

Kezdjük a kampányt négy ötlet kalandkezdéshez



1. A Gyülekező, a Kapocs és a Kötélék

Szerző: Brian W. M.

Ha kampányt tervezek, elsőnek mindig a történet általános hangulata lebeg a szemem előtt. Aztán elkezdek azon gondolkodni, hogyan is lendítem mozgásba az eseményeket. Hogyan gyűjtssem össze a karaktereket? Mi fogja őket elindítani a kalandok ösvényén? Mi fogja összetartani őket? Mikor te is belekezdesz, remélhetőleg a fejedben már megvannak a sztori főbb tartóoszlopai. Használd fel őket, meríts belőlük, az indulás megtervezéséhez.

Úgy gondolom, hogy hasznos, ha a játékosok már az elején megismerik ellenfelüket. Nem kell persze tudniuk, hogy ő lesz majd a főgonosz, egyszerűen csak jól illeszkedhet a történetbe, ha legalább bemutatod nekik (akár mint egy barátot, vagy mentort, esetleg lehet a rosszfiúk egyik csatlósa). Ha nem akarod rögtön az elején kiteríteni a lapjaidat, akkor szóba jöhetnek az alvezérek (azért valamivel legyenek többek, mint a nagy monszta az első kaland végén). Amint ezt végiggondoltad, már körvonalazódik is a kaland, várva a játékosokat.

A Gyülekező

A társaság összerántásában hasznos segítséget nyújthat néhány veterán játékos, akik maguk is meséltek már. Ők tudni fogják, hogy milyen helyzetben vagy, és segítenek majd, hogy az összemeselés zökkenőmentes legyen.

Bármilyen helyzetet kialakíthatsz, ami összehozza a karaktereket egy helyre. Válassz egyet, és ugorj gyorsan a Kapocs felvezetésére. Ha sokáig szörözöl a karakterek összetételével, fennáll a veszélye, hogy szép lassan túlléped a hihetőség határait, ezért itt kevesebb mozgásteret kell hagynod a játékosoknak. Ne aggódj emiatt: a játékosok a Kapocsra fognak emlékezni, nem a Gyülekező mikéntjére.

Néhány ötlet:

Párosítsd, vagy akár csoportosítsd össze már rögtön az elején azokat a karaktereket, akiknek lehet közös hátterük. Ez hitelesebb teheti a dolgokat. Például:

- Közös fajú karakterek.
- Hasonló kasztú/ foglalkozású karakterek.
- Barátok vagy rokonok.
- Őr és rab (például egy börtönben)



Beszéld meg a játékosokkal, hogy miért is vannak azon a helyen (város, falu, vagy akár az előbb említett börtön), ahol a Gyülekezés terveid szerint meg fog történni. Ez ötleteket adhat neked is, ugyanakkor a konkrét találkozás megvalósítása még mindig a te feladatod marad.

Közrejátszhat a véletlen is. Helyezd valamennyiüket a rossz időben a megfelelő helyre.

- Be velük ugyanabba a cellába.
- Jönnek egy szívességgel ugyanannak a fickónak.
- Egy bárban ülnek.
- Ugyanannál a lámpánál kapnak pirosat.

A Kapocs

Ez lehet akármilyen külső esemény, a lényeg, hogy egyszerre hasson az egész társaságra. Legegyszerűbb eset ugye a közös harc. Persze szóba jöhet más konfliktus is, ami a társaság ellen irányul, vagy érinti őket valamilyen módon.

Támadás

- Közvetlenül a játékosok ellen
- Csata két csoport között, a játékosok természetesen a keresztútba kerülnek.

Segélykiáltás (kapcsolódhat ez is egy harchoz, vagy lehet ilyesmitől független). Remélhetőleg a játékosok reagálni is fognak rá. Csavarhatsz egyet a dolgokon azzal, hogy történetesen egy rosszfű kéri segítségüket.

Felsőbb utasítás valakitől (a játékosok nem szabad akaratukból cselekszenek)

- Ítéletet mondanak felettük (például kilitják, számúzik őket valahonnan).
- Kérik, vagy utasítják őket valamire (például: „Mentsétek meg a lányomat”, vagy ilyesmi. A „Kérlek” opcionális).

Egy kellően hatalmas NPC is összeszedheti őket, X feladat elvégzésére (a játékosoknak itt is kevesebb beleszólásuk van a dologba), és ezzel egy lépésben megvalósítja a gyülekezést is.

- Egy újságnak kell híreket gyűjteniük.
- A király parancsára ellenséges területen kell kémkedniük.
- Egy kém ad át nekik információkat, amiket haza kell jutatniuk.
- Új csapat lesznek egy zsoldosbandában.

- Egy dilettáns alak expedíciójában vesznek részt.
- Iskola megbízásából tudományos kutatást kell végezniük.
- Egy céhnek kell valami értékes tárgyat megszerezniük.
- Az FBI megbízta őket néhány X-aktával.

A Kötelék

Ez az ok, ami a játékosokat összetartja a Kapocs eseménye/eseményei után is. Néha ezt már a Kapocs önmagában is megadja. Néhány ötlet:

A csapat valami olyasmire bukkan, ami tovább kalandhoz, vagy mellék-küldetéshez vezet.

- A csapat talál, majd elveszít (esetleg elvesznek tőlük) valami fontos tárgyat (az események a továbbiakban ennek visszaszerzéséről szólnak).
- Írott dokumentum, amit nem tudnak helyben elolvasni (idegen nyelvű, kódolt, stb.).
- Láda, vagy doboz, amit nem tudnak felnyitni (és a rosszfűük miatt kockázatos hátrahagyni).
- Mágikus, vagy egyéb olyan érdekes tárgy, ami további kalandokhoz vezeti őket.

Árulás. Egy szövetséges NPC, mentor, vagy védelmező, aki a Gyülekező alatt már felbukkant, most átveri a társaságot és meglép. A kaland az üldözéssel folytatódik.

Segítő. Valaki, akit a csapat korábban megmentett (általában halálos veszélyből), most potenciális megbízóvá válik, vagy egyszerűen csak újabb információval tovább lendíti az eseményeket.

- A NPC további segítséget kér.
- Az NPC jutalmat ígér valamiért cserébe.

Összefoglalás

Sok esetben érdemes megfordítani a tervezés sorrendjét. Hasznos lehet, ha magadban megvizsgálod a kalandod és a

kampány főbb elemeit, és elgondolkozol azon, hogyan illesztheted bele ezeket a Gyülekező, a Kapocs és a Kötelék keretei közé.

Amint a játékosok túljutnak a kezdeti eseményeken, már rendelkeznek közös tapasztalatokkal. Ez összekovácsolja őket, és „megtöri a jeget”. Én magam nem is szoktam megkérni a játékosokat, hogy mutakozzanak be egymásnak, míg ezeken a túl nem jutunk. Megfigyeltem, hogy a játékosok a felvezetés alatt véglegesítik magukban karakterük személyiségét, ráadásul a plusz idő segít nekik, hogy újabb ötletekkel dobják fel őket, mielőtt teljes egészében megmutatnák magukat a többieknek.

Erre a három lépésre bontva az indítást, sikerült elérnem, hogy a játékosok könnyebben rázódjanak bele a játék hangulatába, és hamarabb ráérezzenek karakterükre. Remélem, nektek is segítségetekre lesz.

2. Találj ki egy eseményt, csavarj egyet rajta, és hagyj hátra némi rejtélyt

Szerző: Otto Cargill

Elkezdeni egy kampányt sokszor nehezebb lehet, mint folytatni egy már megnyitottat. Ez elég nyilvánvaló, hiszen ha már megvannak a karakterek, és a sztori is sínen van, könnyen építhetjük történetünket a korábbi eseményekre. Segítségként felidézem azokat módszereket, amiket én alkalmaztam a Weird Wars: Blood on the Rhine kampányomban, ami a második világháború kései szakaszában játszódott.

1. Találj ki egy eseményt

Legyen kampányod akár fantasy, történelmi, sci-fi vagy horror, mindig történnek az adott világban olyan dolgok, amibe bevonhatod a karaktereket. Az én kampányom 1944 június 6-án kezdődött, mikor is a játékosok Normadia partjára érkeztek.

Az első kalandok nagyhorderejű események köré építése jókora lendületet ad, és fokozza a felvezetés izgalmát. Dobd be a játékosaidat az endori pajzsgenerátor elleni támadásba, vagy helyezd őket az isengardi csata frontvonalába. Ezzel máris kész a környezet és a motiváció.

2. Csavarj egyet rajta

Mindenki tudja, hogy mi történt a D napon, az Endoron és Isengardban. Az események azonban más képet mutathatnak, ha változtatunk a nézőponton, vagy a körülményeken. Az én történetemben a part felé haladó játékosok megtapasztalták a rettegést, a sokkoló tüzérségi támadást, és hajójuk kikötését. Mindent úgy történt, mint a valóságban. Ám amint a játékosok kiléptek a szárazra, sokkal kisebb ellenállást tapasztaltak, mint amire ők, vagy a karaktereik számítottak. Aki látta a Ryan közlegény megmentését, az egyetért abban, hogy egy csendes tengerpart a D napon enyhén szólva is különös.

3. Hagyj hátra némi rejtélyt

Szóval eljutottunk oda, hogy a játékosaid eddigi ismereteik és a történetben zajló események kapcsán valami teljesen másra számítottak, mint amivel végül meglepted őket. Oké, túljutottak az első megpróbáltatáson, de azért ennyire nem lehet egyszerű dolguk. Például az én történetemben a katonák lerohanták a partot, elfoglaltak egy géppuskafészket, majd nekiálltak átvizsgálni a gyanúsan csendes állásokat a környéken. Azt persze nem tudták, hogy egy SS vérmágus már elpusztított minden iratot és bizonyítékot, ami a német parancsnoki központban volt. Nem kegyelmezett azoknak a bajtársainak sem, akik túl alacsony rangúak voltak ahhoz, amit láttak. Amikor a karakterek a helyszínre érkeztek, már nem találtak mást, csak izzó maradványokat, megégett holttesteket és néhány furcsa rúnát. Ez egy kicsit megrémisztette őket, valamit sejtetett ellenségükről, és eléggé felébresztette a kíváncsiságukat ahhoz, hogy következő héten is jöjjenek játszani.

Legyél kreatív, készíts izgalmas kalandokat. Az első sztorid meghatározhatja egész kampányod jellegét, és ugyanúgy lehet alapja további nyitótörténeteidnek.

3. Előkészületek.

Szerző: Morgan

Néhány ötlet, hogy miképpen vágjunk bele az első kalandba.

Először is nem árt, ha van valami elképzelésed a történetről, amire a sztorit építeni akarsz. Sokat segíthet, ha néhány dolgot már az elején felvillantasz, vagy elhintesz egy-két utalást az elkövetkezendő eseményekről. Ha már megvan a teljes képed a háttérrel, akkor ez nem lesz nehéz feladat.

Másodszor hasznos lehet némi előkészület játék előtt. Beszélj át a játékosokkal a karaktereik előtörténetét. Próbáld meg úgy kialakítani életrajzukat, hogy az kapcsolódhasson az eseményekhez, amiket mesélni fogsz. Persze a játékosnak nem kell tudnia, hogy mire készülsz. Például a karakter lehet csak egy farmerfiú valami távoli bolygón, míg a mesélő terveiben már a gonosz császárság elleni harc hőseként szerepel. Ha ennek megfelelően készül az életrajz, akkor könnyebb dolgod lesz a megfelelő információk átadásával, a hangulat felépítésével és ő is könnyebben érez majd rá a szerepére.

Harmadszor, meglátásom szerint ezeknél az első kalandoknál nincs helye a bénázásnak. A jegyzeteid legyenek készen és kéznél, akár csak az egyéb mankók, dolgozd ki előre eseményeket, és készülj fel a vészhelyzetekre, amikor is azok a nyavalyás játékosok KELETRE indulnak annál az elágazásnál, ahol nyugatra kellene tartaniuk...

Az első kalandnak simán kell mennie. Gondolj arra, hogy ez az „első benyomás” ideje. Még ha meséltél is nekik korábban, akkor is az első kaland döntően befolyásolhatja, hogyan fognak viszonyulni az egész kampányhoz.

Negyedszer, ragadj meg minden alkalmat, hogy játékosaid kijátszhasssák karakterüket. Ha mondjuk egyikőjük olthatatlan vágyat érez, hogy segíthessen az elesetteken, akkor add meg neki a lehetőséget. Ez a későbbi kalandokban hasznodra lehet, hisz a koldus, akit korábban egy paladin megmentett egy elszabadult szekér elől, utóbb értékes információ forrása lehet. Beszámolhat szokatlan eseményekről, vagy ilyesmi.

Ötödször, készíts jegyzeteket. A játékosaid mondjuk kocsmába mennek, és te nem készültél különösebben erre az eshetőségre. Ilyenkor rögtönözz kedved szerint, mond el nekik a hely és a

tulaj nevét, színesítheted egy rövid leírással is. Viszont ekkor nem árt, ha ezeket magadnak is lejegyzed, hiszen ki tudja, talán később ez lesz majd a karakterek törzshelye.

Végül a rögtönzéssel kapcsolatban: mindannyian ezt tesszük, hisz nem lehet az összes nevet, helyet előre kidolgozni. Ezekhez hasznos segítséget nyújthat néhány kifejezetten erre a célra készült szett, vagy szoftver. Ne félj használni őket.

4. Készíts egyszerű karaktereket és válassz egy főszereplőt

Szerző: Rodrigo C.

Sokszor találkoztam már az „első kaland” szituációval, álljanak hát itt az én tippjeim is.

1. Elsőre érdemes a legegyszerűbb karakterekkel kezdeni. Ha most mesélsz először, vagy éppenséggel a játékosaid azok, akik még újak a szerepjátékban, nem kell többkasztú, különleges vagy idegen karakterekkel nehezíteni a dolgokat. Kezdjétek az egyszerűbb figurákkal, hisz ez ilyenkor még csak ismerkedés ezzel a szórakozási formával. Ez nem csökkenti az élmény gazdagságát, egyszerű és szórakoztató lesz, mentesen azoktól az esetleges konfliktusoktól, amit az összetettebb karakterek okozhatnak. A későbbiekben úgyis mindenki kipróbálja majd a komplexebb lehetőségeket, de az első alkalommal talán ez nem szerencsés.

2. Ne félj kliséket alkalmazni. Akár csak használd az első dolgot, ami a játék címe kapcsán eszedbe jut. Ha például Dungeons and Dragons-t mesélsz, nyugodtan tegyél egy katakombát az első kalandba. Én ha Vampire-t mesélek, akkor az első történetben kell, hogy legyen vérszívás. Mindig szórakoztató, ahogy az újszülött vámpírok megpróbálnak táplálkozni a szabályok megszegése nélkül – és mindig belebuknak.

3. Jelöld ki az első történet főszereplőjét, és illeszd őhöz a többieket. Ez a „kedvenc karakter” legyen egyszerűen az, amelyik számodra a legvonzóbb, hisz te is csak ember vagy saját önálló ízlésvilággal. Könnyebb olyan karakter köré építeni a kalandot, aki tetszik neked. A szerepjáték szubjektív dolog (oké,

vannak szabályok, de azok csak eszközök, amik nem kell, hogy megkössék a kezéd). Senkinek nem fog különösebb lelki törést okozni, hogy az első kaland alkalmával egy karakterre támaszkodva építetted fel a sztorit.

A legtöbb akciófilm is ezt a módszert alkalmazza. Mindig van egy főszereplő, aki végighalad az eseményeken, míg a többiek fokozatosan kapcsolódnak be a történetbe. Ilyenek például a Final Fantasy játékok, vagy az X-men mozi első része, amikben egy vagy két karakter indítja el az eseményeket, és a többiek később csatlakoznak csak hozzájuk. Garantáltan jó módszer. Hasznos lehet továbbá, hogy ha ez a választott karakter „szociálisabb” természetű rendelkezik, mint amilyen például egy vezető, parancsnok vagy művész.

Sok szerencsét, és jó szórakozást kívánok a játékhoz. Ez a módszer nekem sokszor eredményes volt mind új mind pedig veterán játékosoknál. Remélem nektek is működni fog.

2005.05.04.

Szerző: Johnn Four Fordította: Mantis

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely