

10 עצות להרצת פגישה בכיף

כמה דברים שכדאי לחשוב עליהם לפני הפגישה
מאת ערן אבירם ואורי ליפשיץ

קבעתם שעה, הכנת את השולחן, והחבר'ה הגיעו. יש קולה, אולי גם הזמנתם פיצה, דפי הדמות כבר בחוץ וכולם הוציאו את הקוביות. אתם מוכנים להתחיל! בכתבה הזו ניתן 10 עצות לשה"מ שרוצה לשפר את איכות המשחק שלו, ולוודא שכל פגישה תהיה מעניינת ומהנה.

1. בחר התקלויות מתאימות. האם בשבוע שעבר היו לכם בעיקר מפגשים חברתיים עם אצילים? כדאי לשבור את הרצף ולתת היום כמה קרבות מופרעים. כדאי גם לתכנן כך שההתקלויות הקרובות היום יהיו שונות אחת מהשניה: אם כבר יש קרב נגד גובלינים שומרים, כדאי שהקרב השני יהיה נגד הציף, רופא האליל והלטאים השומרים שלהם, או אולי בכלל נגד יצורי צמחים, או חרקי ענק.

2. הצג את עצמך כראוי, בטון הדיבור וביחס שלך לשחקנים. הבהר להם שאתה הבמאי, לא הנבל הראשי. אתה מציג את הרקע והאווירה, הסמכות בענייני חוקים, אבל אינך מחליט לכאן או לכאן. זה כבר תפקידם כשחקנים! אינך נלחם בהם, אך אתה גם לא עוזר להם: אתה ניטרלי. אתה אומנם מריץ את המפלצות והדב"שים, אבל אתה עצמך בכלל לא חלק מהעולם שבו הם משתתפים. שמור על מעמדך המיוחד.

3. הכן את הסצינה. כשמתקרב קרב, תן רמזים לכך שהפעילות עומדת להתגבר. העלה את המתח, למשל על ידי תיאורים מפחידים יותר, טון נמוך או לחישה, או יצירת אזורי רקע שהינם מותחים מטבעם: פתח מערה מסתורי, דלת מאיימת, וכו'.

4. הצג, אל תקריא. בהרפתקאות מוכנות, וגם ברשימות ששה"מ כותב לעצמו, נהוג לכתוב תיאור של החדר כמו בסיפור. אך המשחק אינו סיפור! כדי להפיח חיים בעולם, תן לשחקנים תיאור של מה שהם חשים, מה שהם רואים. השתמש בתנועות ידיים ובהבעות, שנה את טון הדיבור. "זהו חדר ברוחב 4 מטרים

שמדורה במרכזו" אינו תיאור מעניין במיוחד. "אתם נכנסים לחדר רחב, ריח שריפה באוויר, ומבחינים מיד בלהבה גדולה במרכז, המטילה צללים לכל עבר", נשמע מרגש יותר. הכן את התיאורים הללו מראש.

5. הכן מראש את החוקים הנדרשים. אם בחדר יש מדורה, כדאי לתכנן לקראת המצב שבו אחת הדמויות תדחוף אורק לתוך האש. איזו התקפה זו? כמה נזק יגרם? עמ' 40 במדריך לשליט המבוכ מבהיר כיצד לאלתר פתרונות פשוטים ומהירים לשאלות שכאלו, אך כדי שלא להתעכב, כדאי לתכנן מראש ולרשום לעצמך הערות לגבי הפעולות שדמויות עשויות לעשות, או לפרט לגבי החפצים שהן עומדות למצוא.

6. שמור על קשר עין במהלך הפגישה. קשר עין מעביר ביטחון, מגביר את סמכותך. אך גם יותר מכך, הוא מאפשר לך לקרוא את השחקנים. הבט בעיניהם, נסה להרגיש מה הם חשים כרגע לגבי המשחק, האם הם מתעניינים במתרחש או שסקרנותם דועכת.

7. הישאר במסגרת הזמן שנקבעה. תכנן את הפגישה לפי משך הזמן שקבעתם מראש. אם ידוע שהפגישה תמשך בערך 3 שעות, ואתה יודע שהקרב מול השלדים הוא מורכב למדי ויקח שעותיים, אל תעשה קרב נוסף באותה הפגישה. תכנן חידה או התקלות חברתית מעניינת, כדי להשלים את השעה הנוותרת. את הקרב המורכב הבא, דחה לפגישה הבאה.

8. תן מרווח בין התקלויות. בסופה של התקלות, בזמן שהדמויות מבצעות מנוחה קצרה, המתח נופל והאווירה נרגעת. תן לשחקנים כמה רגעים להתאושש, לשתות משהו, לצאת לשירותים, לעדכן את דפי הדמות. הנח להם להתכוון כמה רגעים, והמשיכו עם המשחק כשכולם מרוכזים מחדש.

9. סיים בסימן חיובי. תן לשחקנים ניצחון קטן שאיתו יוכלו לסיים את הפגישה באווירה טובה. אם הדמויות בדיוק הפסידו בקרב, תן רמז קטן לקראת ההמשך, לפתרון הבעיה. אם הדמויות לא הצליחו לשכנע את הרוזן לפעול לצידן, תן רמז לכך שישנה סיבה המצדיקה את ההפסד. ניתן לעשות זאת "מחוץ

למסך", לתאר לשחקנים משהו שמתרחש ללא נוכחותן של הדמויות. למשל: "לאחר שאתם עוזבים את החדר, דמות מסתורית יוצאת מהצללים ומתקרבת לרוזן, לוחשת לו 'הכל פועל לפי התוכנית'. הדמויות לא מודעות לדמות החדשה, אבל השחקנים מכירים פתאום אויב חדש, מישהו שאחראי לכשלונם, מישהו שיוכלו לנסות ולחשוף בפעם הבאה.

10. דמיין בראשך את הפגישה מראש. האם השחקנים שלך אוהבים להיכנס ולחקור כל אזור פצפון? וודא שישנם אזורים פיצפונים לחקר. אולי אפילו תכניס רמז חשוב לאיזה כוץ שולי, מתוך ידיעה שהשחקנים יבדקו את המקום, וישמחו לגלות שהסקרנות הבלתי נלאית שלהם השתלמה. אם אתה מציב דילמה מוסרית קשה בפני החבורה, כזו שתטריד את אביר-הקודש והנוכל, היה מוכן לכך שהויכוח ימשך זמן מה ויהווה את עיקר הפגישה, ותכנן בהתאם. כדאי גם לחשוב ולהוסיף לגורמי הדיון משהו שיערב את שאר הדמויות בחבורה, כדי שלא ישארו בחוץ.

הפאה ה-21

מגזין המבוכים ודרקונים הישראלי, מתעדכן מדי שבוע בתוכן חדש למשחק שלך בכתובת www.silverstars.co.il. היכנסו מדי יום שישי לכתבות חדשות.

כתבו גם אתם למגזין

הפאה ה-21 מחפשת אתכם, שחקנים ומנחים! אם כתבתם הרחבה מעניינת למשחק, שלחו לנו אותה לכתובת המייל d21silverstars@gmail.com, ואולי נפרסם אותה בכתבה הבאה.

מה אנחנו מחפשים?

- מפלצות והתקלויות
- כוחות וכשרונות
- רעיונות וטיפים למנחים ושחקנים

יש לכם שאלות לגבי החוקים או הספרים? שלחו לנו כל שאלה ונענה עליה בפינה מורה מבוכים, מדי שבועיים.