

Játékmesteri tanácsok



Hali!

Sics is körvonalazta már, de kifejtenék pár dolgot bővebben, hátha valakinek még ez is újdonság:

- A Magus rendszere nem támogatja a játékegyensúlyt. De a partiegyensúly megteremtése a Mesélő joga, és szent kötelessége.
- Ha mesélsz, ráadásul életút játékot (vagy legalább is többalkalmas mesét) akkor partit generálj, ne külön kalandozókat. Nem muszáj közösen generálni, de érdemes valami komolyabbat, kevésbé elcsépettet kitalálni, mint az „ültök a kocsmába”. Pld.: Domvik hitű zarándokmenet.
- Mi az ami játszható? Ez a mesélőtől, partitól, mesétől függ. Például a fenti zarándokmenetbe harcos, lovag, paplovag, pap beléfér. Egy tolvaj vagy bárd apród/herold meg szintén, de egy boszorkánymester, vagy tűzvarázsló már aligha, holott ezek a kasztok „amúgy” játszhatóak. Egy elf pedig...
- Elmondható, hogy akár aqur karakterrel is lehet játszani, de alapesetben ne legyen a parti egy része elnyomva. Ha a boszorkány karakter (civilben jó nevű kurtizán) nem akar az Elátkozott Vidékre menni, hát ne kényszerítsd rá (túl gyakran). Ha mégis elkényszerült, vagy nem ment, akkor a következő mesében legyen neki kulcsszerepe,

vagy mesélj neki külön egy kicsit. (Mivel többnyire hímnemű játékmesterről és női játékosról lesz szó, talán nem is olyan fárasztó, nem igaz? Bocsánat a hölgy listatagoktól)

Dolgozz ki előny-hátrány rendszert, főbb irányvonalak:

- Nem dobott, hanem fix pontból generált karakterek;
- A speckó fajok az „előny” rovatban vannak, akár csak a „magasabb szint”, a „rúnakard” és a többi;
- Ne mutasd meg a játékosoknak a kész rendszert;
- Ezért nem is muszáj betonba önteni, márványba faragni, csak azt, ami már felhasználásra került a karakterekben.
- Próbálj egyensúlyt teremteni, ha később kiderül, hogy nem sikerült, hát ülj le a problémás karakter játékosával, és mond el neki, hogy így elronthatja a többiek játékát is - ha alapfokú szerepjáték képzettsége van, akkor segíteni is fog „visszabújtani” a karakterét. Ennek egyik legegyszerűbb módja, hogy kevesebb Tp-t kap, amíg a többiek utoléri. (Egyes rendszerekben van is ilyen felvehető hátrány/előny, hogy kevesebb/több Tp-t kap! Nem drasztikusan, de érezhetően.)



- Ez a visszabutítósi csak a karaktergenerálásnál összeszedett tápokra vonatkozik. Előfordulhat, hogy egy karakter tényleg jobban kerül kijátszásra, mint a többiek, esetleg meg a kocka is kedveli. Nos, ilyenkor ne őt fogd vissza, hanem a többiek _játékosát_ biztasd, hogy nőjenek fel hozzá.
- Ne félj megölni a karaktereket, de ne is vedd kihívásnak. Húzd ki a kutyaszorítóból, ha csak a kocka fordult ellene, es izzaszd meg, ha úgy érzed hülyeséget csinál. Persze, néha a hülyeség is meglepheti az ellenfelek, így bejön, tehát maris nem volt hülyeség - de ekkor figyelmeztess az illetőt, hogy legközelebb ne bízsa a (karakter) életet ilyesmire.
- Talán elcsépett, talán nem: ne vidd át a valós életbe a játékot és viszont. A barátod, kedvesed, rokonod karaktere időnként meghal - vigasztald, Beszeljtek meg, de ne félj megölni (a karakterét!) ha visszaél a helyzetével.
- Néha ki kell rúgni játékost, legalább is a partiból. Kínos, de ha megteszed, _talán_ jobban jársz. Legyen ez a végső játékmesteri fegyver - DE CSAK HA MÁR MÁS NEM HASZNÁLT!

1999.05.29.

Szerző: KLM

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely