

Hogyan legyünk szemét mesélők I.



Kemy:

Tudod milyen problémát vettem észre? Azt, hogy sokszor történik az, hogy nem úgy cselekednek, ahogy a karaktereik tennék, hanem ahogy logikus, ahogy ok gondolkodnak. Bár ezen úgy érzem már könnyebb lesz változtatni.

Ne hidd... Ez régi és régtől fogva létező, komoly probléma.

A legjobb megoldás szerintem az, hogyha ügyelsz rá, hogy amit a karakter nem tudhat, azt a játékos SE tudja... Ekkor nem lesz kitéve a kísértésnek, hogy használjon fel efféle infót...

Én tán el tudnám különíteni, de UTÁLOM, amikor nekem kell elkülöníteni, hogy ezt én tudom de a karakterem nem - elvárom a mesélőtől, hogy lehetőség szerint biztosítsa, hogy én mint játékos SE tudjam azt, amit a karakterem nem tud ...

(Sajó állítja, hogy ő el tudja különíteni, és nem zavarja... neki elhiszem, de én nem ilyen vagyok...)

A gond gyökere az, hogy sokszor a játékos olvas olyan infókat, amiket a karaktere semmiképp nem tudhatna ... a Valhalla páholy hibái közé tartozik, hogy nem igazán ügyel rá, hogy elkülönítse a karakterek által tudható – tehát játékosoknak is olvasható – és a csak a mesélőknek szóló részeket...

A mi itthoni partinkban az volt a megoldás, hogy Dervis Vampire: The Dark Ages-t mesélt, én CX-et, Horváth István pedig valami ArsMagica szerűt...és mindegyikőnk még a hivatalos világtól is elért egynémely kérdésekben. Ez azért volt jó, mert az adott rendszert csak játékosok így megteheték, hogy nem bogarásztak kiegészítőket-mifénéket, hanem csak azt tudták a játékról illetve a játék világáról, amit és amennyit a mesélő elmondott-elolvastatott velük...

Pld: jómagam – és a karakterem – igen keveset tudtunk a többi klán diszciplínáiról (illetve sejtettem, hogy kb. mik szoktak nekik lenni...), de arról, hogy melyik szinten mit tud, és hogy pontosan hogy működik stb. gőzöm se volt ...

Pld. nem is sejtettem, hogy mit tudhat a Giovanni loggiájának a mágikus védelme... és azt se nagyon tudtam, hogy mit tudnak, vagy hogy egyáltalán mit tudhatnak a szellemei. (A Giovannak szeretnek szellemeket idézni, és azokkal elvégeztetni a piszkos munkát...) Egy dolgot tudtam tenni: telepíngáltam a Kápolnát szellemeket távortartó védőrúnákkal...

1. Lehetőleg ne alapozz olyasmikre, ami könyvben (szabálykönyv, világleírás, kiegészítő, regény ... elolvasható, ám a karakterek elvileg nem tudhatnák.



2. Szemét mesélői beszólás: „Tudja ezt a karaktered?!”

3. Infók megosztása a játékosok (illetve karaktereik) között, miközben rivalizálást és titkolódzást provokálunk. (Ez csoport-dinamikailag kicsit szemét húzás, szóval csínján kell vele bánni, de ha ügyesen és mértékkel alkalmazzuk, segíti a normális szerepjátékot.)

Pld. egyik-másik játékos karakternek adni olyan titkos feladatot, amiről a másik nem tudhat, vagy nem jó ha tud... esetleg valamiben riválisok... lehetőleg ne legyen súlyos dolog - azaz ne legyen rá esély, hogy komoly partin belüli balhé, „parti attack” lesz belőle – , de épp elég komoly ahhoz, hogy már értékes legyen a karakterek számára. Gyakorlatilag: személyre szabott `adventuring hook`-ok, illetve személyre szabott mikro-kalandok...

Mutatok pár ilyen apróságot:

1. karakter a Tradíció mágusa lenne, de keveset tud a Tradícióról – a családja akadályozza.

2. karakter a Tradícióhoz szeretne tartozni, és azért tart az első karakterrel, hogy

3. karakter az 1. karaktert követi, családjának a megbízásából, és jelenti nekik minden lépését.

1. karakter a mesterei megbízásából valami VIS-forrás szerűséget óhajt begyűjteni

2. karakter a saját mesterei megbízásából azt igyekszik kideríteni, hol lehet az előző bagázs titkos Vis-forrása

3. karakter az 1. sz. karakter barátja/csatlósa – aki előtt azonban a karakter titkolja valódi hovatartozását és tényleges céljait

...

A fenti módszert azért tartom célravezetőnek, mert ha megteremtéd azt az atmoszférát, ahol a karaktereknek vannak titkai, egymás előtt is, akkor egyúttal azt is eléred, hogy maguk a játékosok váljanak érdekeltté a titkok és a titokzatosság fenntartásában... és ezzel indirekt úton csökkented a fent felvetett problémát.

(A direkt módszer is használható, aminek leghatékonyabb formáját az afféle beszólások jelzik, mint `A karaktered tudja ezt? Honnan??` - de ha ez elharapózik, akkor mesélő vs. játékos meccsre kezd emlékeztetni a mese... ami nem jó... ezért hosszú távon inkább a fentit javaslom...)

1999.07.01.

Szerző: Sics

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk valószínűleg a MAGUS Listáról származik.