

## Hivatalossal ellentétes álláspont



Ez a cikk nem lesz teljesen korrekt. Ha csak a hagyományos M.A.G.U.S. rendszer kategóriába tenném, jóval korrektebb lenne, hiszen az Új Törvénykönyv alkotói "letettek az asztalra egy rendszert" ami működik még akkor is, ha nem mindig értünk vele egyet, ha ezért egy NJK gyűjtemény megalkotásánál is bele lehet futni aknába, kérdésekbe. Mégis merem az összes mai hivatalost egyszerre ekézni, mert mára annak a rendszernek az alkotói sem rendelkeznek jogokkal, ők nem hivatalosak, míg Gáspár Andrásék igen. Így amikor elmondom a hivatalos forrást miért is kezelném fenntartásokkal, akkor hamar előjöhetnek a viták.

Persze nem csak hivatalos, de nem hivatalos kiegészítőket említek majd, például a Fejvadászok könyve címen ismert alkotást is, még ha arra a "Kiegészítők az Internetről" című írások már adott is egy érdemi választ. A D&D esetében a Hasbro mai kiadványai hivatalosak, de mégsem jutna eszembe egy 5. kiadású D&Dhez készült kiegészítőt a 2. vagy 3. kiadáshoz használni, pláne nem hivatalos forrásként. Egy hivatalos forrás **csak azon kiadáson belül lesz hivatalos forrás, amelyikhez készült.** Amikor azt másik kiadással keveri valaki, az maximum háziszabály. Ha Gáspár András ma azt mondja ő valami a **kezdetektől így gondolt,** de a hivatalos forrásoknak ellentmond, azok akkori alkotói magyarázatának ellent

mond, akkor ahhoz is hozzá kell tenni valamit:

A korai M.A.G.U.S. esetén az *irodalmi Ynev* és a *szerepjáték világa* elkülönült. Sőt több író irodalmi Yneve is szándékosan eltérő. Nos akkor azt lehet mondani, hogy az adott állítás hivatalos részben Gáspár András írói Ynevén, de nem hivatalos a korai szerepjátékos Yneven. Továbbá az elmúlt időszak ígéretése szerint idővel talán elkészülő, új „M.A.G.U.S.: Hiszem, ha látom” kiadás esetén. Az önkényesen ráaggatott alcím arra utal, hogy ennek átgondolt világméppéről ugyan beszélnek, de azt még nem nagyon látta senki. Vagy létezik, vagy nem, de aki a létezése mellett kardoskodik az sok állításában nem bizonyult szavahihetőnek.

Tudom: A jó édes anyám, hát hogy merek így beszélni Gáspár Andrásról és a mostani társairól. De őszintén szólva a véleményemnek ez csak egy kis része. A M.A.G.U.S. kapcsán jellemzően azt szokták felvetni, hogy ETK vagy ÚTK. Esetleg felvetik még a d20-at is. A gond csak az, hogy nem csupán ennyi *lényegesen eltérő* koncepció jelent meg. Nézzük csak meg, hány alkalommal tudunk koncepcióváltást tetten érni:

1. A „Nagy Zöld” idején a világ kicsit vázlatos volt, de sebaj a Kalandmester majd kitölti tartalommal. Akár az összefüggéseket felismerve is. Fontos apróság talán, hogy a játé-





kos karakterek kapcsán cél volt: Egy életút játék hősei a regényhősökhöz hasonlatosak legyenek. A világ így sokféleképpen kitölthető tartalommal, tényleg a JK-król szól a játék. Ehhez illett az is, hogy bizony nem csak a harcosok, de az első szintű tolvajok is jobbak voltak nem egy katonánál. A mágiaelmélet, a képzettségrendszer rendszer része is csak **bejárható csapásirányt** jelentett, nem kész megoldást.

1. Az alkotócsapat egy másik része elkezdett sokmindent kidolgozni. A Harcosok, Barbárok, Gladiátorok alatt megjelenő megannyi harcos alkasztnál eljött az, hogy „ja boc, itt is sok a magas szintű NJK” és így mégsem érthető, hogy miért pont a kalandozóktól várnák a megmenekülést.
2. A Második Törvénykönyv számos új faja, a kritikus sebzések, stb. innen-onnan összeszedett ötletekből építkeznek. Van ami bele illett a képbe, van ami viszont gyökeres változást eredményezett. És sok olyan van amit ugyan be lehetett illeszteni, de a netről szedett "táposabb" alapot behúzta a rendszerbe. Majd erre az alapra újabb tápolás épülhetett, ami ismét a rendszer részévé lehetett később. Sokszor emlegetett példa a gondra az amund szépsége...
3. Nyul távozása után a Summarium gyökeres, szándékos irányváltást jelentett... Csak éppen számos okból befejezetlen, és befejezhetetlen maradt. A világképét lehet hangulatosnak találni, van akit ez varázsol el, de mégis ott a kövekezetlenség benne.
4. Az ETK kicsit megkavart dolgokat. Eszembe jut, hogy a "bármely helyzetben sok fegyverrel ölni képes" fejevadász immár kevésbé ért a fegyverekhez, mint a harcművész. Arel szférái változnak, mert úgy látszik közben megszerette a kőbe vésett határokat. Ja, nem, csak nem volt fontos ez a szempont. A boszorkány számos varázslata bár fontos hiányt töltött be, de csak nem sikerült észrevenni, hogy a boszorkány aki egy képzettségből mágiával órák alatt mesterfokot tud szerezni, az nem alapfokon fog szenvedni. De az átgondolatlanság csúcsa az, hogy azzal számoltak a boszorkány magának majd állati testet keres, amikor csak a mágiaellenállás az akadálya az

emberi test elorzásának. A gond csak az, hogy a pszi, az értéklehető mágiaellenállás nem túl gyakori a parasztlányoknál... A szándékosan hosszú harcokra épülő koncepciót lebontotta a kötelező ÉP vesztés, sok esetben így a sok FPnek nincs sok értelme, a megfogadnó varázshasználók még táposabbak lettek.

5. Az Új Tekercsek nem hozott sok új világgépet, ha az új képzési irányok bevezetése, új mágiaformák bevezetése nem az. Ja meg a tény, hogy ismét változik a „milyen erős és milyen kiválasztott is egy kalandozó” alapfelvetés. De ez ezen túl egy alapvetően „csak rendszer” jellegű könyv...
6. Jött a Papok Paplovagok sorozat. Pár isten hozzáállása ismét változik. Nem baj. Mint az sem, hogy a szerző fórumon hangosan kardoskodik amellet, hogy az Ellana papnők miért nem lennének jók harcban, és közben **a többi papnak járón felül ad neki fegyverre képzettséget**. Ilyen az aki sosem tanult harcolni. Ellenben sok dolgot ami eddig "feltételezett tudás volt" képzettséghez kötni azt jelenti: Immár jóval kevesebb KP marad olyan dolgokra amik színesítették volna a karaktert. Nem csak új lehetőségeket kaptunk: Hanem ami tegnap egyféle volt, az most már máshogy van. A képzettségekben való inkompatibilitás a Második Törvénykönyv sok újdonságát kivezeti, nem csak papoknál. Ellenben az ETK és az ÚT kalandozó gyengítése után sok helyen drasztikusan tápol.
7. Majd Gáspár Andrásék hirtelen a szerepjátékos Ynev felett is bábáskodni kezdtek, lett is d20, Geoframia. Hogy ezek mennyire illenek össze, mennyire nem eldönthető... De bárki rámutat hány helyen lett ez ellentétes a korábbiakkal.
8. Lett Új Törvénykönyv, sok összegzéssel, változással
9. És készülne a 2.0...



10 koncepció, 10 alap elképzelés. Az első csak a „játszunk AD&D-t Yneven” irányhoz képest volt váltás, szóval 9 igazi váltást látunk. Számolja meg mindenki, hogy közben hány olyan kiegészítő jelent meg, ami nem nyúlt a koncepció alapjaihoz, nem keverte volna meg sok alapot. Így pedig igen nehéz azt feltételezni, hogy lenne olyan ember aki "nem mond ellent" a hivatalos verzióknak, vagy a hivatalos verziók valamelyikének. Nézzünk meg egy példát, mondjuk a Darton paplovagok kapcsán a marenta irányzat alapításának időpontjára vonatkozó kérdést. A Geoframia szerint ez az esemény a Dúlás után volt. A Papok Paplovagok viszont a Dúlás idején az ilyen paplovagok által használt tetoválásról beszél.

Korábban nem volt egyértelmű adat, de azért tudtunk pár dolgot: Új Pyarron felépítésének elején nem nagyon volt meg a vallási konfliktus, és bizony a Dúlás előtt volt ami összetartta az egyházat. Ráadásul az alapítók természetes élettartama is véges... Ahhoz, hogy egy lovagrend elterjedjen pedig szükség van hosszabb időre. Az egyházon belüli szakadás igen érdekes lenne, hogy "mihez képest szakadt" hiszen ugye a Dúlás is együtt járt az egyház egyik szakadásával: Lásd a pyarronita és a selmovita irányzat közötti különbséget. A mi honnan is szakadt ki kérdés viszont rámutat, hogy az adott dartonita irányzat kiszakadása, érdemben irányzattá vállása a Dúlás utáni időszakra kell, hogy tehető legyen.

Akkor tegyük fel a kérdést, hogy mi is lenne az „eredeti hivatalos álláspont” aminek a másik csak keresztbe írt? A Papok, Paplovagok ami előbb jelent meg, mint a Geoframia, először ad meg időpontot, ellenben a korábbi világnak nyilvánvalóan ellentmond, a szerző nyilvánvalóan hülyeségeket beszél. Vagy a korai forrásokból kikövetkeztethető, a Geoframia által megerősített adat nyer? Közel sem egyszerű választ találni. Ellenben könnyen észrevehető, hogy kapásból más igénye van aki a „kész”, elérhető változatot szeretné játszani,

elfogadva azt ahogy van, mert így nincs vele munka, és van aki viszont egy adott világnak követne, legyen az a legfrissebb, vagy a legrégebbi. Ne adj isten azt mondja, ehhez hajlandó addig hozzátenni, amíg az nem okoz gondot, de a problémával fenyegető változtatás eredménye az elutasítás.

A fentiek kapcsán viszont azt is látjuk, a hivatalos álláspont nem feltétlenül igazabb, jobb a játékos saját álláspontjánál. Fel kell tenni a kérdést: Mi a fontosabb, a játékos/kalandmester aki szórakozása érdekében játszol, vagy azok az emberek akik ennyire ellentmondó fércmunkát adtak ki a kezük közül? Kiben bízol meg jobban, egy játékosban aki mindig a legjobbra törekszik a közös szórakozás érdekében, már-már túl maximalista, vagy a fenti ellenmondásokat kreáló „hivatalosokban”? Nem kell megválaszolnom a költői kérdést. Csak ugye, ha magad válaszolod meg a kérdést, akkor nem én vagyok az a szemét, aki lerombolja a nagyok tekintélyét.

Lehetne azt mondani, hogy a következetesség nem az erősségük, de legalább ötletesek. Csak az nem jutott az eszükbe, hogy ahogy a dervis is valamennyire „paplovag”, úgy sok más paplovagnál sem feltétlenül merül fel a lovagi harcmódor. Areltől, akinek a papjai is sok alvilági dologban járatosak furcsa lenne a „lovagi képzés”, de éppen így furcsa lenne az, ha olyan országban ahol Arel hite az államvallás ne lenne olyan hadvezér aki „Arel képviseletében jár el”. Tudom, a fejedelmek klánjukban van egy „pap/fejvadász” irányzat, amit nem hivatalos kiegészítő (Felvadászok könyve) kidolgozott... Csak az éppen még mindig nem a hadvezetésben járatos ember, nem a hadvezér, nem a vezető. A klán vezetésében, az egyes egységek kinevezett vezetői között a szerzett / öröklött cím mellett merül fel a lehetőség a paplovagokéhoz hasonló státuszra. Azaz a rangal bírók (meridian) más kultúrák „lovagjainak” és „paplovagjainak” az analógiájaként megalkothatóak lennének. És több haszna lenne, mint „sosem tanul harcolni, de veterán katonáknál jobban tud” helyzetnek.

De ehhez sajnos nincs elegendő a kreativitás az alkotócsapatban. A nem túl hiteles nyílgeppuska mint meglepetés közel sem ér annyit, mint amikor a játékos az eddig leírtakból következtetve, azokra tudatosan építkezve, azokon a kereteken belül lep meg minket előtörténettel, koncepcióval, játékkal, ami lepi meg a kalandmestert és a játékosársait. Ha az utóbbi jellegű meglepetésre kevés a példa, de sok

a hivatalos oldalról a kicsit sablonos, kicsit hiteltelen karakter, és sokszor pont azt veszi el a munkásságuk okán a M.A.G.U.S. amiért egyáltalán megvettük, játszani kezdtünk más játékok mellett ezzel is, akkor bizony magunknak kell eldönteni, mivel való kompatibilitást várunk el.

2016.03.09.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

