

Dél-Ynev haladóknak: Mi is van akkor Shadonnal?

FÖLDRAJZ

Ahány Ynev, annyiféle. Minden csapat kicsit más Ynevet ismer, más környezetben játszik, s ez így is van rendjén. Nemrég mi is foglalkoztunk vele, miért nem lehet Shadon jó. De akkor mégis milyen? Beszéltünk a látszat és a valóság közötti ellentétről, ami egy fontos eleme a világnak. Azonban a karakterek életét többnyire nem az ilyen sötét titkok, hanem a látszat határozzák meg. A játékban olyan lesz Shadon, amilyennek a karakterek látják. Ynev egy kalandozó és hősközpontú világ, a M.A.G.U.S. egy kalandozó és hősközpontú játék. Ebben a játékban a shadoni lovagból és a gorviki orvgyilkosból egyaránt lehet kalandozó, hős, aki a világ megmentéséért, jobba tételéért küzd. Milyen lesz Shadon egy gorviki hős történetében? S milyen lesz akkor, ha egy shadoni lovag életét követjük? Ahogy a regények is elfogultak, úgy egy jó játék is az. Márpedig ez esetben elsősorban nem a KM által nagy nehezen összerakott Ynevi valóság lesz a döntő, hanem az, hogy a játékos karakterek hogyan is látják, hogyan is élik meg ezt a valóságot.

Márpedig ez a legtöbb esetben nem egy „objektív” független nézőpont, mint ahogy a regények sem azok. Ellenben a regények és alkotók sokfélesége rávilágít egy fontos tényre: sokféle Ynev létezik, s ezek is sokféle szemszögből bemutathatóak. És szerintem ez a döntő szempont.

Ugyanis azt jelenti, nagyon sokféle karakterrel, nagyon sokféle történet elképzelhető. Furcsamód ezek jelentős része nem is annyira összetett, mint egy kezdők számára is használható Shadon. Miért? Mert egy kezdő KMnek „bolondbiztos” megoldásra van szüksége, ami ellensúlyozhatja a rutin hiányát. Miért is? Mert egy kezdő KM gond nélkül összemesél olyan karaktereket is amiket nem feltétlenül lenne szabad. Sőt: amiket a legtöbb esetben egyáltalán nem lenne szabad. Hogy miért? Nézzünk meg két karaktert.

Az egyik egy félelf. Az anyját „eretnység” vádjával megégették Shadonban, hiszen a szerencsétlen Arel hívó volt, csak a gyerek apja után ment. Apucinak is menekülnie kellett, meg a „szörnyszülött” korcs gyerekek is. Miután apucit is elverték az inkvizitorok a gyereket Arel hívók nevelték fel. Egy „afféle kalandozótanyán” nevelkedett, persze sokféle vallású, nemzetiségű kalandozót is látott már, tud akár gorviki, akár toroni kalandozók közül is hőst említeni, pedig ő leginkább Yllinorral szimpatizál, és Arel hívó. A másik kalandozó meg legyen egy viszonylag egyszerű Shadoni lovag. Ha a második karakter „átlagos”, nincs mögötte igazi előtörténet, de megfogadná a KM tanácsait, de tanács, kérés hiányában egy egyszerű hithű domvik hitű lovagként térít, felvállal néhány konfliktust, stb...



Mi fog történni? Egyfelől, a party jó eséllyel robbanni fog. A konfliktus kódolva van, és elég sok oka lehet a félelnek, hogy az íjja után nyúljon. A nagyobbik gond akkor van, ha a konfliktus megoldódni látszik: Nem könnyű elérni, hogy az egyik karakter történetét se vágjuk haza. Ez az a pont, ahol az a KM aki szerint „hülyeség a gonosz Shadon kérdésen elmélkedni” mert Shadon szerint egyértelműen jó - hisz leírták - elbukik. S ahogy ő röhögött azon, hogy „biztos azért erőszakolja meg a sok vérpisti Ynevet, hogy jól lehessen kráni, gorviki gonosszal játszani”, úgy mi is röhöghetünk a meglepetésén. Csak éppen felesleges röhögni, hiszen olyankor butaság jönni, hogy "na ugye, hogy megmondtam", ha a helyzet ennyire egyértelmű. Akit kiröhögnek az ugyanis védekezni fog, kevésbé tanul a hibájából.

Persze lesz még meglepetés, az élet jellemű, gyógyító, shadoni boszorkány és a helyi lovag konfliktusakor. Vagy éppen az egyháztól (és hatalomtól) független, mindenki számára elérhető gyógyítás iránt érdeklődő, ne adj isten élet jellemű, boszorkánymester megjelenésekor. Mindegyik bőven befér Ynevbe, remek hős, érdekes karakter, csak éppen rengeteg fejfájást okoz egy felkészületlen KMnek. Nos azért kell a hasonló helyzetek áthidalására képes Ynev képeken elgondolkodni, hogy az ilyen helyzetek kevésbé okozzanak gondot. És míg az alkotók többsége rengeteg értéket tett hozzá Ynevhez a saját Ynev képével, regényeivel, addig nagyon kevés volt aki ezzel igazán számolt volna, nagyon nehéz egy jól mesélhető Ynevhez megfelelő forrást megtalálni. Ha nincsenek eredeti karakterek, előtörténetek, csak kaland a TPért, akkor persze a legrosszabb Ynev képpel sem lesz soha probléma.

A kezdőnek segítség a sok cikk, világleírás, stb. Már akkor, ha eljutnak a cikkekig, s nem a hülyékre hallgatnak. Számukra hasznos elmesélni, hogy a legegyszerűbb a lovagot már az összemeselés elején szembesíteni a ténnyel: Shadon mégsem egészen az aminek ő ismeri. Ha előbb hallja a félelf történetét, majd a viták kapcsán megismerheti Shadon néhány áldozatát, így a félelfe is, elkerülve ezzel a katasztrófát. Persze nem lehet minden helyzetre felkészülni, de meg lehet őket ismeretni azzal a ténnyel: Yneven nem minden az aminek látszik, és az alapkönyv, a kiegészítők, a regények egyféle látszatot írnak le. Van hova nyúlni, tudják milyen Shadon képet emlegethet sok kalandozó a

lovagnak, mivel szembesülhet az, hogy összemesélhető legyen a csapattal. Amíg nincs rá szükség persze használhatja az egyszerű Shadont, a megszokott látszatot.

A hülyéken nem lehet segíteni, mert ők bizony jönnek az elméletükkel: „Biztos a gorviki, kráni, stb, mészáros akarja legitimálni a vérpisti a világgépével”. Maximum a saját kárukából tanulnak, de többnyire abból sem, hanem majd lesz egy második, egy harmadik, egy negyedik nem működő csapat is a kezük alatt. Őket onnan lehet felismerni, hogy az ellentmondásokat nem feloldják, hanem tagadják, apró kiegészítésekről beszélnek. Nem az a baj, ha azt mondja: Őt nem érdekli, elvan a kaland, tp, kincs háromszögben, hanem az a baj, hogy szerintük mindenki hülye aki felismerte a problémát, tenne ellene. Ja, és az ilyen játékos többnyire „hangos” is, és csapatostól fordul elő. No nem azért, mert belőlük lenne a többség. Hanem azért, mert neki nem igényel semmi szellemi munkát leírni a véleményét. Megoldást keresni, megfogalmazni, leírni melós, és felesleges 20 embernek leírni ugyanazt.

Ha a kedves olvasó a hülyék leírása alapján magára ismerne, és megsértődne gyorsan, gondolja csak el hányszor tartotta ő hülyének azokat akik felismerték a problémát, és megoldást kerestek / találtak rá. Nyilván ők sem úgy születtek, hogy tudták a megoldást: Hanem vagy belefutottak egy pár problémás partyba és tanultak belőle... Vagy előre kísérleteztek, próbáltak felkészülni sokféle csapatra, és kiderült a hiba. Esetleg másra hallgattak. Aki eddig a hülyék táborát gyarapította az is a homlokára csaphat „hogy erre én nem gondoltam!” És máris a megoldást keresők táborához tartozik. Nem kötelező hülyének maradni. Aki a sértődést választja, s nem tanul abból, hogy vannak dolgok amikre nem gondolt, az viszont csak a saját hülyeségét bizonyítja. Bizonyára a kezdőknek szóló útmutatás elfogadása után kíváncsi a haladóknak szóló útmutatóra is.

Csakhogy egy haladó csapat már semmire sem megy az egyszerű világleírást tartalmazó cikkekkel. Mert ő már máshogy teszi fel a kérdést: Számára már az a fontos, egy adott csapat vállalható-e? Az adott csapat számára, az

adott kalandban, életútban hogyan érdemes Shadont bemutatni. Hogy lesz jó a történet, anélkül, hogy bárki alól is kirántaná a talajt. Kell-e finomítani az előtörténeteken, s ha igen akkor miben, hogyan? Vagy éppen: milyen karakterekre, milyen csapatra lenne szükség egy érdekes Shadoni történethez. Minden játék más kérdést vet fel, és ezekre más választ lehet adni. Más választ kell adni. Meg aztán a gondolkodó embert a kérdés, a gondolkodás lehetősége, jobban szórakoztatja mint a késszen kapott megoldás, így inkább ötletekre, kérdésfelvetésekre vágyik. Számára nem felesleges az a kérdés, amire egy elfogadható választ tud a kérdező is, ha van értelme elgondolkodni a kérdésen, megvitatni azt, többféle jó választ összehasonlítani.

Nos, a haladók számára a boszorkány, a boszorkánymester, a félelf említése egyaránt jó kiindulási pont. Bizony: Egy valamire való KM, vagy akár egy jó játékos is előbb vette észre a cikkben azt, hogy milyen lehetőségekről van szó, mint azt, hogy a hülyéket is említettem. Persze három ötlet, háromféle kép alapja nem elég egy cikkhez, így ez a cikk is a hajtás után folytatódik. Lesz benne szó boszorkányokról, lovagokról, fejjadászról, tolvajokról, s a sok karakter mellé sokféle shadonképről. Mert ugye sokféle karakternek más-más módon érdemes Shadont mesélni.

Boszorkányok, boszorkánymesterek shadonban

Sokan mondják: A „gonosz” Shadon képe elsősorban azonak kedvez akik Ynev hagyományosan gonosznak mondott államaiból való vérengző karaktereket szeretnének játszani. Nos, én úgy gondolom, hogy aki gonosz karaktert akar játszani, az nem örül annak, hogy „mégse a te karaktered az igazi gonosz, hanem az a shadoni lovag ott”. Akik elsősorban profitálnak belőle, azok éppenséggel cseppet sem gonosz karakterek, sőt. A M.A.G.U.S.-ban a gyógyítás nem csak a

papok, paplovagok kiváltsága, hanem bizony a boszorkányok, boszorkánymesterek is rendelkeznek a mágikus gyógyítás képességével. A gyógyítás, a gyengébbek védelme viszont nehezen nevezhető gonosznak, pláne akkor, ha valaki mások érdekében komoly veszélyeknek teszi ki magát.

A papi gyógyításnak sokszor ára van, nomet feltételei. Aki nem elég „igaz hívő”, azon nem feltétlenül működik az áldás, aki nem jár szorgalmasan templomba (mert inkább a családját eteti) azt nem feltétlenül gyógyítja meg a pap. Nomet az egyház adományokat is elvár, nem minden pap hatalma elegendő a betegségek gyógyítására... Ergo Shadonban sokak számára nem elérhető a papi gyógyítás. Ha pedig valaki sok okból nem hisz az egyháznak, akár csak a inkvizíció által ártatlanul meghuoltak miatt, ellenben szívesen főz gyógyfüvekből a betegségeket elűző mágikus főzetet, mert segítene másoknak, s csekélyke mágiájával szívesen segít másokat, szívesen véd meg másokat... Nos az nem egy vérengző szörnyeteg.

Hanem éppen egy olyan élet jellemű boszorkány, boszorkánymester, aki bizony a saját életét kockáztatja másokért, szembeszáll a hatalommal. A rendszer hibáit felismerve vágyhat több szabadságra, a világ jobba tételére. Olyan élet jellemű, valóban jó shadoni karakterekről van szó, akiket éppen Shadon sötétebb titkai keltenek életre, akik számára a történelemformáló nagy kaland éppen az, hogy Shadon sötétebb oldalával szállhatnak szembe. Hogy megváltoztathatják Shadont magát. Hamar lehet a csapatban a boszorkány / boszorkánymester mellett „Robin Hood” szerű harcos, tolvaj, s sok más karakter fér bele egy ilyen koncepció szerint működő csapatba.

Furcsa módon, egy ilyen csapatba sokféle karakter belefér. Mivel „Shadon sötét titka” csak nagyon lassan kerül a felszínre, bőven elképzelhető olyan lovag, bajvívó (vagy egyéb nemes is) aki hisz abban, hogy Shadon a civilizáció bástyája. Sőt, akár előfordulhat olyan Domvik pap is, aki a boszorkányt nem megégetni, hanem megmenteni akarja, kockázatot vállalva, szembemelve az egyházzal. Az utóbbi karakter számára érdekes, hogy néz szembe azokkal a helyzetekkel ahol kiderül: A Domvik hit sok dologban hazugságokra épül, "hogy találja meg az istenét" egy ilyen pap. Lehet konklúzió az is, hogy Ranagol és Domvik egylényegű, s bár a Domvik hit tanításai hamisak, de... a pap pap marad.

Még akkor is, ha innen nem egyetlen istennek tartja urát, hanem csupán másnak, mint a többi istenek. Másnak, hiszen Ranagol lehetőséget ad arra, hogy bárkiből isten lehessen idővel. S sem Ranagolként, sem a Domvik hívők isteneként nem gonosz.

Uram bocsáss, egy ilyen csapatot Gorvik megalakulása előtti időkben mesélni, esetleg úgy, hogy a kalandozók tettei vezetnek el Gorvik megszületéséhez bizony olyan életútjáték amiből regények születhetnek. S ugye ez lenne a játék egyik célja. Eddig még csak Shadoniakról, és talán vitán felül jó karakterekről volt szó. Persze a jó karakterek mellé nem árt egy a kobrának dolgozó tolvaj, kém, vagy orgyilkos, aki segít titkos iratokat megszerezni, segít abban, hogy mind többen szálljanak szembe a hivatalos Shadonnal. Ha az eredetileg csak a két nagy tolvajklán hatalmi harcában érdekelt tolvaj előbb-utóbb megkedveli azokat akiket a hivatalos Shadon ellen fordított. S nem csak együtt lépnek fel a szürkecsuklyásokat támogató vezetés ellen (akik sok mást kifosztanak), hanem a kobrák ügynöke segít később is gondoskodni a lázadók biztonságáról... Nos, akkor kaptunk egy érdekes antihőst. Aki bár saját magának sem vallaná be, mégis hajlamos jót tenni, mégis hajlamos hőstettekre. Bemesélhető persze Enoszukei harcművész, testőr, stb. is a kobrák mellé. Ergo: Ha a csapat egy része inkább az ilyen sötétebb karaktereket kedveli, nem szereti annyira Shadont, akkor is meglesz a helyük a Shadoni kalandban, csapatban.

Persze más időpontban, más felállásban is működhet a dolog, bármikor "ismételheti" magát a történelem, az új távozók Ranagol helyett találhatnak más istent is maguknak, érdekes lehet ezt kombinálni a fenti Arel hívő félelffel. Pár bajkeverő Arel hívő is szép történetet tudna kihozni egy ilyen Shadonban. De lehet sok más hitet belekeverni. Akkor miért pont Arel hívő? A következő oldal felvezetéseként említettem őket. De bármilyen karakterekkel is működjön a történet, haladjon a játék, éppen Shadon lett érdekes kalandhelyszín, éppen Shadon került a játék középpontjába azzal, hogy kimondtuk: Shadon mégsem az aminek látszik.

Hajtás után egy érdekes lovagra találunk példát...

2010.07.26.

Szerző: The Elf

Forrás: Enelra.net

Szerkesztette: Magyar Gergely