

Ideális mesélő



A felsorolt pontok kb. a fontossági sorrendet tükrözik, és azt a mesélőt tükrözik, aki en szeretne lenni. Aki játszott már nálam, az eldöntheti, hogy mennyire vagyok ilyen.

1. Mindenkire figyelek, és megpróbálok mindenkivel egyforma ideig foglalkozni. (Ehhez mondjuk helyből az kell, hogy ne legyen négy főnél nagyobb a party.) Igyekszem mindenki számára olyan helyzetet kialakítani, hogy a mese megoldásához egyforma súllyal tudjanak hozzájárulni. Ehhez jó, ha a party általában egyben van, de szeretek négy szemközt kirángatni mindenkit egy kis időre, és ekkor olyan infókat adni neki, amit csak ő tud. Így mindenki úgy érzi, hogy rajta is múlik a siker, és valóban, senki sem felesleges. A karakterek közötti erőkülönbségeket is megpróbálok ezzel a módszerrel kiegyensúlyozni, továbbá igyekszem olyan helyzeteket teremteni, amiben a gyengébb karakter is kulcsfontosságú.

2. Hagyom, hogy sokat beszélgessenek egymással, és ilyenkor inkább csak mint megfigyelő veszek részt a mesében. Így remek teóriákat dolgozhatnak ki, és eldönthetik, hogy hogyan tovább. Arról nem is beszélve, hogy ekkor kapom a legjobb ötleteket, amik sokat segítenek, ha rögtönözni kell, mert mondjuk eltértünk az eredeti mesétől. Soha nem vagyok hajlandó a valaki által nem hallott info (pl. ketté volt szakítva a party, mi történt a másik fellel?) megismétlésére.

Mondja el a játékos, a saját szavaival, kerüljenek bele hibák és pontatlanságok. Nagyon életszerűvé teszi a játékot.

3. A történet megoldáshoz több, mint elég infót kell adni. Ezt néha elszúrom, könnyű azt mondani valamire, hogy pofon egyszerű, ha én találtam ki, és egészen más alanyból végigszenvedni. Továbbá lényeges, hogy a sztori logikusan legyen felépítve, és ne legyen zárt. Ha ki akarnak lepni a játékosok az általam megírt mese keretei közül, akkor azt megtehetik, és ilyenkor rögtönözni kell. És úgy visszaterelgetni őket a kalandba, hogy észre se vegyék. Egy ilyen vargabetű jó, ha nem túl hosszú, de persze nem lehet erőszakkal levágni. És néha nincs is visszaút az eredeti kalandba...

4. A játékosok közötti összezőrdüléseket igyekszem elsimítani, és ilyenkor nem habozom tisztességtelen mesélői eszközöket használni. Persze, ezt úgy kell megoldani, hogy ne adjon újabb okot az elégedetlenkedésre, és lehetőleg ne legyen igazságtalan.

5. Az NJKk jellemek esendőek, hazudnak és tévednek, csálnak és elveik vannak, és akar meg is halhatnak. Életszerűen kell őket előadni. Ezt nagyban elősegíti, ha egyszerre csak egy (vagy csak egy lényeges) NJK van a színen, ilyenkor jól lehet vele azonosulni, és szinte úgy lehet vele játszani, mintha a mesélő



karaktere lenne. DE ETTŐL MÉG HALANDÓ MARAD!!!

6. Ha a játék több alkalmon át húzódik, akkor mindig azzal kezdem, hogy akkor beszéljétek csak meg, mesén kívül, hogy hol is tartottatok. Egy hét alatt is sokat felejt az ember. Rá kell szólni esetenként akár fél órát is, hogy visszazökkenjenek a mese hangulatába, hogy eszükbe jusson, mit is akartak csinálni. És általában, nem szabad nagyon siettetni a partyt.

Ha lassabban halad a mese, több részletre ki lehet térni. (Es persze itt is van a lónak másik oldala...)

7. Igyekszem nem éreztetni, hogy én vagyok az erősebb, és úgyis az lesz, amit én akarok. Ez egyébként nem nehéz, mivel a mesélő annival erősebb a játékosnál, hogy meg ezt is meg tudja tenni.

8. Aki megérdemli (akár mint játékos, akár mint karakter), azt megszívatom. De soha sem annyira, hogy megbántsam. Elég arra megtanítani, hogy máskor ne kövesse el ugyanazt a hibát. Ha lehet, nem ölok. Nincs jogom senkit sem kizárni a játékból.

9. Nem hagyom, hogy holmi véletlen beleszóljon a mulatságunkba. Egy szerencsétlen kockadobás legfeljebb egy kis kitérőt, egy kis plusz nehezítést eredményezhet, de kudarcot soha. Es ez visszafele is érvényes, attól, hogy valaki dobott valami jót, attól meg nem oldódik meg a kaland.

Kb. ennyi. Ha meg valami az eszembe jut, megírom...

2000.08.02.

Szerző: Toto

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely