

Visszafogás II.



Hali!

Ezért arra kérnék titeket, hogy írjatok olyan ötleteket egy kalandra, amiből a harc TELJESEN kimarad, hogy rá legyenek kényszerítve a szerepjátékra.

Nem kell a harcnak teljesen kimaradnia, elég ha tudatára ébreszted őket, hogy ha harcolnak akkor nagy az esélye hogy belehalnak.

Ezt úgy értem, hogy mi pl. a Rúna tábor versenymodulját fegyverek nélkül játszottuk le majdnem az utolsó felvonásig (mivel már az elején elvették minden fegyverünk és páncélunk) és a mesélő tudatosította bennünk, hogy ha kockadobálásra (arcra kerül a sor) nekünk annyi. Mit mondjak, így sokkal izgalmasabb volt a játék.

Végigcsináltuk a modult, és végül a harmadikak lettünk.(egy kis dicsekvés)

A legegyszerűbb, ha leülsz velük, és megbeszéled hogy te mit szeretnél, mit vársz el a játékkal (játékkal)kapcsolatban.

Bizonyára megértik, és egy idő után kialakul. Ezen majdnem minden játékos átesik az elején, aztán a többség (reménykedő hang) kinövi.

Persze ez oda-vissza jár. Hallgasd meg, ők mit akarnak, és a kettőből lesz valami, amit te is és ők is élveztek.

Innen már csak egy lépés észrevétlenül, apránként a te terveid szerint alakítani a játékot.

1998.08.25.

Szerző: Anarion

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

