

Ha a fejedre nőnek a játékosok



Úgy érzed hogy a játékosaid túl sok hatalommal rendelkeznek? Olyannyira, hogy már nem is tudsz hozzájuk méltó akadályt eléjük rakni? Ez esetben javaslom ezt a cikket elolvasásra...

A játékosaid már a harmadik sárkánnyal végeztek? Egy sötét elf hadsereg is kevésnek bizonyul ellenük? Egy Hatalmas a szolgájuk? Van saját városuk, aminek közelébe még a 13-ak sem merészkednek? Mogorva Chei hozzájuk jár kölcsönkérni?

Ediomad Aquirjai összerezzenek a játékosaid neve hallatán?

Ez esetben úgy tűnik valamit, valahol nagyon elrontottál! Legjobb lesz, ha gyorsan megölöd a karaktereket (ha egyáltalán képes vagy még rá!), és kezdesz szépen első szintről egy új történetet.

Természetesen nem valószínű, hogy ennyire elfajul a helyzet a kalandok folyamán, de mindenesetre nem árt felkészülnünk, bővítenünk a repertoárunkat, ha nem akarjuk hogy a saját játékosaink nőjenek a fejünkre.

Figyeld és ismerd a karaktereket!

Magadban jegyzetelheted az elhasznált Mana pontokat, az elszenvedett sebzéseket, amit a kalandozó a játék folyamán elszenvedett. Néha figyeld a kockadobásokat is,

vagy meglepetésszerűen ellenőrizd, hogy azt az értéket dobták e ki, mint amit mondtak. Elég egyszer-kétszer ezekhez a trükkökhöz folyamodni, mert tényleg hatásos.

Amit te megtehetsz, azt megteheti az NJK-is!

Azaz, ha valaki előáll azzal, hogy ezért meg azért, ilyen meg olyan bónuszok járnak a karakterének, akkor jusson neked is eszedbe ugyanez, amikor valamilyen NJK-val kerülnek szembe, és kapja meg ő is ugyanazokat a bónuszokat. Legjobb azonban előre tisztázni ezt a módszert, így a játékos is körültekintőbben fog eljárni.

Nem mind arany, ami fénylik!

A kalandozókat is átverhetik. Kaphatnak hamis aranyakat fizetségként, mágikus, de káros hatású varázstárgyakat, vagy lehet a fizetség valamilyen információ, amit egy következő kaland alkalmával lehet hasznosítani. Egyszóval ne ajándékozzunk minden kaland jutalmául 5. fokon rúnázott kardokat, mert néha valamilyen különleges jutalommal is el lehet ugyanazt a hatást érni, mint egy – csupán a tápolást szolgáló - varázseszközt.



Vonjunk le TP-t

Ha a karakter csupán a TP, vagy egyéb öncélú érdekek miatt hajt végre olyan cselekedeteket, amit amúgy a karaktere nem tenne meg, akkor osszunk neki kevesebb tapasztalati pontot. Ilyenkor hivatkozunk arra, hogy a játékos nem a karakter jellemének megfelelően viselkedett. Bár igazságtalannak tűnhet elsőre a dolog, de később biztos hogy a játékos is megfontoltabb lesz.

Nem baj, ha néha meghal valaki!

Ha valaki túl nagy hülyeséget csinál, akkor ne szégyelld megölni. Vessen magára. Olyan szempontból is hatásos a dolog, hogy ezentúl megtanulja kicsit féltetni a karakterét, ami élvezetesebbé teszi számára is a játékot.

Nincs minden bokorban sárkányölő varázskard!

A varázstárgyakhoz korántsem olyan egyszerű hozzájutni, mint ahogy azt sokan hiszik. Én általában az első négy-öt szintig nem is nagyon szoktam varázstárgyakat osztogatni, játékosaim többnyire örülnek ha megszabadulnak attól ami van nekik. Később viszont annál jobban becsülik az első különleges hatalommal bíró eszközüket.

Tájékozódj!

Lapozgass régi és új szabálykönyveket, és jegyzeteld le azokat az információkat, amivel úgy érzed, hogy kellőképp bosszússá tudod tenni a kalandozók dolgát!

Tanulj meg jobban mesélni!

Ha nehezen tudod kordában tartani a karaktereket, az azért is lehet, mert még csiszolni kellene a mesélési módodon. Néha szállj be más csoportok játékaiba, nem KM-ként, hanem játékosként.

2005.01.18.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Holdfényudvar
(holdfenyudvar.gportal.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely