

Hangulatkeltés



Néha leállsz a történet résszel, és elmagyarázod a játékosaidnak, hogy a karaktereik hogy érzik magukat... Láttak-e már halált? Sérültet? Felnek-e valamitől? Örülnek-e valaminek? Ha nem akkor elmeséled nekik azt hogy hogy néz ki az illető, ezt persze megfelelő hangulatú szöveggel, ami nagyon nehéz, főleg ha el akarja a mesélő kerülni a szirupözönt.

És ezután elmeséled nekik az érzéseiket is, részletesen. Azt hogy most megszeppentek, és értetlenül állnak a dolog előtt. Pl. elmeséled nekik hogy ők félnek az óriás pókoktól (még ha a játékos szereti a pókokat, akkor is), és most ő nem örül, hanem fél, de nagyon. Mond el nekik hogy ez milyen érzés lenne, ha ők élnék át, hivatkozz filmekre, bármire, ami felidézi bennük a szükséges érzést.

Ha ez megvan, az érzés felidézése, akkor már nyertél...

Persze mesélés közben még erre is figyelni nagyon nehéz. Esetleg háttérzenét is bevethetsz, de ügyelj rá, a játékosokban ne igazán tudatosodjon mi szól a gépből.

(Az persze baj, hogy hangulat váltáskor túl feltűnő a szalag/lemez csere).

Meséj nekik a borús, vagy vidám időről. Ez is manipulálja azért valamennyire az érzéseiket. Írd le nekik a helységek hangulatát, szagát.

Mindezek együttesen persze maga a **mesélés**.

1998.08.27.

Szerző: Acél

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

