

## Szabályozás



Üdv!  
Egy kis beidézéssel kezdem..

Phantom:  
„Nem olyan bonyolult!  
Kinyomtatva sokkal érthetőbb.”

Gaba:  
„Nekem van egy jobb rendszerem:  
Ha a KM azt mondja, Persze ehhez egy  
realitással megáldott mesélő is kell...”

Phantom:  
„Igazad van, ez tényleg  
egyszerűbb. Az a baj, hogy nincsen profi  
mesélőnk. Nálunk a csapat 4/5-e csak 97  
őszén kezdett el játszani. Szerencsére  
van köztünk egy srác, aki már évek óta  
játszik, de ő csak ősz óta mesél. Ez a  
szabály elsősorban a kezdőknek jelent  
igazi segítséget és azoknak, akik  
szeretnek mindent leírva látni. Én mind  
a két csoportnak tagja vagyok.”

Noaszongya.

1. A szabály-buzulás a mesélésben  
- ott és akkor - nem segít.
2. Az, hogy kitalálsz/megpróbálsz  
kitalálni szabályokat, átgondolni  
dolgokat, ez már segít - a mesélésre való  
felkészülésben.
3. Miért mondom a fentieket?  
Mert

**A:** Hiába tanul be a mesélő  
millió egy szabályt... egy normális  
játékos csak annyit csinál, hogy  
elgondolkozik azon (és valahogy  
tisztába jön vele) hogy körülbelül mire  
képes a karaktere.

Ez alapján, a karakterről és a  
világról benne élő kép alapján fog  
cselekedni. Ha a KM hülyeséget  
beszél akkor gond lesz. Na most nem  
lehet KM-kent 'minden' lehetséges  
szabályt megtanulni, minden  
lehetséges szituáció modellezésére  
szabályokat alkotni.

**B:** Ha a játékos betanulja a  
szabályokat, a KM meg 'érzésre' azaz a  
realitásérzékére hagyatkozva mesél,  
akkor ugye megint nem sok értelme  
volt a szabályokkal bibelodni.

**C:** Ha mind a mesélő, mind a  
játékos tisztában vannak a  
szabályokkal: - és ezek a szabályok  
egybeesnek a világ realitásaival, akkor  
minek kellenek a szabályok? Pusztán  
józanésszel kezelhető szituációk  
kedvéért nem érdemes megjegyezni  
egy szabálydzsungelt.

- ha viszont a szabályok nem  
esnek egybe a realitással, akkor ez  
valakinek előbb-utóbb elkezd bökni a  
szemet főleg akkor, amikor ez a  
karakterére hátrányos szituban jön ki)  
es elkezd szabályrendszer-reformert  
sírní, lehetőleg játék közben...



A fentiek miatt szerintem:

Az természetes, hogy a mesélőnek és csapatának kell hogy legyen valami közös képe a világról amelyen játszanak, a karakterek képességeiről, lehetőségeiről - csak hogy vegyük észre, hogy ennem a közös képnek sokkal inkább kell a valóságra, a reális esélyekre vonatkozó tudásra alapulnia, mint valamiféle 'szabályismeretre'. Ugyanakkor fontos tény, amit nem szabadna figyelmen kívül hagyni: a meséléshez KELL valamiféle játéktechnikai tudás is. Mert ugye sejtem, hogy egy dolog mennyire nehéz, milyen lehetséges kimenetelei vannak annak, ha valaki megpróbálja... csak hogy ezt le is kell(ene) tudnom fordítani a számok nyelvére.

Ott és akkor, amikor ez a szituáció játék közben előáll. Másodpercek alatt. Na ez nem könnyű... Fel kéne rá készülni... Hogy miképp lehet erre felkészülni? Vannak rá ötleteim:

- olvasgatni más szabályrendszereket, meg mindenféle mesélőknek szánt irományokat
- figyelni, hogy más mesélők hogyan kezelik a hasonló problémákat
- megkérdezni a NET-en
- esetleg gondolkodni egy csöppet...

De arról továbbra se vagyok arról meggyőződve, hogy jó ötlet lenne értelmetlen és gyakorlatilag használhatatlan szabályok kidolgozásába feccölni az energiát... érdekes NJK-kat, helyeket, konfliktusokat stb. kitalálni például tényleg sokkalta hasznosabb...

Attól, hogy valaki lüke szabályokkal güzül, soha az életben nem lesz jó mesélő!

1998.08.08.

Szerző: Sics

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely