

Plot: Hot or Not

Når du skal til at skrive plot til LT, så er det bedst, hvis du ved på forhånd hvad det er, vi anser for gode plot. Denne liste indeholder en del stikord, som vi håber, vil give dig en idé om de elementer, som et godt (og et dårligt) plot indeholder.

Hot (plottet skal:)

Indeholde navne på alle personer
Have et mål eller fortælle en historie.
Have mere end en måde at nå målet på.
Have beskrevet alle detaljer, så det kan bruges af andre.
Være virkeligt let at gennemskue og spille.
Være lette at overskue og forklare.
Være så synligt som muligt for spillere, der ikke er involveret.
Gerne indeholde rekvisitter (troldehule, ritualer, breve), men de skal laves.
Bruge verdenen og settingen.
Bruge byen .
Bruge monstergruppen som npc'er.
Få skoven til at virke farlig.
Involvere menige folk frem for holdledere.
Undgå at bruge arrangørbunkereren.
Være gennemtænkt praktisk.
Indeholde arketyper.
Have spillerne som hovedpersoner.
Være et, som du selv gerne vil spille.
Indeholde spillere, der konkurrerer med spillere.

Være et løgplot (indeholder flere lag – og en opgave leder til den næste).
Alle hold skal have et episk plot.
Hellere mange små plot end flere store.

Not (plottet må aldrig:)

Handle om guders intriger med andre guder.
Handle om guder der dør/ lives op.
Have horder af seje troldmænd og gyffer.
Skabe behov for regelændringer.

Have en lang, streng nødvendig, forhistorie.
Få spillere til at dø uden grund/ uden, at de kan gøre en noget ved det.
Bruge ideer, navne eller personer fra film eller bøger.
Revolutionere verden.
Være afhængige af en højtalervogn og 900 m. ledning.

Indeholde stereotyper.
Misbruge monstergruppen (som f.eks. 12 kaoskrigere).
Indeholde spillere, der dræber spillere.
Give spillere udødelighed.

Være et møgplot.

Værktøj til at lave et plot:

Kampplot
Løbepplot
Findeplot

Event
Baggrund
Mål intrige
Forstå dine skurke

