

Érzelmek mesélése



Ki hogyan szokott „ézelmeket” mesélni a karaktereknek? Hogyan meséli le, hogy milyen ézelmeket él a Játszó karakter, hogyan „veszi rá”, hogy ézelmei legyenek... hogyan kelti fel benne a tervezett ézelmet stb.??

bye sics

Hmmm... Valami dögletes büzt ézel... :)))

Na jó, jó, jó. Értem én, hogyan gondolod... A fenti példa sokkal inkább ézel, mint ézel (mielőtt erről egy helyes kis flameben kioktatnának).

A lényeg viszont az, hogy vannak olyan ézelmek, amiket a karakterek akaratuktól függetlenül ézelnek, ugyanúgy, ahogy az ézelkszervek által nyújtott információt sem zárhatják ki. Én például meg soha nem szerettem bele senkibe ... akaratlagosan... Azután meg vannak olyan ézelmek, amiket a karakter ézelhet, de a játékos nem. Ezeket az ézelmeket a játékmesternek kell lemesélni. Vannak például olyan helyek, amik árasztanak egyfajta hangulatot, ami nem a terület objektív leírásából fakad, hanem valami egyéb, nem leírható, de jelen levő hatásból (biztosan Mágia. Vannak olyan időjárás hatások, amit mindenki megézel. Amikor valaki megbetegszik, de meg nem tudja, hogy beteg, akkor rendszerint rossz kedve van. Azután vannak olyan ézelmek, amik egy egyszerű leírásból nem következnek. Itt van például a szépség és a karizma esete (az AD&D-ben).

Valaki lehet szép, és lehet kifogástalan a viselkedése, de ugyanakkor számodra lehet mégis visszataszító, mert minden mozdulata, szemrebbenése azt jelzi, hogy egy nyavalyás kis pondrónak tart. De persze ez csak egy ézel. Lehet, hogy tévedsz. Egy ilyen jó modorú fickó biztos nem ilyen, hiszen csupa kedves dolgot mond neked, és a többiek is mosolyognak rá. Vagy látsz egy észvesztően ronda öregembert. Mégis valamiért bizalomgerjesztőnek tűnik. Talán a nagyapádra emlékeztet. Vagy nem is, egyszerűen a szeme az, ami megbabonázott... Pontosan olyan tiszta, áthatóan kék szeme van, mint az öcsédnek, akit egy asszonynál hagytál, hogy szüleid halála után az nevelje fel... (a hátborzongás már játékos szinten történik).

Én nem tudnék megenni az ézelmek leírása nélkül. Szerintem unalmasabb lenne a játék, mert kevésbé követné a valós világbeli gondolatokat. Szerintem a játékmester a karakter szeme, füle, és egy bizonyos mertekig az agya is – hiszen a valós világbeli eseményekbe nem csak az objektív tények játszanak bele, hanem az olyan szubjektív dolgok is, mint a babona, az előítéletek, a nevelés hatása, amit lehet, hogy a játékos nem ézel, de a karakter biztosan. Ezért pl. fenntartom a jogot arra, hogy egy paladinnak lemeséljem, hogy undort és felháborodást ézel akkor, amikor egy feleséget verő parasztot lát, legalábbis az első ilyen esetben.



Mert így kevésbe lesz feltűnő, ha egy gonosz mentalista a gondolataiba furakodott, és azt mesélem neki, hogy számára is meglepően elvezi ezt a látványt. Es akkor egy idő után elkezdhet gondolkozni, hogy valami nincs vele rendben. Az érzelmeinkre az esemény közben nem tudunk felelni, de utólag rendszerint képesek vagyunk tisztábban látni az ügyben. Ez a tisztánlátás viszont mar a játékosok dolga...

Ha pedig nem konkrét érzelmeket mesélsz, akkor a leírásban be lehet segíteni hangulatfestő szavakkal. Azt hiszem, léteznek ilyen szavak, bar többnyire érzéseket írnak azok is le (nyomasztó hangulatú szoba, világosságot alig adó, sercegő fáklyák). Azt hiszem, az ilyen leírások készítemi módját leginkább nem tanulni, hanem érezni kell

1998.09.16.

Szerző: EzüstsZél

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk eredetileg a MAGUS Listáról származik.