaks suhtuma ka väljendisse karakterite grupp.

Teatri ja kirjandustermineid võib kasutada kogu loo elementide puhul. Seda stseenist või seigast kuni peatüki või seikluseni.

Kolm juhust

Aken eeldab oma kasutajatelt intelligentsi ja küpsust. See ei ole süsteem, mis on mõeldud ülekäte läinud mängijate rivistamiseks või Jutuvestja otsuste õigluse tagamiseks. See lähenemine jätab mõningad augud, millesse kogenematud kasutajad komistada võivad. Seepärast tulebki välja tuua järgnevad punktid. Need lihtsad reeglid ongi need olulised, juhised heaks rollimänguks. Neid järgides on Akna kasutamine hõlbustatud.

Esimene Juhis

„Kõik Akna karakteri omadusi kirjeldatakse omadussõnade ja mitte numbrite abil.“

Keskne idee on selles, et omadussõnad ütlevad karakteri kohta rohkem kui numbrid, ning teevad seda palju realistlikumalt. Reaalses elus on isiksuse kujundamisel rolli mängivad tegurid sama varieeruvad ja subjektiivsed nagu universum meie ümber. Isiksuse kohta saab palju rohkem öelda sõnaga kui numbriga.

Parim, mida reaalses maailmas kelleli kohta hinnangut andes teha saame, on proovida hinnata selle isiksuse omadusi, võrreldes neid teistega või mingi ebatäpse „keskmisega“. Seda tehakse omadussõnadega. Me ütleme: „Ta on eriti hea autojuht“, mitte „Tal on autojuhtimine 8.“ Miskipärast üritavad pea kõik rollimängusüsteemid viimast.

Nagu nüüdseks juba ehk taibanud oled, püüab Aken meie rollide esitamist sel moel veidi täpsemalt teha, et jaotab kõik nende oskused ja omadused vastavalt pädevuse tasemele ning püüab igaüht neist omadussõna või lühikese kirjeldusega iseloomustada. Ülaltoodud näites seisaks rollilehel: „Eriti hea autojuht,“ ning see tähendakski just seda, et me teame: see tegelane on eriti hea autojuht. See pole mitte ainult realistlikum, vaid lubab mängijal ka reeglistikku teadmata karakterit väga kiiresti tundma õppida.

Ei tohi kunagi unustada, et Akna karakter on isiksus, keda määratletakse iseloomu ja kirjelduse abil nagu reaalseid isiksusi. Aken kasutab jutuvestmisel mõningaid täringuid ja mängumehaanikat, kuid need ei tohiks kunagi samastuda tegelaskujuga. Karakteri täringunäituses, numbrites või muudes süsteemisestest terminites kirjeldamist loetakse ebasobivaks ja tagurlikuks – tegelikult isegi reeglite rikkumiseks.

Teine Juhis

„Mängija vastutab oma karakteri realistliku kehastamise eest.“

Teine Juhis on Akna viis tegeleda „tasakaalu“ probleemiga, mille jaoks muud rollimängusüsteemid pakuvad elupunkte, vigastusviskeid ja oskustest tulenevaid parandusi visetele. Säärased reeglid on loodud eesmärgiga piirata mängijate tegutsemist mõningates süsteemides, et püsida realismi piires. Aken ei kasuta selliseid reegleid: on mängija kohus hinnata oma karakteri olukorda ja vastavalt käituda.

Teisest Juhisest ilmneb eeldus, et mängijad peavad soovima välja mängida füüsilise ja vaimse pinge tagajärgi (ja seda loodetavasti ka nautima). Kui karakterit on tulistatud, siis käitub ta ka vastavalt: ta ei lähe hüppama majakatusele teisele ega alligaatoritega maadlema – muidugi juhul, kui säärane tegevus pole loogiline tema võimete ja loo kontekstis.

Samuti peaksid sarnaselt reaalsele inimesele mõjutama rasked emotsionaalsed traumad ka mängitavat karakterit.

Hoia enda teadmised ning motivatsioon lahus karakteri omast. Kui mängijad teavad asju, millest nende karakterid teadlikud ei ole, on tihti võimalik läbi mängida palju paremaid lugusid. Märka säärase situatsiooni eeliseid ning ole teadlik sellest, mida sinu karakter teab (ja eriti hoolega jälgi seda, mida ta ei tea).

Ära kunagi unusta, et sinu karakter mõtleb nagu isiksus, kellel on reaalsed emotsionaalsed reaktsioonid maailmas toimuvale. Leia üles emotsionaalsed stseenid ja ela neisse sisse. Muutu kurvaks, vihaseks, ükskõikseks, valjuks, õnnelikuks, hirmunuks, murelikuks või ähvardavaks vastavalt sellele kuidas lugu nõuab. Püüa jätta tagaplaanile omaenda ebakindlus ja püüa astuda rambivalgusse, kui selleks võimalus avaneb.

Püsi alati rollis, see äratav nii sinu rolli kui kogu loo ellu. Räägi oma karakteri häälega, käitu tema uskumuste kohaselt. Riietu kasvõi tema rõivaisse, kui see kogemusele juurde annab.

Kolmas Juhis

„Keskne eesmärk on hea lugu.“

See on suur, kuigi lihtne idee. Esmalt tuleb mõista, et nii mängija kui Jutuvestja teevad koostööd ühise eesmärgi nimel. Selleks on meelega lahutus. Kui kõik võtavad võrdse vastutuse jutustuse kvaliteedi eest, on ponnistuse tulemuseks ühine heameel.

On hetki, mil mängija surub alla oma ego ja laseb lool oma karakteri asemel esiplaanile tulla. On hetki, mil hea Jutuvestja lubab mängijatel stseeni jutustada. Rivaalitsemine mängujuhi sirmiga piirnevate laagrite vahel on läbi. Kuigi ilmselgelt seemendab rollimängu Jutuvestja nägemus, ei kasva mängijate panuseta sellest eriti midagi. Mängu suuna suhtes peaks säilima avatud rolliväline dialoog, et Jutuvestja teaks mis töötab ja mis mitte.

Pürgi igas asjas originaalsuse poole. Sinu karakterid, nende tegevused ja nende panus narratiivi on täielikult sinu kätes ning rollimängu lahutamatuks komponendiks on loovus. Ära luba endal langeda stereotüüpidesse ja jäta meelde, et see, mida lood mängulaua taha maha istudes, on täiesti unikaalne nii sinu kui su sõprade jaoks. Lugu, mida te koos ette kujutate, võiks olla teie enda oma.

Lendstardi leht

Aken on väga lihtne süsteem. Kohe selgitame kuidas see töötab. Kõigepealt näed karakteri kirjeldust. Tegemist on Royce Jenneriga, kes on viktoriaanliku õudusloo tüüpkarakter. Vaata kõigepealt üle Dr. Jenneri ülevaade:

Dr Royce Jenner

Dr Jenner on ühe Londoni hullumaja direktor ja teda tuntakse tema raamatute kaudu, milles ta jutustab kummituslugude taga peituvatest tõdedest. Ta usub väga kindlalt, et vaimud on ebasobiva toidu ning kehavedelike tasakaalutusest tekkivad massi hallutsinatsioonid. Ta nõudis kuningannalt ligipääsu üleloomulike nähtuste uurimistele, et mõningaid oma teooriaid testida.

Dr Jenner on väga stabiilne ja võimeline tegelema kõigega suuremasse paanikasse sattumata. Ta silub pidevalt oma habet, huulil mängemas naeratus, mis reedab tema uhkust, mida mees tunneb teaduse ja loogika vääramatuse üle.

Dr Royce Jenneril on...

- Alla keskmise jõud (20ne)
- Keskmine osavus (12ne)
- Üsna hea tervis (10ne)
- Väga ulatuslikud teadmised maailmast (8ne)
- Väga hea vaimne tervis (6ne)
- Hea tähelepanuvõime (8ne)
- Keskmine õnn (12ne)

Royce Jenner on...

- Psühholoogiaekspert (8ne)
- Oskuslik meditsiinidoktor (10ne)
- Endine sõjaväelane (20ne)
- Austatud kirjanik (10ne)
- Keskpärane kunstnik (12ne)
- Amatöörkokk (20ne)
- Pädev ratsamees (12ne)
- Alla keskmise ujuja (20ne)

Esimene sektsioon on (kõvasti lühendatud) kokkuvõtte tema taustast, tema sünnist varaviktoriaanlikus Londonis kuni tema määramiseni Kuninganna isiklikku üleloomulike nähtuste uurimismeeskonda. Viimane peatükk selles konkreetses osas annab ka väikese ettekujutuse tema väljanägemisest.

Järgmisena tuleb Dr Jenneri loomuomaste võimete nimekiri. See sarnaneb mõneti teiste süsteemide põhiomadustega. On kohe näha, et Dr Jenner ei ole füüsiliselt eriti tugev, kuigi ta on tähelepanelik ja intelligentne. Ta pole õnnelikum kui keskmine inimene, aga ta on erakordselt tugeva vaimse tervisega, kuna ta on väga hea maailma ratsionaalses tõlgendamises. Loodetavasti on see kõik tänu kirjeldavatele omadussõnadele hästi mõistetav. Siin on näha, kuidas töötab Esimene Juhis.

Kolmas alajaotus on Dr Jenneri oskused või see, kes ta „on“. See lõik on samuti lühike definitsioonide nimekiri, mis kirjeldab Dr Jennerit nagu seda võiks teha seda keegi teda tundev isik. Jällegi on iga eriala iseloomustatud omadussõna või paariga,

mis annab ka süsteemi tundmata võimaluse mõista, mis määral isik midagi oskab.

Aga kuidas see süsteem siis töötab? Kui Dr Jenner proovib loo kulgemise käigus teha midagi eriti keerulist, võib Jutuvestja paluda tal veeretada. Panid ilmselt tähele, et iga omaduse või oskuse taga on sulgudes täringut tähistav märge. Kui kehastaksid Dr Jennerit, siis peaksid sellisel puhul veeretama täringut, mis on vastava võime kõrval. Kui veeretad 6 või vähem, on Dr Jenner oma ülesandega edukas. Muidu ebaedukas.

Kui Dr Jenner oleks kellegagi võistlemas, tuleks jällegi veeretada vastava võime kontrollvise. Nii teeks ka vastane. Kes veeretab vähem, võidab. Kui on viik, siis on viik.

Õnnitlen! Oled just selgeks saanud 90% Aknast! Kõik muu töötab Aknas samamoodi. See on üks omadus, mille poolest süsteem erineb enamikust 2. generatsiooni süsteemidest. Tõepoolest, on natuke nüansse, millega sa veel tutvuda ei ole jõudnud, aga lõviosa teadmistest on sul nüüd olemas.

Lahutamatud omadused

Isegi pärismaailmas on mõned võimed, mis on kõikidel olemas ja mida tuleb tihti „veeretada“: näiteks jõud, tähelepanuvõime ja tervis. Akna karakteri juures nimetatakse neid omadusteks (muudes süsteemides on selleks statid).

Iga seltskonna karakter peab enda jaoks need lahutamatud omadused määratlema, kuna neid läheb mängu jooksul ilmselt nii või teisiti tarvis.

Järgnev nimekiri on soovituslik nimekiri omadustest, mis sobivad enamikku rollimängužanritest. Nad eristuvad teistest oskustest ja võimetest selle poolest, et nad on meil kõikidel olemas ning Jutuvestjad armastavad neid veeretada lasta. Jutuvestja peaks seda nimekirja enda mängustiili ja žanriga sobitama.

Näiteks, kui mängid väga rahulikku maailma, kus jõukatsumised on harvad ja haruldased, võib Jutuvestja otsustada, et jõudu või koguni osavust ei ole lihtsalt tarvis. Samamoodi pole ebaharilik, et Jutuvestja lisab mõned omadused, et mängitavat paremini iseloomustada. (Paljudele lisaomadustele on reeglid olemas, sealhulgas õnn, vaimne tervis ja maagia. Vaata lisanduste peatükki.)

Viis põhiomadust

Jõud

Jõud on karakteri poolt omatav puhas füüsiline ramm, seda kontrollitakse situatsioonides, milles karakter peab midagi ebaharilikult rasket tõstma, liigutama, lükkama, tõmbama või viskama. Samuti käib siia alla karakteri võime purustada või lõhkuda tugevaid asju, suruda vaenlast võitluse ajal maha ning osaleda muudes jõukatsumistes.

Osavus

Osavad inimesed on paremini ette valmistatud üle aukude hüppama, kõitel või väätidel kõlkuma, köidikutest vabanema ning taskuid tühjaks varastama. Osavus mõjutab ka tasakaalu, käeosavust ja koordineerimisvõimet, ning seda pannakse mõllule orienteeritud seiklustes tihti proovile.

Tervis

Tervis ei näita mitte ainult seda, kui võrd hästi karakter haigustele vastu paneb, vaid ka seda, kui hästi suudavad nad joosta pikki vahemaid, vastu panna mürkidele, hinge kinni hoida jne. Tervisevisked on väga olulised juhul, kui karakter haavata saab, et selgitada, kui võrd on nad suutelised vastu panema shokile, valule, teadvusetusele või koguni surmale.

Teadmised

Tihti nimetatakse seda omadust ka nimega „teadmised maailma kohta“, tegemist on üldise mõõduga, kui palju on karakter kogenud ning milline on tema haritus. Vanemad, targemad ning rohkem reisinud karakterid on harilikult suuremate teadmistega, ning seda omadust testitakse, kui karakter peab kontrollima, kas ta teab midagi valitsusorganisatsioonidest või aumasinat siseehitusest või muude sarnaste kogemustele ning elukogemusele toetuvate teadmiste puhul.

Tähelepanu

Tähelepanu nimetatakse ka tähelepanuvõimeks. Seda omadust laseb Jutuvestja testida, kui grupil on võimalus märgata midagi, mis ei ole otseselt ilmne. See sisaldab peidetud või segaste juhtlõngade märkamist, kaugete häälte kuulmist, või mõne mürgi teada-tuntud lõhna tabamist...

Oskused

Kõik karakteri poolt omatavad võimed, mis ei ole lahutamatud omadused, langevad oskuste kategooriasse. Oskused võivad tähendada kõike alates vibuga sihtimisest kuni mingis teadusvaldkonnas ekspert olemiseni. Nad võivad olla maagilised või psioonikavõimed. Oskus võib olla karakteri poolt praktiseeritav amet, teave mingi geograafilise ala kohta või isegi midagi nii laia, kui seda on indiaanlane olemine.

Oskused võivad katta väga laia teadmiste ringi või olla pisidetillideni spetsiifilised. See, kuidas üksikud oskused defineeritakse ning see, mis valdkondi nad katavad, jääb mängijate ettekujutusvõime, kaine mõistuse ning Jutuvestja otsustada. Oskusega võiks pigem kirjeldada karakterit kui määratlema, mida selle konkreetse oskusega teha on võimalik.

Näiteks, kui su karakter on eradetektiiiv, võid sa soovida lugeda üles paar tosinat spetsiifilist tema tugevusi ja nõrkusi kirjeldavat oskust, või kirjutada „Väga kogenud eradetektiiiv“. Peaksid liigsetesse detailidesse takerdumata tooma välja piisavalt detailse nägemuse oma karakterist.

Taas – oskuste juures on oluline see, et nad esitaksid võimalikult täpselt seda, kuidas teised sinu karakterit näevad ning seda, mida ta teha suudab. Kui su karakter tõesti teab, kuut erinevat viisi ometi küpsetamiseks, siis võid nad tõesti kõik eraldi välja tuua; kui tunned, et see tuleb sinu rolli mõistmisele kasuks.

Oskuse kirjeldamisel tuleks jälgida, et see kattuks sinu nägemusega. Siin on mõned näited:

- Professionaalne UFO uurija (10ne)
- Imeline akrobaat (4ne)
- Halb matemaatik (20ne)
- Sorav prantsuse ja itaalia keeles (10ne)
- Võimeline kasutama arvutit (12ne)
- Õpib keemiat (20ne)
- Vastupandamatu võrgutaja (6ne)
- Malemeister (6ne)
- Hästitreenitud pianist (10ne)
- Huvitub Elvisest (10ne)
- Närune kokk (30ne)
- Diplomaatiaekspert (8ne)
- Litsenseeritud helikopteripiloot (12ne)
- Katoliku kasvatusesega (12ne)
- Väsimatu pereema (10ne)
- Õige seksikas kutt (8ne)

Nüüdseks oled ilmselt juba pikka aega juurelnud, et kust need täringud sinna taha tekivad. Sellest kohe.

Pädevus

Aken kasutab 7 erinevat tüüpi täringuid: 30ne, 20ne, 12ne, 10ne, 8ne, 6ne ja 4ne. Iga täringutüüp vastab ühele seitsmest „astmest“ Akna pädevustrepil, mis on ära toodud allpool. Iga aste esitab karakteri poolt saavutatud oskuste ligilähedast hinnangut.

Nagu oleme juba selgitanud, on iga Akna karakteri võime, olgu see siis omadus või oskus, seatud vastavusse sobiva omadussõna või lühikese kirjeldusega. Kui omadussõna on olemas, saab üsna lihtsalt otsustada, millisele astmele vastav oskus langeb. Kui aste on teada, tead ka, milline täring sellele vastab (Aknas on kasulik veeretada võimalikult vähe, seega on 4ne palju parem kui 30ne.)

Akna pädevustrepp

Imeline (4ne)

See on kõrgeim pädevusaste, ning on üldiselt reserveeritud neile tegelastele, kes on oma erialal täiesti unikaalsed või ülimuslikud meistrid. On üliharuldane üldse leida kedagi, kelle võimekus on säärasel tasemel. Sellise magnituudiga oskust kirjeldavad sõnad võiks olla näiteks uskumatu, Suur Meister, üliinimlik, üleloomulik või isegi jumalik.

Väga kõrge (6ne)

See aste on harilikult kõrgeim, mida „tavainimene“ saavutada võib. Sel tasemel oskajaid võib ühel alal olla parimal juhul käputäis. Siia astmele oleks võinud langeda ilmselt Einsteini intellekt, või võib-olla võiks malemeistritest siia liigitada Bobby Fisheri. Selle astme võimekust näitav omadussõna võiks olla meisterlik, pahviks lööv, märkimisväärne, hämmastav, geniaalne.

Kõrge (8ne)

See tase on see, kuhu tüüpiline „ekspert“ sobib. On kindlasti võimalik leida inimesi, kes on oma elukutses või erialal erakordselt kogenud ja kel seetõttu on üks või kaks oskust sellisel tasemel. Sel tasemel töötavad hästi kirjeldavad sõnad nagu ekspert, väga oskuslik, väga hea, väga kogenud, loomulik talent, elegantne.

Üle keskmise (10ne)

See pädevusaste on heade, aga mitte silmapaistvate oskuste oma. Tavainimesel on võib-olla üks sellisel tasemel oskus (enamasti tema eriala). Selle taseme oskusi võiks kirjeldada sõnadega professionaalne, andekas, oskuslik, kogenud.

Keskmine (12ne)

See ongi „keskmine“ aste ning seda võib lugeda normiks, millega kõiki teisi astmeid võrrelda võib. Harilikult on igapähele mitu sellist oskust, enamasti on nendeks need oskused, mida me kõik elu jooksul siit-sealt üles korjanud oleme. Mõned hinnangud: oskaja, keskmine, suhteliselt hea, normaalne, talutav.

Alla keskmise (20ne)

Sellel astmel oskused on need, millega karakter on tuttav, aga ei ole veel päris ära õppinud. Tavalisel karakteril on ikka mõni selline, olgu siis hobi, miski kunagi ammu tehtu, või oskus, mis kohe kuidagi ei kipu käppa tulema. Mõned kirjeldused sellele astmele oleks: alla keskmise, amatöör, algaja, asjaarmastaja, vaevaline, ebakindel.

Madal (30ne)

See aste on päris tünni põhjas ja harilikult kasutatakse seda vaid nende oskuste korral, mis on märkimisväärselt halvad. Tasub tähele panna, et igapähele on peaaegu iga oskus sellel tasemel olemas. (Kui sa ka pole kunagi autoga sõitnud, ei tähenda, et sa ei saaks proovida!) Siin olevad oskused sobituvad sõnadega vilets, oskamatu, ebapädev, halb, niru, olematu või kohutav.

Täringuveeretused

Aknas on kasutusel viis erinevat tüüpi veeretust, kuigi nad kõik töötavad üsna ühtmoodi. Teeme neist kõigist allpool natuke juttu.

Kontrollvisked

Kontrollvise on täringuveeretus, mida kasutatakse sinu karakteri omaduse või oskuse „testimisel“. Nagu tead, on iga oskusega seotud mingi täringutüüp. Seda tüüpi täringut tuleb oskuse kontrollimisel lihtsalt veeretada. Kui veeretus on vähem kui 6, siis katse ebaõnnestub. Mida madalam on veeretus, seda suurem on sinu edu, mida suurem tulemus, seda alandavam on kaotus.

Nagu tähele panid, ei ole võimalik Suurel Meistril kunagi tavalist kontrollviset kaotada ning tavainimene ebaõnnestub umbes pooltel kordadel. (Mis on ju suhteliselt loogiline.)

Siiski, mõnikord on „tarvilik number“ Jutuvestja soovil 6st erinev. Eriliselt keeruliste ülesannete korral võib tarvilik number olla 2 või 3. Tabeleid ega juhtnööre selle kohta ei ole. Kõik on Jutuvestja ja tema läbi Kolme Juhise otsustada.

Mängukiiruse huvides arvesta alati, et tarvilik number on 6, välja arvatud juhtudel, kui Jutuvestja teisiti ütleb. Kontrollviskeid (ja ka iga muud tüüpi viset muide) tuleks teha ainult siis, kui Jutuvestja seda nõuab. Enamasti annab loo kulgu selgitada sinu ja Jutuvestja vahel toimuva vestluse käigus. Täringud on vaid tööriistad, mis juhatavad tegevust siis, kui sa ei suuda otsustada, kas tegevustiku jaoks on parem õnnestumine või ebaõnnestumine, või kui muutlike elementide mängutoomine on loogiline või tekitab põnevust.

Kontrollviske näide:

Metallist ühendussild Ryla ees oli vihmast libe ning helkles tõrvikuvalgel. Ogreaanlaste lahinguhüüded olid julgemaks läinud ja teised suutsid ümbritsevate vaenlaste pealetungi hädavaevu takistada.

„Jumala eest, põgenege!“ käskis Laerd. Ryla oli hirmunud, kuid teenindussild oli ainus väljapääs. Palve ja kõõksatuse saatel alustas ta kuristiku ületamist.

Jutuvestja katkestas narratiivi: „Ryla, tee osavusvise nelja vastu.“ Ryla ei olnud akrobaat. Ta osavus oli parimal juhul keskpärane (12ne). Ta viskas täringu... tuli 3. Tal oli tarvis 4 või vähem, ning ta pääses üle.

Laerd vaatas Ryla tõrviku õõtsumist hinge kinni hoides, nägi kuidas ta jalad libedal metallil tuge otsides libisesid. Ta jõudis teisele poole, keeras ümber ning andis kätega vehkides kaaslastele märku endale järgneda. Ogreaanlased alustasid rünnakut...

„Ma taandun lahingust ning jooksen nii kiiresti kui võimalik üle silla,“ otsustas Laerd.

„See pole lihtne, Laerd,“ hoiatas Jutuvestja. „Tee osavusvise kolme vastu.“ Laerd oli sõdalane, ning ta tasakaal oli suurepärase (8ne). Ta pöördus ning silkas üle laia lati. Visati täring: 7.

„Oi!“ Laerdi jalg libises tema alt. Ryla karjatas, kui teda langemas ning jäisesse vette prantsatamas nägi... Ta lendas hooga, ning vood neelasid ta silmapilkselt.

„Viska tervist, Laerd,“ ütles Jutuvestja halvaendeliselt, „ja parem oleks, kui seekord hästi veereks...“

Vastastikune vise

Mõnedes situatsioonides võistlevad omavahel kaks tegelast. Nad võivad maadelda või noavõitlust pidada või samal ajal üht ja sama serverit häkkida – üldmõte jääb samaks. Alati, kui kaks inimest vastamisi vahetult sama eesmärgi nimel tegutsevad, tehakse vastastikune vise.

Vastastikused visked on lihtsad: iga osavõtja viskab vastava võime või oskusega seotud täringut, ning see, kes kõige vähem veeretab, võidab. Arvestatakse erinevust ning Jutuvestja jutustab tulemuse. Viigi korral jäävad ka oponentid viiki. Nii lihtne see ongi.

Nagu ka kontrollvisete juures, ei visata neid muidu kui Jutuvestja soovil. Paljudel kordadel on loo kontekstist võitja juba enne ilmne.

Võitlus

Vastastikuse viske ilmselt üks tavalisemaid põhjusi on võitlus. Sellisel juhul veeretab ründaja vastava relvaoskuse täringut, ning kaitsja oma osavust, akrobaatikat, sobivat võitluskunsti või muud olukorda sobivat omadust või oskust.

Pane tähele, et võitluse korral saab igal pool öelda, mis tema võidu korral juhtub. Näiteks, kui ründaja ütleb, et lööb vaenlasele otse lõuga, samal ajal, kui kaitsja võib-olla püüab ainult põigelda ja relva haarata. Alternatiivselt võib ta oma vaenlast relvitustada, ära joosta või mis iganes ta ette kujutab. Tulemuste tõlgendamine on Jutuvestja kohus.

Ükskõik, mis toimub, lahing peaks Aknas olema voolav, kiire ja põnev. Veeretusi tuleks teha minimaalselt ja igauks, nii Jutuvestja kui mängija, peaks lahingus kasutama oma kirjeldamisoskusi. Sel ajal, kui mängija jahib sobivat täringut, võiks Jutuvestja kirjeldada mingit teist lahingu aspekti. Mängijad peaksid selgitama, mida nad teevad, mitte lihtsalt ütleva: „Ma ründan teda...“ Halvasti

jutustatud võitlus on suur ajaraiskamine, samas, kui hästi jutustatud võitlus võib olla erakordselt põnev loo haripunkt.... (Kuigi see ei tohiks kunagi lugu ennast asendada)

Vastastikuse viske näide:

Kuuvalgus oli kahvatu, kuid Annale piisas sellest nägemaks doktori latekskindasse haaratud skalpelli helkimist.

„Kõigest väike operatsioon,“ sisistas ta ning suskas...

Anna põikles kõrvale. Ta oli eriti osav (6ne), aga doktoril oli kindel kavatsus verd valada, ning skalpelliga oskas ta ringi käia (10ne).

Jutuvestja viskas doktorile täringu: nelja. „Anna, pimedusest sähvab sinu kaela suunas skalpell.“ Anna veeretab oma osavustäringut: 3, napilt vähem kui doktoril.

Anna kortsutas kulmu: „Nuga läheb kõrge kaarega üle mu pea, sest kükitan ja rullun üle külje... „Aitab,“ ütlen, ja tõmban pistoli välja. „Kõigest väike tulirelv, litapoeg““

Anna veeretab oli 2.

Doktor reageeris liiga aeglaselt, veeretades 7, ning kuul rebestas ta kopsud. Ta kõhis korra metsikult, ning vajus tõmmeldes põrandale.



Tervisevisked

Tervisevisked on erilaadi kontrollvisked. Nad tulevad mängu siis, kui välisjõud otseselt tegelase heaolu või koguni elusolekut ohustavad. Olgu selleks siis kuulid, lendavad nukid või uppumine, kõigi nendega tegelemise reegel on üks ja seesama. Kui sinu karakterit tabab mõni selline jõud, võib Jutuvestja paluda teha tervisevise, määrates sihtmärgi vigastuspotentsiaali järgi.

Keskmise rusika või jalahoobi korral võiks sihtmärk olla 6, samas kui võimas vintpüssilask rindu oleks 1. See pole mingisugune määratud suurus kindlate relvade kohta: on Jutuvestja kohus määrata sobiv number, võttes arvesse seda, kes ründab, kuhu tabab, milline on sinu tegelane ja nii edasi. Nagu alati, sõltub see loo kontekstist. Jutuvestja peaks mõtlema Kolmandale Juhisele, ning mängija Teisele Juhisele.

Kui veeretad samapalju või vähem kui sihiks võetud number, oled edukas. Edukas tervisevise tähendab, et sinu karakter on kuidagi vigastuse tulemusest üle, vähemasti esialgu. (Jutuvestja võib hiljem veel mõnd terviseviset nõuda, kui adrenaliin lahtub või kui üritad midagi kurnavat).

Ebaõnnestunud tervisevise võib situatsioonist sõltuvalt tähendada mitut asja. See võib tähendada, et su karakter on hetkeliselt halvatud, kuni ta end kogub. Võib tähendada, et ta on teadvusetu või läheb šokki (see on üsna tavaline). Või see võib su tegelase koheselt tappa. (See peaks küll üsna huvitav stseen olema).

Jutuvestja võib samuti otsustada, et kaotatud tervisevise kahandab sinu tegelase tervise omaduse langemist pädevustrepil ühe astme võrra madalamale. (Keskmisest läheks alla keskmiseks, väga kõrgest kõrgeks jne.) See peegeldab nõrgestatud karakteri väiksemat vastupanuvõimet. Alles pärast puhkamist ja paranemist võib ta selle tagasi saada. (Tervenemise kohta edaspidi.)

Kui vigastus on eriti ränk, võib Jutuvestja nõuda mitut terviseviset järjest, sealjuures iga ebaõnnestumine tähendab, trepil ühe astme võrra allaliikumist. Sellisel juhul pead tegema veeretusi seni, kuni oled edukas või jõuad tasemeni, kust pole enam võimalik allapoole liikuda (mis tähendab, et sul on vastavaks täringuks 30ne). Sellisel juhul on su karakter sisuliselt surnud...

Surm

Kui su karakteri tervis peaks täiesti pädevustrepilt lahkuma, on ta parimal juhul koomas ja halvimal juhul väga, väga surnud.

Iga kord, kui selline asi juhtub, peaksid mängija ning Jutuvestja võtma aja maha ning otsustama, kas karakteril on aeg lavalt lahkuda ja aktiivne loos kaasamängimine lõpetada.

Headele rollimängijatele ei ole surm sugugi halb sündmus. Vastupidiselt – tegemist võib olla ühe meeldejäävaima ning võimsaima mängijatele ning Jutuvestjale pakutava loo pöördepunktiga üldse. Ei ole midagi ilusamat, kui kangelane, kes langeb kaitstes oma põgenevaid kaaslasi, et loo kulg enda elu hinnaga päästa... Ei ole midagi mälestusväärsemat, kui kangelanna, kelle elutee kustub varakult ning traagiliselt.

Lisaks, pärast karakteri kaotust võid teha alati uue, ning mälestus sinu eelmise karakteri ohverdusest või tragöödiast võib loos edasi elada ja karakteri teod võivad ka pärast tema lahkumist loos suurt rolli mängida.

Aken on üks surmavamaid rollimängusüsteeme üldse, samas on ta ilmselt ka üks kõige halastavam süsteem. Kõik sõltub sellest, mida sa soovid ning millises maailmas toimub seiklus.

Ravimine

Kui sinu karakteri tervis langeb pädevustrepil allapoole, ei tohiks paanikasse sattuda – seda on võimalik taastada. Järgnevad juhised on siin selleks, et selgitada, mida selline tervisekaotus üldse tähendab. Muidugi, alati tuleb meeles hoida seda, et Jutuvestja saab ja muudab neid loole vastavaks. Jutuvestja võib alati tõsta su tervist astme võrra, kui see on loogiline. Nagu kõik muu Aknas, on parim viis otsustamiseks, kuidas ja millal tervis paraneb, situatsiooni intelligentne analüüs, mis võtab arvesse situatsiooni ja selle asetumise loo konteksti.

Üks aste madalamal. Sinu karakter on kannatanud üsna vähe kahju – tegemist on lihahaava või millegi sarnasega. Ta võib selle taastada päev või kaks puhates ning veidi end kogudes. Mõnikord isegi pärast esmaabi saamist.

Kaks astet madalamal. Sinu karakteril oli väga tõsine kokkupuude surmaga, ning ta on kõvasti raputada saanud. Sedalaadi kahjuga kaasneb enamasti tõsine verejooks ja šokk. Sellelaadse vigastuse ravimine eeldab meditsiinilist tähelepanu ja mitut päeva haigevoodis.

Kolm astet madalamal. Sinu karakter sai kõvasti viga, ning tegemist oli ilmselt kõige kohutavama asjaga tema elus. See võib tähendada purustatud luid, lahtisi haavu. Esmane toibumine eeldab vähemasti kuu aega hoolitsemist ja ravi.

Neli või rohkem astet madalamal. Oli saatuse tahe, ülim õnn, või jumalik soov, et su karakter selle üle elas. Ilmselt on ta venituses või koomas, sest see on ilmselt koht, kuhu ta jõuab. Nii tõsise juhtumise korral pead Jutuvestjaga oma karakteri saatuse üle pikalt vestlema. Paranemine sõltub täielikult sellest, kuidas teda loost välja kukkumata tagasi tuua.

Terviseviske näide:

Elüüsia pöördus ja tegi oma Dicessioga laia kaare. See purustas edasitormava locura põseluu ning lõikus läbi aju. Olend kukkus. Aga seal oli neid nii palju...

Välkuva terasega kaunistatud vurrina tantsides marssis Elüüsia ükshaaval neist üle, purustades luid, vabastades nende hinged haletsusväärsest elust. Ta lihased olid valusad ja refleksid tuimunud... Üks nendest noortest päris karja serval hoidis püstolit ja tulistas.

Elüüsia tundis vahedat valu, mis ta külge kõrvetas. „Tee tervisevise nelja vastu,“ ütles Jutuvestja.

Elüüsia sulges hetkeliselt silmad, kui valu tema sisse veritses. Ta oli üsna hea tervisega (10ne), aga ta teadis, et see on halb. Visati täring: 6. Jutuvestja mõtles sünge olukorra läbi. „Maailm su ümber muutub uduseks, kui valu sinust tervise viib. Tee

veel üks vise, sama eesmärk.“

Elüüsia oli nüüdseks nõrgestatud, kuid tema tervis oli ikka arvestatav (12ne). Ta veeretab 3. Jutuvestja noogutas. „Paanikahoos tekkinud adrenaliin lubab sul valu tagaplaanile sundida, sest näed viimaseid locurasid lähenemas...“

Süžeevise

Süžeevise on selle poolest unikaalne, et seda teevad kõik karakterid korruga. Selle viske tulemus on veidi abstraktsem, kui teiste puhul, aga õigesti kasutatuna on nad väga kasulikud.

Süžeeviskeid palub Jutuvestja teha siis, kui lugu on jõudnud ristteele ja kõigist karakteritest sõltub, mis edasi juhtub. Näiteks võib see juhtuda siis, kui grupp siseneb pimedasse mahajäetud majja, kui nad alustavad meeletut tagaajamist või kui on algamas mingi eluohtlik konflikt...

Sellistel puhkudel võib Jutuvestja kõikidel paluda mingit omadust või oskust ilma kindla eesmärgiks seatud numbrita veeretada. Seejärel saab tulemusi kasutada narratiivi edasiste arengusuundade juhistena.

Kui osad karakterid veeretavad väikesed ja kõik teised veeretavad suured tulemused, võivad esimesed märgata mingisugust pöördelise tähtsusega hoiatust teistest varem. Halvasti veeretanud ei pruugi lahingu alguses initsiatiivi haarata. Kui kõik veeretavad hästi, siis võib-olla tekib grupil võimalus mõnd ebameeldivat situatsiooni vältida. Võimalused on lõputud.

Süžeeviske näide:

Kiirreageerimisrühma ümber vingus halastamatu Gobi liivatorn. Nende ees oli häguselt näha madala ehitise tumedamat siluetti. Leitnant, võideldes kurdistava tuulega, käskis kõikidel relvad valmis seada. Ta saatis kapral Shannoni veidi ettepoole luurama.

„Süžeevise palun. Veeretage kõik tähelepanelikkust,“ ütles Jutuvestja.

Iga rühmaliige veeretab oma tähelepanelikkuse täringut ning teatati tulemused: kaks 6t, 12, 14 ja kapral Shannon 2.

Maja poolt tõusis kriiskavate nõidrute trio. Välgukiirusel reageerides langes kapral liivale kõhuli. Pürokineetiline leek lahvatas üle tema ja paiskas leitnandi (12) ja tema kõrval seisnud naise (14) pikali. Teised kaks sõdurit veeresid küljele, tõstsid relvad ning katsid kogu hoone raskerelvastustulega.

Jutuvestja kõneles: „Shannon, sind ümbritsevad valangud ja plahvatused. Tõstad hetkeks pea ja näed nõidrute juhti enda ja teie meeskonna vahele mingusugust helendavat vaheseina tekitamas. Kuulid pörkuvad sellelt tagasi ja ka tuul näib ümber selle liikuvat. Kui kiiresti tegutsed, võid veel puhta lasu saada.“

Kapral ei kõhelnud. Ta tõstis oma 10mm-se vintpüssi ja lausus paar palvesõna Ühendriikide Mereväe poole, kus oli relva kunagi kasutama õppinud. „Lasen mutile näkku.“



Põhireeglite lõpp

Lisareeglid

Aknale meeldib, kui teda muudetakse. Kuna igal rollimängugrupil on teistest veidi erinev stiil ja iga taustamaailm seab omaenda nõuded reeglistikule, on Aken loodud hõlpsaks kohandamiseks paljudel puhkudel.

Edasine pakub mõned veidi levinumad muudatused ja lisad, mida on kasutatud. Nad on lisareeglite all, sest nad on täiesti üleaarused. Mõned neist on ülejäänud Akna mehaanikast veidi kohmakamad, seega ole valmis neid enne oma mängudesse lubamist veidi kaaluma.

Mõned nendest reeglitest on siin tänu Akna võrgukommuunile. Kui sul on mõni lisareegel, mida siia lõiku lisada, siis saada see aadressil optionals@mimgames.com.

Õnn

Õnn esitab seletamatut tendentsi, et osade inimestega juhtub häid asju täiesti ilma nendepoolse initsiatiivi või teadmise ta. See on reegel, mis kunagi oli ka Akna põhireeglistikus, kuid nüüd on taandatud lisareegliks. Selgituseks see, et õnn töötab natuke teisiti kui teised omadused...

Kui Jutuvestja tahab oma lugudes õnne kasutusele võtta, siis võib ta selle kõigi karakterite lahutamatu omaduste alla lisada või siis lubada seda kui oskust, mille määravad ainult need, kes vajalikuks peavad. Töötab see ühtmoodi mõlemal juhul.

Õnne veeretatakse, kui kahe tee vahel valimise otsustab vaid juhus või siis koheselt pärast mõnd ebaõnnestunud viset, et tegelasele veel viimane võimalus anda... Teine võimalus õnne kasutada on loole väheoluliste küsimuste lahendamine, mis loo enda seisukohalt vähe tähtsust omavad: näiteks kas karakteril on kaasas juuksenõel või välgumihkel.

Õnn võib olla karakteri suurim sõber. Kui ta teeb oma õnneviske hästi, võib ta end päästa ka pärast eriti halbu täringuviskeid, see on midagi, mis lubab teatud heroilist enesekindlust ohtlikesse situatsioonidesse hüppamisel. Õnn võib olla ka Jutuvestja parim sõber. Temale võib see olla vahend, millega hoida grupi moraali üleval ka lootusetutes situatsioonides, ning selle abil on lihtne lahendada ka väikesi mängijatevahelisi vaidlusi...

Õnnevisked on tööpõhimõttelt identsed tavaliste kontrollvisetega: Jutuvestja määrab sihtnumbri ning kui veeretad sellega võrdset või vähem, oled edukas. Kui sihtnumber ei ole määratud, pead veeretama vähem kui kuus.

Muide, õnne võib nimetada ka kuidagi teistmoodi, kui maailm või mäng selleks põhjust annab. Superkangelaste mängus võib õnne nimetus olla

„kangelaslikkus“, sest sedasorti kangelased sõltuvad hädaolukordades rohkem oma erivõimetest. Maailmas, mida juhivad jumalad, või astroloogilised jõud, võib Jutuvestja õnne nimetuseks määrata „saatus“.

Õnne kulutamine

Iga karakteri elus tuleb hetki, mil ta on täiesti põhjas, sellistel ähvardavatel hetkedel suudaks neid päästa võib-olla ainult ime. Aknas lubab õnn veel ühe viimase võimaluse toimuvat enda kasuks pöörata...

Kui oled läbi kukkunud õnneviskel, mis oli tõeliselt oluline, võid samal hetkel otsustada, et loobud oma õnnest, et veeretus edukaks muuta. Selle valiku korral langeb õnne pädevustrepil ühe astme võrra allapoole, aga vähemasti jääb su karakter ellu.

Õnne äraandmine on viis oma tegelast päris kaua elus ja teda ähvardavate probleemide kõrgusel hoida, aga tasub meeles hoida seda, et meie kõikide õnn saab ükskord otsa...

Õnneviske näide:

Ogreaanlased olid kõikjal. Laerd jätkas selle kamba raiumist, Ryla põgenemist silmanurgast jälgides. „Ma jooksen üle nii kiiresti, kui saan,“ ütles ta.

„See pole lihtne, Laerd,“ hoiatas Jutuvestja. „Tee osavusvise kolme vastu.“ Laerd oli sõdalane, ning ta tasakaal oli suurepärase (8ne). Ta pöördus ning silkas üle laia lati. Visati täring: 7.

„Oi!“ Laerdi jalg libises tema alt. Ryla karjatas, kui teda langemas ning jäisesse vette prantsatamas nägi... Ta lendas hooga, ning vood neelasid ta silmapilkselt.

„Viska õnne, Laerd,“ ütles Jutuvestja halvaendeliselt, „ja parem oleks, kui veereks...“

Ta vajus hetkeliselt voogudesse. Ta tundis vee jäist embust, kui see teda edasi kandis. Vähemasti oli ta õnnelikum kui tavainimene (10ne). Ta veeretab 7. Kuna sihtnumbrit polnud määratud, pidi ta veeretama vähemalt 6...

Jutuvestja kergitas kulmu. „Külm võtab sust viimse jõu. Kõrgemalt ning kaugelt kuuled Rylat oma nime hüüdmast. Võitled voogudega, aga vesi on halvavalt külm. Tõmbad vett sisse... püüad kõhida...“

„Olgu, olgu. Ma annan ühe astme jagu õnne ära,“ ütles Laerd võidetult.

„Juhtugu nii,“ vastas Jutuvestja, „su käsi küünitab veest, ning klammerdub kivi külge. Laerd, su õnn on nüüd keskpärane (12ne).“

Laerd ronis läkastades rannale, ning vajus jõuetuna maha.

Psüühika

Psüühika või siis vaimne tervis kuuluvad õudusžanri mängumaailmadesse, kus karakteril on võimalus kohata eriti hirmutavaid ning häirivaid asju. Psüühikavise tehakse nägemaks kuivõrd on karakter võimeline kummaliste ja kohutavate sündmustega toime tulema, ning ebaõnnestumine võib tähendada kontrollimatuid hirmuhooge, foobiate teket või täielikku hullust.

Psüühikavisked on sarnased tervisevisetega, aga füüsilise kahju asemel peab karakter toime tulema vaimsete kahjustuste ohuga. Psüühikaviskeid võib Jutuvestja nõuda situatsioonides, kus sinu karakter näeb või kogeb midagi tõeliselt õõvastavat.

Psüühika lisamine Aknasse on kõigest vahend Jutuvestjale loo tõhusaks esitamiseks, aga nagu haavadegi puhul on tarvis, et mängijad ise situatsiooni ellu ärataksid. (Ärge unustage Teist Juhist.) Hea õudusjutuvestja on nangunii mängijad pingele ja hirmuga tooliservadele ajanud... Psüühika on omadus, mis peegeldab ebaloomulikele asjadele vastuseismise tumedaid tagajärgi veidi konkreetsemal viisil.

Kui Jutuvestja palub psüühikaviset, määrab ta sihtnumbri, millest suuremat numbrit ei tohi veeretada, nagu kontrollvisete puhul tavaline.

Suhtnumber ise määratakse olukorra tõsiduse järgi. Näiteks võib teel olev laip nõuda veeretust 6 vastu, samas, kui külmade rebivate kombitsatega, mis läbi su juuste limavad ja sulle suhu ronida püüavad, ümbritsetud olemine võib nõuda veeretamist 2 vastu. (Usu mind.)

Jälle, tegemist on Jutuvestja otsusega, mis lähtub situatsioonihinnangust.

Edukas psüühikavise tähendab, et suudad õudusega toime tulla ning selgelt mõelda. Psüühikaviske ebaõnnestumine võib aga tähendada mitut asja. Üks tavalisemaid tagajärgi on paigalenaelutatult jõllitamine. Teine on maha langemine ning looteasendis lamama jäämine. Veel üks on alalise foobia saamine. Sinu karakterit, kes veeretust ära ei tee, ootavad kõik need suurepärased võimalused. Kuid see pole veel kõik. Mõnikord võib Jutuvestja lühikeseks ajaks, kuni hullushoog kestab, sinu karakteri üle võtta, kuigi enamasti jätab ta täpse ebaõnnestunud viske tulemuse sinu hooleks.

Ahjaa, ärge unustage, et psüühika võib pädevustrepil ühe astme võrra allapoole liikuda. Ka see võib juhtuda analoogselt terviselega. Kui su psüühika mööda treppi alla keerleb ja täiesti trepilt lahkub, on su tegelane täielikult hulluks läinud, mis on tulemustelt üsna sama hull kui suremine...

Hullus

Kui karakter läheb hulluks, muutub ta Jutuvestja „omandiks“ ning viimasel on õigus teda mängida kuidas soovib. Võib-olla jookseb karakter maisipõllu sisse, et mõnes hilisemas seikluses tagasi tulla, võib-olla lihtsalt tapab end, võib-olla viivad teised tegelased ta hullumajja.

Korraliku hoolitsemise ning teraapia korral võib olla võimalik karakter psühhoosivabade inimeste hulka tagasi tuua, aga selle arutamine on sinu ja Jutuvestja vaheline asi.

Ära unusta Kolmandat Juhist ja mõtle, millist potentsiaali omab sinu hullumajja lukustatud karakteri pühade ajal puuviljakorviga külastamine. Psüühika pakub palju huvitavaid narratiivi keerdkäike ning oskusliku kasutamise korral lisab ta mängumaailma koogile rikkaliku hirmu ja õuduse vaaba.

Psüühikaviske näide:

„Jookske, kurat küll!“ karjus Deron Jones väänleva Pimeduse ees seistes oma kaaslastele. Ta hoidis kramplikult käes oma riiklikku 45-kaliibrilist. Valged sõrmenukid pigistasid laskudest veel kuuma musta metalli.

Massist paiskus kombits ning keerdus tihedasti ümber ta pahkluu. Peegelklaasidega päikesepillid pudenesid mehe märjale põrandale tõmbamise ajal näolt ning klaas ja plastik purunesid kildudeks. Jutuvestja raputas pead. „Psüühikavise kolme vastu.“ Deroni psüühika oli juba enne kahjustatud ning ta oli närvivapustuse äärel (30ne).

Visati täringud: 7.

Deroni silmad helklesid pisarates. Põgenevad kaaslased kuulsid ust enda järel kinni lüües ulgumist. See oli viimane asi, mida nad oma kaaslaselt kuulsid. Keerlev niiskus oli nüüd ta käe ümber, kaela ümber, pea ümber. Oma ajusopis teadis ta, et peaks rabelema ja haardega võitlema. Aga ta suutis paraku ainult röökida.

„Tee veel üks psüühikavise,“ ütles Jutuvestja: „Viie vastu ja seekord on asi karm.“ Deron tundis ennast juba surnuna. See oli ta riiete all, pulseeriv ja külm. Osa ta lihaseid oli juba spasmides. Visati täringud: 17. Midagi tema sees... murdus.

„Deronit enam ei ole,“ ütles Jutuvestja. Teised istusid autos, vandesõnad huulil, kaaslaste saatus kõhedalt kontides.

Maagia

Kontseptsiooni autor Benjamin Baugh.

Esimesele Akna väljalaskele oli kõige nõutum lisandus standardiseeritud maagiasüsteem. Rollimängud sündisid fantastikažanrist ning ükskõik kui kaugele me nendest esimestest ebakindlatest sammudest ka ei astuks, tundub, et mii kutsub meid alati kõike võimalikuks muutva maagia juurde tagasi. Järgnevad reeglid annavad maagia Aknas kasutamiseks mõned juhised.

See peatükk on väljavõte väga elegantsest ja rikkalikust maagiasüsteemist Taalmarthi nimelises maailmas, mis oli Akna esimene fantastikaga kokkupuutuv mängumaailm. Taalmarth ilmus Akna veebilehele 1998 aastal.

Maagia juhised

Nagu ka Akna kolm põhijuhist, millest need kolm tulenevad, pakuvad nad pigem tuumikfilosoofiat üldiseks maagia kasutamiseks. Need juhised (koos kolme Akna enda juhisega) annavad praktilised juhtnöörid maagiaga küpsel, lugu toetaval viisil toime tulemiseks.

Esimene maagia juhised

„Maagia peab olema karakteri osa.“

Maagia peab igas oma aspektis seda kasutatavat karakterit peegeldama: tema psüühilist seisut, situatsiooni ja väljanägemist. Maagiat kasutava karakteri mängija peab tegema lisatööd, et enda jaoks tema maagia lahti mõtestada. Ei ole kaht täiesti sarnast maagi, seega ei ole ühtki täiesti sarnast maagia metodoloogiat. Võib olla sarnaseid stiile, näiteks võib olla ükskõik kui tahes palju elementaliste, küll aga on neil kõikidel oma lähenemine oma igapäevamaagiale. Kui maagia hakkab varjutama karakterit, tuleb see ümber hinnata. Maagia ei tohiks karakteri olemuselt tähelepanu kõrvale juhtida, vaid peaks seda täiendama. Karakteri võimed peavad olema seotud tema taustaga ja tema isiksuse määratlemisel rolli mängima. Maagia mõjutab karakterit ja saab kuju läbi tema.

Teine maagia juhised

„Maagia peab lugu edasi viima.“

Nagu iga küpselt mängitud karakteri aspekt, peab maagia lugu kõikide osapoolte hüvanguks edasi kandma. Kui mängijad ei ole oma karakteri tegude kirjeldamisel paindlikud ja see rikub grupi tasakaalu – ei ole midagi, mis gruppi rohkem

hävitat, kui selle liige, kes oma jõudu vastutustundeta kasutab.

Maagia ei tohi kunagi jätta varju tegelast, kes seda kasutab ning samuti ka ühtki teist tegelast. Maagial on koht kõikides fantastikajuttudes, ning on mängija ja jutuvestja kohus seda kohta mõista. Mängijad peaksid olema valmis oma nõidusi loo jaoks kohandama ning Jutuvestja peaks lubama hästi välja mängitud maagial mõjutama oma narratiivi kulgu. Lühidalt, Jutuvestja ei tohiks varastada karakterite välku ja mängijad peavad olema vastutustundlikud ja oma karakteri võimeid mitte kuritarvitama.

Kolmas maagia juhised

„Maagia ei tohi muutuda rutiiniks“

Maagia peab alati olema... noh... maagiline. Mõök tapab mehe, võib-olla isegi stiilselt, aga ei ole midagi nii aukartustäratavat, kui Lodelohe Ogadest Puur. Maagia tähendab eriefekte ja iga hea filmirežissöör teab, et üht efekti tohib kasutada ainult nii ja nii mitu korda, enne kui publik seda enesestmõistetavana võtma hakkab. Mängijaid tuleks tasustada oma müstiliste jõududega huvitavate, oluliste ja originaalsete efektide loomise eest. Mõnd efekti võib kasutada korduvalt, et neid tahtlikult rutiiniks muuta, aga ainult mingi kindla eesmärgiga, nagu näiteks tegelase arendusel Teise Juhise väljamängimiseks või loo arendamiseks Kolmanda Juhise järgi.



Kuidas see töötab

Karakterid, kes soovivad maagiat kasutada, peavad alustama sellega, et määravad oma algse maagiavõime. Seda esitab karakteri lisaomadus, mida Jutuvestja võib kutsuda võluvõimeks, nõiavõimeks, tuunimisoskuseks või usuks, vastavalt maailmale. Meie kutsume seda edaspidi maagiavõimeks.

See omadus mängib loitsude ja rituaalide kasutamisel olulist rolli. Kui maagiakasutaja kutsub välja müstilised jõud, teeb ta seda oma loomuomast potentsiaali (mida esindabki maagiavõime) kasutades ja treeningu ning talendiga (mis avalduvad spetsiaalsetes oskustes). Ta võib kasutada oma vanu ja sisseharjunud loitse või ta võib võtta riski ja improviseerida. Karakteri loomise ajal loob ta ka loitsuoskused. On tarvis ainult igäihe detailset kirjeldust ning selle võimaluste realistlikku hindamist.

Tuleb mõista, et on sama palju erinevaid viise maagia praktiseerimiseks, kui on maagiakasutajaid, tegelikult isegi rohkem. Ei ole võimalik luua ammendavat nimekirja. Jutuvestja peab sulle andma ettekujutuse, kuidas maagia selles konkreetses maailmas toimib ja nende ettekirjutuste piires on sul vabad käed (või isegi kohustus) luua isiklik karakteri nägemus sellest.

Näiteks, kui lood preestrit, pead kõigepealt valima jumaluse, kellega su karakter on seotud ja selle valiku kuidagi oma tegelase taustaga põimima. Millal tekkis esimene side jumalusega? Kuidas see on tema kogetut mõjutanud? Tema väljanägemist? Jälgi, et sinu valitud jumalus mängib rolli tegelase arengus ja et tegu ei oleks lihtsalt lahedate võimete hankimisega. Märki üles millised loitsud on ta ära õppinud. Millal nad esimest korda õnnestusid? Esimest korda kasutatust leidsid? Määra preestri täpne suhe jumalusega ja arvesta seda loitsude kontekstis. Enne lõpetamist pead leidma oma pädevusi iseloomustavad hinnangud ning määrama, mis astmel maagiaomadus ja iga loits asuvad.

Kui oled määratlenud oma karakteri maagiavõime ning loitsud, oled mänguks valmis. Loitsuviskeid kasutatakse hästituntud efektide esilekutsumiseks, maagiavõimet aga loitsude kontrollimise, maagiarünnakute tõrjumise ja

käigu pealt loitsude muutmise või uute loitsude loomise jaoks.

Jutuvestja määrab oma äranägemisel, kuivõrd keeruline mingi maagiline ülesanne on, võttes arvesse mängija loovuse, loo vajadused ja konkreetse situatsiooni. Kolmandat Maagia Juhist arvesse võttes, on mängija ülesanne kirjeldada maagiat nii rikkalikult kui võimalik. Maagilise konflikti hindamisel peab Jutuvestja kasutama filosoofiat, et spetsiifiline ja unikaalne võidab alati häguse ja üldise.

Maagiavõime ammendumine

Nagu tervis ja psüühika, on ka maagiavõime puhul pädevustrepil astme kaotamine, kui seda kasutatakse liiga palju või mingi erakordselt kurnava ülesande jaoks. Jutuvestja võib lasta teha sääraseid maagiavõime viskeid, kui see on loo seisukohalt oluline. Selle idee on esitada maagiavõime kasutamise kurnavat iseloomu.

Maagiavõime taastamise viisid on maailma ja karakteri konkreetse maagiaviisi määrata.

Kui sinu karakteri maagiavõime langeb pädevustrepi alumiselt astmelt ära, on karakter täiesti kurnatud. Ta suudab küll maagiat kasutada, aga kõik veeretused tehakse 30se täringuga ja igasugune edasine maagiavõime kukkumine pädevustrepil kukutab hoopis tervist. Maagiakasutaja võib end liiga kaugemale sundides ka tappa.



Kogemus

Nagu reaalne isiksus, kasvab ka Akna karakter pidevalt. Loo arenemise käigus muutub karakteri nägemus maailmast, tema igapäevane elu ja õpitud oskused. Kui sulle meeldib, võib loo arenemisel kasutada järgmist viisi karakteri võimete parandamiseks.

Karakteril areng on nii kirjanduse kui rollimängu leivanumber. Ühe seikluse jooksul võib karakter läbida mitmeid emotsionaalsuse ja ratsionaalsuse faase, mida põhjustavad teda ümbritsevad sündmused. Suuremat osa sellest teisenemisest ei ole võimalik reeglitega kokku võtta: sinu tegelase pähe ronimine ja mõistmine, kuidas ta maailma näeb, on sinu ülesanne. Kui oled tõesti oma rolli sisse elanud, siis on sinu enda emotsioonid karakteri omadega identsed. Pead õppima neid emotsioone üles leidma ning hindama, kuidas nad su tegelast mõjutavad.

Järgneva eesmärk on kõigest pakkuda viis tegelase omaduste ja oskuste arengul silma peal hoidmiseks. Tegemist on lisareegluga, sest sinu tegelase arengut võib vabalt ka Jutuvestjaga juttu ajades ning loogilisi muutusi tehes läbi mängida.

Igal juhul on võimete parandamise reeglid lihtsad: pärast iga rollimängusessiooni antakse su karakterile veidi kogemuspunkte. Iga punkti võib kasutada ühe oskuse või omaduse parandamiseks, ning kui mingile oskusele lisatud kogemuspunkte hulk ületab juba olemasoleva pädevustrepi astme numbri, paraneb oskus ühe astme võrra, nagu järgmises tabelis välja toodud:

Areng 30se pealt 20sele = 2 punkti

Areng 20se pealt 12sele = 3 punkti

Areng 12se pealt 10sele = 4 punkti

Areng 10se pealt 8sele = 5 punkti

Areng 8se pealt 6sele = 6 punkti

Areng 6se pealt 4sele = 7 punkti

Soovitame oskustele määratud punktide üle arvestust pidada väikeste tärnikestega karakteri rollilehel vastava oskuse taga.

Pane tähele, et on veidi piiranguid, kui palju igal sessioonil tohib kogemuspunkte mingi oskuse parandamiseks kasutada. Lahutamatu omaduste puhul ei tohi sessioonis kulutada üle ühe punkti; see peegeldab nende omaduste arendamise keerukust. Õpitavatele oskustele seatud piirang baseerub sellel, kas oled antud oskust mängu jooksul kasutanud. Mängu mittetulnud oskuste piir on üks punkt. (Kui su tegelane veetis kogu sessiooni zombisid tappes, on üsna väheusutav, et ta vene tikandikunsti oskus paranes.) Mängu tulnud oskuste osas piiranguid ei ole.

Õhku on rippuma jäänud küsimus, et kui palju neid punkte iga mängu puhul saada võib? See baseerub sinu võimel vastata järgmistele küsimustele, mida Jutuvestja pärast iga sessiooni lõpus küsib. Iga küsimuse eest, millele intelligentse vastuse suudad anda, saad ühe punkti.

1. Kas sina ja su tegelane olite tähelepanelikud ning võtsite loost osa? See on enamasti üsna lihtne „Jah“. Kuni olid tähelepanelik ja andsid osavõtmisel endast parima, saad selle punkti automaatselt.

2. Mis küsimused loo kohta tekkisid sinul või su karakteril tänase mängu käigus? See on suurepärane viis uurida mängus olevate müsteeriumite kohta tekkinud teooriaid samal ajal karakteri arengut soodustades. Jutuvestja hindab su vastust (kui selle andsid) ning otsustab, kas see oli piisavalt hea, et punkti väärida.

Lõpuks on ka viis saada Jutuvestjalt „boonuspunkti“. Selleks pead olema suutnud oma karakteriga tekitada väga hea rollimängusituatsiooni või loosse suure panuse teinud. See võib tulla mõne erakorraliselt keerulise mõistatuse lahendamise, loo mõnes ootamatus ja suurepärasel suunas arendamise või lihtsalt kasvõi meeldejäeva ütluse eest. Enamus Jutuvestjaid annavad harva neid boonuspunkte, kuid seda juhtub ning selle poole peaksid püüdlema, sest nii areneb su rollimänguoskus.

Nüüd pead veel aru saama, et kõik jagatud kogemuspunktid vajavad Jutuvestja heakskiitu. Näiteks, kui ta tunneb, et sa oleksid pidanud loo sündmuste tõttu saama tasuta punkti mõnes oskuses, siis võib ta seda teha. Peale selle võib ta karistada lapsiku või rollivälise mängu eest punktide andmisest keeldudes. (Loodetavasti ei juhtu seda kunagi, sest meile meeldib Akna kasutajatest mõelda kui inimestest, kes on sellisest asjast juba üle.)

Turvis

Mõningates mängudes, nõidusfantastikast teaduslikuni, võib karakteri poolt kantava turvise tüüp tema lahingutõhusust suuresti muuta. Kui ta on üleni soomuses, võib ta vabalt tulla kriimustamatult välja kaugelt tabavate noolte alt. Kui ta kannab magnettõukevööd (misiganes see ka pole), võivad kuulid temalt põrgata. Võib-olla on tarvis soomustada ka sõidukit või hoonet, seegi on võimalik.

Enamus Akent kasutavaid Jutuvestjaid haldavad turvist narratiivi käigus. Raskes turvises karaktereilt ei nõuta nii tihti terviseviskeid. Ülimusliku turvisega lähivõitleja saab vastastikuseid viskeid võiduks lugeda ka väikese kaotuse korral jne. Aga kui soovid veidi konkreetsemat viisi turvise haldamiseks, võid kasutada alljärgnevat reeglistikku.

Nagu kõik muu Aknas, on turvis midagi, mida tuleb toimima hakkamiseks hinnata jutustuse kontekstis. Kasuta seda ainult siis kui see tõesti midagi su loole lisab. Kui tegelikkuses lisandub vaid kiht täringuviskeid lahingusse, siis korista nad mängust.

Kuidas see töötab

Esimest Juhist järgides pead määrama turvise tüübi allpool äratoodud Akna turvisetrepri kontekstis. Pead mõistma, et omadussõnad on vastava loo „tüüpilise“ relvastusega võrreldes: „suurepärase“ turvis keskaegses maailmas võib olla tänapäevases ainult „keskpärane“.

Kui su tegelane on lahingus, võib turviseviskega asendada tervisevise. Kui su karakter saab pihta ja Jutuvestja palub terviseviset, viska hoopis turvise täringuga. Vaid juhul kui turvisevise ebaõnnestub, pead tegema terviseviske.

Kui turvisevise ebaõnnestub ja rünnak on säärane, mis turvist võib vigastada, võib Jutuvestja paluda turvise jaoks veel korra visata, et näha kas turvise kvaliteet langeb. See töötab nagu tervisevisete puhul – ebaõnnestumise korral kahaneb turvise kvaliteet ühe astme võrra, et laguneva turvise väiksemat kaitsevõimet välja tuua. (Selliste visete vajalikkus on enamasti stseeni kontekstist sõltuv.)

Tarvidusel võib Jutuvestja määrata turvistele erinevate rünnakute puhul erinevad kaitsevõimed. Näiteks võib rõngassärk olla hea füüsiliste rünnakute tõrjuja (12ne), kuid peaaegu kasutu maagia vastu (30ne). Kõik sõltub Jutuvestjast ja maailmast.

Turvise trepp

Jumalik turvis (4ne)

Fantastilises maailmas võib selline turvis olla jumalalt pärit. Teaduslikus fantastikas aga mõni uskumatu supertehnoloogia. Karakter jumalikus turvises on põhimõtteliselt vigastustele immuunne. Vaid võrdselt võimsa tasemega rünnakul on lootust läbi pääseda.

Uskumatu turvis (6ne)

See on kas üsna maagiline või väga kõrgtehnoloogiline asi. Karakter, kes sedalaadi turvist kannab on tavarünnakutele immuunne nagu ka enamustele erirünnakutele. Sedalaadi turvis on kättesaadav vaid üksikutele õnnelikele hingedele.

Suurepärase turvis (8ne)

See on kõrgeima kvaliteediga turvis, mida tavainimene üldse hankida suudab, ning on

kättesaadav vaid neile, kel on arvestatav rikkus või teatud tutvused. Fantastilises maailmas tähendab see võib-olla hästivalmistatud maagilist plaatturvist, mis on kuningatele mõeldud. Säärast turvist kande tegelane peaks üle elama enamuse tavalistest rünnakutest

Eriti hea turvis (10ne)

Sedalaadi turvis on see, mille võivad saada eliitüksused või aadlikud. Fantastilises maailmas võib olla tegemist täisraudrüüga või eriti hoolega valmistatud rõngashamega. Sedalaadi turvis hoiab tegelase elus paljude füüsiliste rünnakute puhul, kuigi ei ole sugugi läbistamatu.

Hea turvis (12ne)

Sedalaadi turvist kannavad enamasti kõik elukutselised sõjaväelased. Fantaasiamaailmas tähendab see enamasti rõngasrüüd või jalakaitsmetega soomusrüüd ja võib-olla kilpi. Hea turvis annab tugeva kaitse, aga seda on kindlasti võimalik oskuste ja jõuga läbistada.

Keskpärane turvis (20ne)

Selle astme turvis on enamasti väga palju odavam versioon „hea“ turvisest. Tegemist võib olla needitud nahkrüüga või täiskomplekti tavalise nahkturviselega. Kuigi kaitse on parem kui päris ilma turviseta, ei paku turvis eriti rohkem tavalisest põrutuskaitset; see ei võta kinni tugevamaid lööke ning on üsna kasutu ka kaugrelvade vastu.

Vilets turvis (30ne)

Sedalaadi turviseid kannavad tänavaröövlid ja spordiharrastajad. Mõnes situatsioonis võib sellest turvisest kasu olla, aga enamasti kaitseb see turvis küünarnukke kriimustuste eest. Fantastikas võib olla tegemist nahkpükste ja paari nahast käekaitsetega.

Nagu ette kujutate, võib iga tegelase turvise üle arvepidamine kujuneda tüütumaks kui sellest tulenev kasu. Kuna mõned mängugrupid taluvad keerukust rohkem kui teised, soovime seda reeglit enne kasutuselevõttu veidi testida.

Supervõimed

Akent on kasutanud paljud žanrid, kõige tavapärasemast kaasaegsest mõrvamüsteeriumist kuni kõige ebamaisema superkangelaste seikluseni. Allpool toome ära mõned viisid hallata just seda viimast tüüpi lugusid, kus on tegemist üliinimliku faktori nagu lohed, superkangelased, või lovecraftlikud kollid.

Juhhõissa! märgistus

Tõeliselt imeliste võimete probleemiks kujuneb see, et kuidas neid üldse pädevustrepile asetada. Ei oleks ju erilist vaheldust, kui kõik mängijad ümber laua 4seid veeretaksid – vastastikused visked oleksid liiga tihti viigis ning kontrollvisked enamasti mõttetud. Tavaline pädevustrepp esitab inimvõimetele kättesaadavaid piire; mis juhtub kui karakter ei ole tõesti inimene?

Sellele küsimusele vastuseks pakume teist pädevustreppi, mis asub esimese „kohal“. Nende imeliste oskuste ja omaduste jaoks on meil lihtne süsteem, mida kutsume Juhhõissa! märgistuseks. See töötab nii, et pärast täringu märkimist paikneb hüüumärk (!), ning lisatakse väike kirjeldus, milleks karakter võimeline on.

Näiteks eeldame, et meil on karakter, kelle ülivõimas füüsiline jõud lubab tal tõsta üles sõiduauto. Tema rollilehel oleks järgmine märg:

Imeline jõud. Võimeline tõstma autot. (12!ne)

Juhhõissa! annab teada, et tal on superjõud, mis tähendab, et ta ei pea tavalise jõuviske puhul kunagi veeretama; kui ta tahaks ust purustada või kaaslast turvalisse kohta vedada, siis ta lihtsalt teeb seda. Samas, kui ta läheb superkangelasele kohase magnituudiga väljakutsele vastu (võib-olla maadleb teise samasuguse superkangelasega), kasutaks ta selle viske jaoks 12st täringut.

Idee on selles, et superkangelased või ebamaised tegelased elavad täiesti iseenda tasemel. Nad on nii võimsad, et võistlemine kellegagi (või millegagi) on võimalik vaid nende enda pärusmaal. Juhhõissa! võime juures on oluline kirjeldada jõudu piisavalt täpselt, et tekiks selge ettekujutus, mida sellega teha võiks. Sellest on mängijatel ning Jutuvestjal võimalik vastavaid seiku ilma

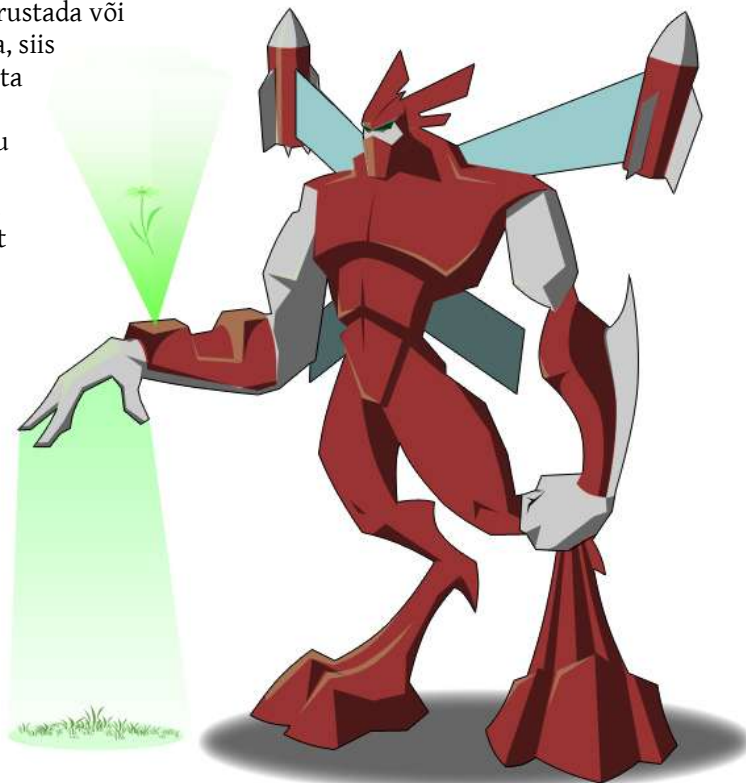
mängu aeglustamata läbi mängida.

Mitu pädevusastet

Mõne väe juures on keeruline seda väljendada ning samas täpselt kirjeldada. Üks selline juhtum on näiteks võime, mis on väga võimas, aga raskesti kontrollitav (või vastupidi). Teine selline võib olla jõud, mis töötab mingites situatsioonides väga hästi, aga teistes väga halvasti. Sellisel juhul võib väele määrata kaks või rohkem pädevusastet, mis kõik selle võime mõnd aspekti kirjeldavad.

Kujuta näiteks ette, et su karakteril on võime kätest tulekerasid heita. Need tulekerad on surmavad – kõik, mis nendega kokku puutub, aurustub hetkeliselt(6!ne). Samas ei ole ta kuigivõrd osav neid sinna saatma, kuhu tahaks (20ne). Kahe eraldi astme väljatoomine lubab igas stseenis Jutuvestjal küsimuse all oleva võime sobivaimat aspekti kontrollida.

Inglise keelt valdajatele võib huvi pakkuda Akna kodulehel olev karakterite galerii, kus on näiteid säärastest tegelastest, kel on rohkem kui üks pädevusaste Juhhõissa! märgistusega. Aadressiks <http://www.mimgames/window/menagerie>.



Jõukus

Justin Formani kontseptsioon.

Üks akna eesmärke on mängijate vabastamine raamatupidamise pisidetailidest. Kes mõistusega inimene tahaks jamada kandevõimete, elupunktide, vigastusvisete ja muu sellisega, kui on tarvis rolli mängida? Kõik see on numbritele orienteeritud mõtteviisi seemendaja ja läheb Esimese Juhisega vastuollu.

Ja nüüd ongi paras aeg välja tuua, et maailmas on vähe midagi, mis oleks rohkem numbritega seotud kui raha, ja kuigi esimese generatsiooni rollimängudel on pikk traditsioon kogu sularaha viimse vasktüükini kirja panna, ei viitsi paljud mängijad sellega üldse jännata. Aga samas on mõnedes mängudes jälle oluline teada, kui jõukas keegi on.

Selle probleemiga tegelemiseks on Jutuvestjal võimalik oma mängu tuua omadus nimega jõukus. Kui loos tekib hetk, mil karakteri varaline pool probleemiks võib tulla, siis võib Jutuvestja jõukust paluda veeretada. Edu korral on tegelasel ülesande jaoks tarvilik raha olemas, ebaedu korral, et tuleb puudu. Nagu alati, on tulemise intelligentne tõlgendamine kõigi osapoolte ühine ülesanne.

Karakterid

Unikaalsed ja meelelahutuslikud tegelased on hea rollimängu üks eeldusi. Hästi lahtimõeldud karakterid, kel on isiksused, taustad ja rafineeritud tujud, äratavad Jutuvestja poolt paikapandud rohmaka loo karkassi ellu. Karakterid on ju need, kes seda interaktsiooni juhivad, ning ka seiklused muutuvad mäletamisväärseks nende tegude abil. Karakteri loomeprotsess on üks lugu kõige rohkem mõjutav aspekt.

Karakterid loomine ei ole üldse seotud omaduste jaoks täringute veeretamine, ristviitetabelitesse kaevumine, et leida stattide tasemeid ega punktide liitmine kindlustamiseks, et karakter oleks tasakaalustatud. See ei ole mingi rollilehe täitmiseks astutavate sammude jada. See ei ole üldse mingi kindlaksmääratud protsess. Tõeline rolli loomine on hetk, mil tuled loomeenergia määratlemata tormi käigus lagedale unikaalse kujuteldava isiksusega, kelle sa ellu pead äratama.

Enamik rollimängusüsteeme omab laialdast kontrollviseta ja tasakaalustavate reeglite süsteemi, et sinu karakter läbi nõelasilma nende maailma stereotüüpidesse litsuda ja kanda hoolt, et ta oleks täpselt „sama tugev“ kui kõik teised sinu grupis. Kui lood kontseptsiooni, mis ei sobi vastavasse maailmapilti, siis pead kas muutma tegelast või reegleid; kumbki variant ei ole eriti mõnus. Akna karakteri tegemise reeglid aga garanteerivad, et

mängidki täpselt seda, keda tahad.

Aken eeldab, et Jutuvestja ja mängijad suudavad enda eest hoolt kanda. Iga reegli universaalne alternatiivreegel on hea rollimäng. Kuni kõik järgivad Kolme Juhist, ei ole karakteri loomine enam mängijate omavaheline võistlus. See, kui hea su karakter on, ei sõltu enam sellest, kui tõhus ta on. Küsimus on pigem selles, kui reaalne ta on? Kuidas ta looga sobitub? Kui unikaalne ja isikupärane on sinu poolt kirjeldatud olemus? Nõrga karakteri mängimine võib olla sama nauditav kui üliinimese mängimine, ning enamik rollimängijaid on piisavalt kogenud, et end loosse kaasata, ükskõik mis laadi tegelast nad mängivad.

Kogu selle vabadusega võid tunda end ilma jäetuna orientiiridest ja alguspunktist. Mõned rollimängijad leiavad, et karakteri loomisprotsessis on seepärast struktuur hea asi. Sellise mõtlemise korral kergitan kaabut ja palun teil teha sobivad muudatused süsteemi, et Akent oma stiiliga paremini kohaldada. Samas soovitan ka anda vabavormile võimalus; võid avastada, et see töötab ka sinu puhul...

Kuidas see töötab

Misiganes meetodit oma tegelaste peale tulekuks kasutad, on sinu ja sinu loomemeetodite küsimus. Seega ei ole siin lõigus palju tarkusi. Kahtlemata on sul mingid enda isiklikud inspireerivad kired ja tegelikult on tarvis vaid hetkeks neisse sukelduda ja mõni end huvitav idee pinnale tuua.

Oma karakteri aluspõhja luues püüa silme ees hoida pilti, mida Jutuvestja lugu alustades silmas pidas. Enne mingile ideele täielikku pühendumist küsi Jutuvestjalt kõik oma kontseptsiooni mõjutavad küsimused. Kui oma nägemust peast paberile paned, siis jälgi, et Jutuvestja läheduses oleks. Tal on kindlasti küsimusi, mis sind selle isiksuse tegelikule olemusele paremini pihta aitavad saada. Sinu karakteri eluloo hargnemise käigus võib tal olla mõningaid liine, mida on võimalik su karakteriga siduda, et tegelast paremini gruppi ja jutustuse sisse sobitada. Kuigi Jutuvestja ei saa kunagi su karakterit sinuga samaväärsel tasemel mõistma, on hea loo saavutamisel karakterite tundmine väga vajalik.

Mõned inimesed suudavad juba esimesel katsel luua rafineeritud isiksuse. Teised avastavad, et see nõuab palju mõtlemist ning mitut sessiooni rollimängu, enne kui karakterile päriselt pähe õnnestub pugeda. Jutuvestja ja sinu kaasmängijad on selle eesmärgi saavutamisel väga olulised. (Nippide ja nõksude peatükk annab ka mõned vihjed tegelase loomiseks.)

Viimistlemine

Kui tegelaskuju loomise sisuline külg on lõpetatud, on aeg Jutuvestjaga koos maha istuda ja oma tegelase reegliline külg paika panna, seda etappi nimetame tegelase viimistlemiseks. Kui oled oma peas reaalse karakteri suutnud valmis mõelda, on see osa üsna lihtne.

Iga lahutamatu omaduse jaoks mõtle välja sinu karakteri ettekujutusele vastav omadussõna või kirjeldav fraas, ning siis sobita sellega pädevustrepi mingi aste. Oskuste jaoks mõtle läbi oma karakterit defineeriv nimekiri ning määra igaihele omadussõna ja ühtlasi aseta oskus sobivale astmele. Jutuvestja nõusolekul võid valida misiganes oskused su karakterile sobivad ning neid sobiva omadussõnaga kirjeldada.

Ja ongi valmis! Nüüd on aeg uue rolliga harjuda.

Karakteriloomise nipid ja nõksud

Järgnevad ideed aitavad sul tegelast kergemini määratleda. Mõned neist ilmselt sobivad sinu stiiliga, mõned on ilmselt kasutatud. Nopi siit välja see, mis on kasulik. Kui ise mõnd head tegelase arendamise nippi tead, mida allpool ära toodud ei ole, siis võid autorile aadressil tricks@mimgames.com kirjutada. Kirjuta inglise keeles.

Ole konkreetne ja originaalne

Tihti on võimalik mõne väga konkreetse märkusega võimalik karakteri kohta rohkem öelda, kui raamatutäie üldistustega. Ühe hea metafoori peale võib luua parema ettekujutuse karakterist, kui mitme lõigu kuiva kirjeldusega. Välti stereotüüpe, ära klopsi oma tegelasi loetud raamatutest ega nähtud filmidest kokku. Tegelikult ei takista miski sind loomast täiesti originaalset tegelast, kelle sarnast ei ole tõesti varem olnud. Kui selle eesmärgi saavutad, on su rollimäng palju isiklikum ja meelde jäävam.

See vihje oli kõige esimene, sest seda on võimalik silmas pidada kõigi ülejäänute puhul.

Kümme suurt taustalooküsimust

Siin on sulle kümme lihtsat küsimust, mille abil on oma tegelase tausta lihtsam mõista:

Kui vana ta on?

Kus ta sündis?

Mis oli tema vanemate elukutse?

Milline oli tema vanemate religioosne

kuuluvus?

Milline oli tema suhe vanematega?

Kus ta lapsena elas?

Kas tema lapsepõlves toimus mõni ajalooline sündmus?

Kuidas ta lapsena aega veetis?

Kas ta oli lapsena õnnelik?

Kuidas ta teada sai mida tähendab olla täiskasvanu?

Kümme suurt isiksuse küsimust

Need kümme küsimust aitavad paremini tegelase iseloomu määrata:

Kas on omadussõnu, mis võtavad kokku tema iseloomu?

Kas tema iseloom meenutab mõnda looma või objekti?

Mis on tema eesmärgid ja motiivid?

Kui kaugele on ta nõus oma eesmärkide saavutamiseks minema?

Mida ta kõige rohkem kardab?

Mida ta kõige rohkem armastab?

Kui suur võitleja on su tegelane elu erinevates situatsioonides?

Mis on ta parimad ja halvimald omadused?

Kuidas ta käitub, kui ta esmatutvumisel meestega? Naistega?

Kuidas nemad sellele reageerivad?

Vaimusilmas pildi maalimine

Tihti on visuaalne ettekujutus tegelasest kogu tegelase ettekujutamisel väga suureks abiks. Kui teil on grupis kunstnik, siis lase tal teha grupist tegelastest pildike. (Aga tehke seda enne loo algust... kui oled korra või paar oma tegelasega juba mänginud, on igaihel juba peas enda ettekujutus olemas ja sellele vastavalt on väga raske joonistada.) Kui selline puudub, siis joonista pilt omale pähe. Võta arvesse vähemalt järgmine: kasv, kehaehitus, silmad, nahatoon ja märkimisväärsed näojooned.

See, kuidas su tegelane riietub, näitab ta kohta nii mõndagi. Me kõik kanname vormirõivastust, kas tunnustame seda või mitte. Stiil, värv, vanus ja tegelase riidekapiga seonduvad stereotüübid võivad näidata grupikuuluvust, seisukohti ja ka enesekindlust.

Isiklikud sidemed

Iga tegelase taustaloo etapi (lapsepõlv, teismeliseiga, ülikool jne) mõtle, millised inimesed teda sel ajal mõjutasid. Nad võivad olla sõbrad, sugulased, õpetajad, vaenlased, armastatud või kes iganes. Loo endale nendest inimestest ettekujutus ja pane mõned olulisemad detailid ka kirja. Mõtle, kuidas nad su tegelast on mõjutanud ja kuidas tal praeguse seisuga nendega suhe on.

Samuti määra ära oma suhted ülejäänud grupiga. Kellega on ta lähedane? Kes teda kaitseb? Kes on temast erinev? Kes sarnane? Siin on ka hea võimalus mõelda, mis paneb teised mängijad su tegelasest hoolima. Mis põhjustel meeldib ta neile samavõrd kui sinule? Mis põhjustel nad võivad su tegelasest mitte hoolida? Nendele küsimustele antud vastused võivad pöördeliselt mõjutada seda, kui võrd lõbus sul seda tegelast kehastada on.

Pöördelised hetked

Seda mängu saavad mängida nii Jutuvestja kui mängijad. Põhiline idee oleks luua ettekujutus karakteri varasema elu pöördepunktidest. Milline oli tema esimene reaalne kokkupuude surmaga? Armastusega? Reetmisega? Millal ja kus need juhtusid? Kes selles osalesid? Kuidas need tema vaatepunkte mõjutasid? Neid sündmusi võib ka Jutuvestja nõusolekul läbi mängida. Stseeni ülejäänud tegelasi võivad mängida nii Jutuvestja kui grupi ülejäänud liikmed... Nii tekib igaühel teiste karakteritest parem arusaam ja nii saavad ka teised osa veidi laiemast loost kui nende enda oma.

Hääl

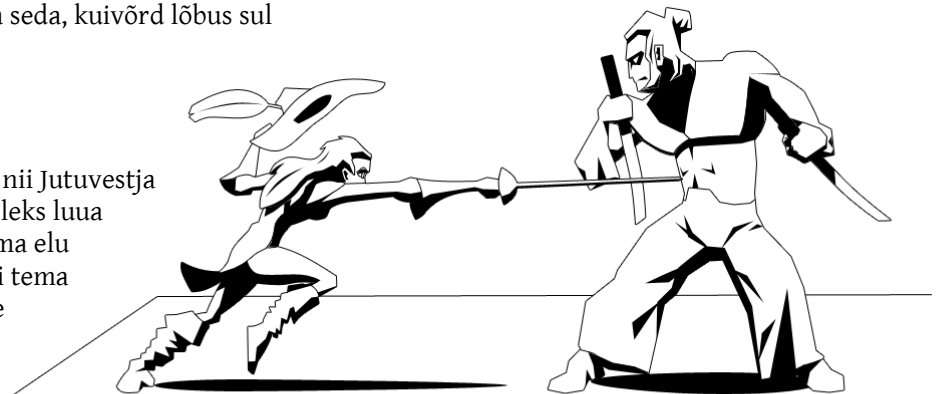
Üks olulisemaid samme oma tegelasse sisseelamisel on selle konkreetse rolli hääle äraõppimine. Kas su karakter räägib aeglaselt või kiiresti? Kas ta räägib palju või väga vähe? Sügav hääl? Kõrge hääl? Kas ta räägib mingi aktsendiga? Mis fraasid või kõnekäänud on ta lemmikud? Kas kõne on tema jaoks tööriist või sotsiaalne läbikäimine? Kas ta hääl on pehme? Kare? Entusiastlik?

Kui igal grupi tegelasel on eripärane ja erinev hääl, muutuvad keerulised dialoogistseenid lihtsamaks. Eriti juhul kui mängijad mängivad korraga rohkem kui üht tegelast. See muudab ka rolli elamise lihtsamaks, kui selle kord ära oled õppinud.

Kehahoid ja näoilme

Astu sammuke tagasi ja vaata oma karakterile otsa. Kuidas ta seisab? Kuidas ta istub? Kuidas ta kõnnib? Rahulikult? Vildakalt? Sirgelt? Kas on mingi kindel asend, millesse ta vajuma kipub? Kui nii, siis võta see asend ja mõtle selle üle. Tihti aitab mingi kindla tegelasega seostuva poosi võtmine hetkeliselt rolli sisse elada.

Nii nagu tegelase keha tema kohta tõdesid kõneleda võib, võib seda teha ka tema nägu. Kord nägin üht tegelast, kelle kogu isiksus oli ehitatud sellele, kuidas mängija oma hambaid kokku surus. Selle lihtsa liigutusega suutis ta edasi anda viha, läbematust ja isegi oma elufilosofiat. See aitas ka rollis püsida.



Autorid

Süsteemi autor: Scott Lininger

Tõlge eesti keelde ja kujundamine: Jaagup Irve

Toimetamine: Kristina Uluots (Shadow), Henri Paves (Higgins)

Illustratsioonid: Hendrik Kangro (Endik-pendik)

Testimine

Heather Barnhorst, Jon Aimes-Cooly, Phillip Challis, Laura Drexler, Wick Gordon, Donna Hume-Eason, Loren Hume-Eason, Mark Hughes, Devon Jones, Brian Kroeger, Kris Marquardt, Dawna Milligan, Dan Morehead, Rachel Newell, Kris Nuttycombe, Stephanie Schulz, Chris Sears, Griff Sickendick, Jenna Smith, Josh Smith, Danielle Steen, Cullen Trump, Trevor Van Schooneveld ja Barry A. Warren.

See mäng ilmus esmakordselt nime all „Window“. ©1997 Scott Lininger, kõik õigused reserveeritud.

Tõlge eesti keelde ©2004 Jaagup Irve