Az összemesélés előtt - avagy világképek és kompromisszumok

MESÉLÉS

Ha egy M.A.G.U.S. csapat összeül a legtöbbször egy kérdés merül fel: ÚTK vagy ETK. A d20 szóba sem kerül. No nem azért, mert maga a d20 system ne érdemelné meg a játékosokat, hanem azért ahogy elkészült az adott kiadás. Érdekes történet az is, és segít rávilágítani arra mit kellene ma tenni a M.A.G.U.S. megmentése érdekében. Csak éppen hiába tudjuk, nem érünk vele semmit, nekünk csak az lenne a fontos, hogy a kalandunk menjen. Nekünk az lenne a fontos, hogy már a játék kezdete előtt megegyezzünk valamilyen alapban. Ezért kell tisztáznunk, hogy ÚTK vagy ETK. De ahogy a tanévkezdésnél a kollégiumi szobákban összegyűlő csapatok is tapasztalni fogják, ennél sokkal több kérdés merül fel. Márpedig ekkor kalandmesterként kell a közös alapot lefektetni. A kérdés, hogyan? És miért is foglalkozunk mi a közös alappal.

Én nem ülök mellettetek az asztalnál, nekem mindegy, hogyan játszotok. És magam is leírtam egy weboldal nem jobb forrás mint a játékos véleménye. Sőt, sok más forrás sem az. De azért van némi közünk a dologhoz. Ha elolvasod ezt a cikket az azért van, mert kíváncsi vagy arra mit mondunk, jobb esetben azért, mert alkalmaznál belőle pár jó tanácsot, rosszabb esetben azért, hogy kötekedhess. Feltételezzük a jobbik esetet.

Bizonyára kalandmester vagy, de tanácsra lenne szükséged, és amire építve a saját döntésedet meghozhatod, s ha ide jöttél tanácsért csúnya lennél, ha cserben hagynánk. Tudom, a legnagyobb M.A.G.U.S.-os oldalon még azt is megkérdőjelezik, hogy szükség van-e közös világkép alkotásáról beszélni. Te meg szépen szenvedj meg a kérdéssel, mert az adott oldal csapata szerint erről még beszélni is értelmetlen.

Ha ezzel a problémával szembesülsz akkor feltételezhetően azért történt így, mert a játékosaid nem ugyanazokat a forrásokat ismerik el, és ez vitához vezethet. Hogyan érdemes ezeket a vitákat tisztázni? Először is fel kell állítani egy fontossági sorrendet, mennyire fontos valamit megtartani, mennyire nem. Meg fogsz lepődni, nem a szerzők, nem is a M.A.G.U.S. logó, hanem praktikus szempontok lesznek a döntőek, és be kell majd látnod, ha ezektől a szempontoktól eltérsz akkor rombolod a játékot. Ha pedig nem szeretjük azokat az embereket akik a saját koncepciójuk kedvéért játékot rombolna, akkor téged sem szeretnénk, ha ezt tennéd. Ez pedig nem lenne jó. Lássuk hát a fontossági sorrendet:

1. Ami neked, mint Kalandmesternek szükséges, hogy következetesen tudd mesélni a világot. Ha ez sérül, máshol is lennének törések, így biztos rosszabb lenne a játék.
2. Mivel cél, hogy a játékosaid is ki tudják játszani a karaktereket, ezért az ő játékuk alapjául szolgáló információk, szabályok következnek
3. Majd a karakterek életét, tapasztalatait már befolyásoló más információk
4. Te egyéb preferenciáid
5. Játékosok egyéb preferenciái
6. Adott kiadáshoz és világképhez megjelent kiadványok adatai (elérhető támpont)
7. Ezekhez idejében adott magyarázat (pl. klasszikus M.A.G.U.S. esetén Nyul távozása előtt, amikor még megvolt a teljes csapat)
8. Új kiadásokból összefüggéseiben is megismerhető koncepciók
9. Forrásnak nem való, de támpontként használt internetes kiegészítők
10. Szerzők, alkotók későbbi véleményei, amik nem összefüggéseiben tárgyalják a rendszert
11. Más megmondóemberek hasonló „kézi vezérlésű véleményei”.

Ezzel csak egy gond van. A 6. kapcsán tudjuk jól, hogy Nyul távozása után szándékos volt a koncepcióváltás, így a Papok Paplovagok 2 részben más világképű kiegészítő, bár ettől még jelentős részben jól használható.

De van egy másik szempont is, ha ez nem elég. Hiszen előfordul, hogy két játékos két különböző módon leírt Toron szülöttében gondolkodik a törés biztos lenne. Mit tudsz ilyenkor mérlegelni? Nézd csak meg a lista tetejét! Hát persze, a sajátkövetkezetes világodat, amibe sem a jogtulajdonosnak, sem másnak, így nekem sincs beleszólásom. Mert nem tudom téged mi vonzott a játékba. Mert nyilván erre építetted fel a saját logikus elképzeléseidet, ezeken belül tudsz mozogni. Ha bárki másét akarnád mindenáron követni, akkor is ez jutna eszedbe, és lehet, hogy pont ezért jutnál ellentmondó állításra.

Ha Kornya Zsolt írásait és a Summariumot szereted, ez a preferencia, erre építettél fel egy következetes világképet, akkor nyilván abban tudsz mesélni és ez lesz a lista tetején. Ha mint én is, te is önmagának is ellentmondó rossz műnek tartod a Summariumot, és az eredeti rendszer vezető fejlesztőjét Nyulat dicséred az általad imádott játékért, akkor bizony más lesz az alap.

Csakhogy van egy apró baj. Nagyon sokan egy rendszerrel összefüggésben nem csak saját véleményt mondanak, hanem a M.A.G.U.S.-on kívüli forrásra hivatkoznak. Ezzel csak az a baj, hogy a kellően értetlen játékos hamar azt mondja, "de hiszen a nem is M.A.G.U.S. hanem..." és mutat a könyvön található tetszőleges feliratra vagy logóra. A gond csak az, hogy a szerző által hivatkozott forrás a szerző M.A.G.U.S.-sal kapcsolatban, hivatalos minőségében tett közlés részeként funkcionál, így máris M.A.G.U.S.-s hivatkozás. Ha tetszik, ha nem. Sőt, pontosan lehet tudni, hogy az a hivatkozás melyik rendszerhez íródott, mely szerző által, miért, hogyan illik bele ez a rendszerbe.

Lehet arról vitatkozni, hogy amíg még M.A.G.U.S. alkotó volt Nyúl miért is foglalkozik ideákkal és efféle szokatlan gondolatokkal, ami egy soha le nem írt dolog a játékhoz. Akkor sem, ha elhangzik készül a M.A.G.U.S. letisztázása és látod az összefüggést: Nyúl így akarja megmagyarázni mi is egy tárgy, hol vannak a határai. Akkor sem, ha sejted nincs más, jobb magyarázat. Akkor sem tudod használni, hogyha a távozásakor ezeket a munkáit magával vitte. Egyszerűen azért, mert nem látsz a fejébe, nem tudod elolvasni. De abban a pillanatban ahogy megjelenik a tollából valami és tudjuk, hogy az a M.A.G.U.S. letisztázásból indult, és elhangzik, hogy igen, az a M.A.G.U.S.-t is alkotó gondolatvilág letisztázott, kijavított forrása. Igen, a M.A.G.U.S. kapcsán is igaz az ideákról leírt apróságok sora. Nem az aura párbaj nem való oda. Akkortól az idea, és annak leírása akkor is forrás lett, ha nincs rajta M.A.G.U.S. logó.

Mindez persze oda vezet, hogy kész leírást, kész megoldást nehezen adhatok. Mert mást várhatnak a játékosaid, mást kedvelsz te, és mást ismersz te, mint amiből én kiindulhatok. Az igazsághoz persze az is hozzá tartozik, hogy e cikk egy olyan feltételezésből indul ami a te döntésed is lehet, ami mellett én is magam döntöttem. Ilyen szempontból mindenképp önkényes, és ezért sem lehet hivatkozási alap e cikk, még akkor sem, ha azt

mondod a benne lévő logikai következtetéseket így gondolod. Ez pedig 3 alapvetően eltérő Ynev kép viszonya kapcsán egy olyan döntés amit bizony a legnehezebb meghozni. Mert bizony onnan, hogy meghozod a döntést bizonyos egykori és / vagy jelenlegi alkotók szempontjait azonnal ki kell zárnod a források köréből.

2012.08.21.
Szerző: The Elf
Forrás: Kalandmester.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely