

## *Iskolából kaszt gondolatok a kasztrendszer margójára*



Sokan teszik fel a kérdést: Milyen lenne a M.A.G.U.S. egy ideális kiadása. A vélemények változnak. 2 vagy 5 fokozat, %, d20? Kasztrendszer, vagy képzettség alapú? De akár arról is szólnak kérdések, hogy milyen karakterek legyenek játszhatóak. Hiszen a túl extrém karakterek éppen úgy meghatározzák a játék hangulatát, mint a túl hétköznapiak. "Ómágiát is használó gnóm csatamágus" karakterre pillantva pedig kérdés, hogy hogyan reagálna mondjuk az átlag Erioni polgár. Ugye nem lep meg, ha azt mondom a kasztrendszer és a játszható kasztok listája külön-külön is meghatározó kérdés a játék hangulata kapcsán? A d20 / k100 alapú dobásokhoz könnyű alkalmazkodni, de ha a csapatokról, kalandokról, a játék menetéről alkotott kép borul, akkor egy új játékot látunk magunk előtt.

Tény az is, hogy ez az új játék rögtön hatni fog ránk. Hiszen, ha ez a játék nem tetszik, akkor feltételes reflexként az új logóhoz, designhoz, az új kockához is hozzá tapad az ellenérzés. Ezt pedig később már nem nagyon lehet legyőzni. Nem lehet újra próbálkozni d20 alapú rendszerrel. És meg merem kockáztatni, hogy akiknek a SUMMARIUM, az Új Tekercsek és az Új Törvénykönyv elég volt az 5 fokozatból, azok számára nem lenne egy új 5 fokozatú rendszer vonzó. És nem csupán a számok, az elméleti aggályok miatt.

Hanem egyszerűen azért, mert az 5 fokozatú rendszerhez negatív érzések kapcsolódnak. Megoldást jelenthet egy %os rendszer több, nevesített fokozattal.

1993-94 telén a M.A.G.U.S. egy üde színfolt is lehetett a szerepjátékok piacán, és sok fejlesztő elképzeléseivel lehetett azonosulni. Persze mindenkinek megvoltak a maga kedvencei. Emlékszem is rá, hogy milyen volt a második Rúna Tábor amikor sokan röhögve emlegették az élő magisztérium egy kulcsmondátát: „Yneven nincs is hidrogén”. A játékosok közül van aki elfogadja ezt, és eldöntötte Yneven nincs modern kémia, akad aki ellentétesen dönt. Azóta fejlesztők jönnek, fejlesztők mennek, nincs olyan koncepció ami akár ideig-óráig is állandó maradna. S senki sem tudja, mit szeretünk és mit gyűlölünk a M.A.G.U.S. kapcsán. Ideje hát pár véleményt összeszedni. Kezdjük rögtön a kasztrendszert érintő legfontosabb ellentéttel.

Sokan túlhaladott megoldásnak tartják a kasztrendszert magát, mások számára természetes, hogy vannak kasztok, sőt el is várják a kasztrendszer megjelenését. Erre sokféle okuk lehet. Sokan csak arra hivatkoznak, hogy így könnyebb elmondani milyen karakterük van (ami nem mindig igaz) mások pedig felvetik azt, hogy miére is van szükség kasztrendszerre.





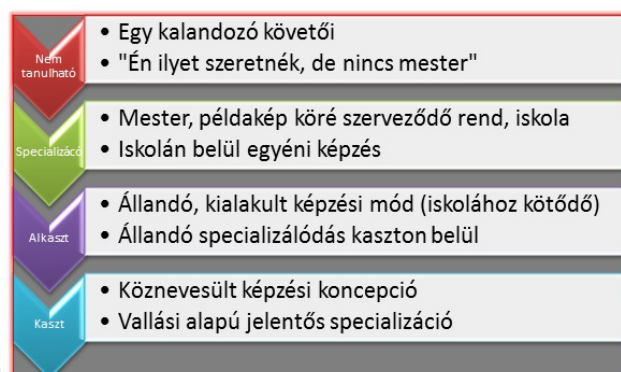
Az egyik fontos szempont az, hogy támpontot nyújt. Segít abban eldönteni, hogy milyen karakterrel is játszhatunk, mi mennyire elterjedt.

Egy Játékos Karakter kapcsán jogos elvárás az, hogy a karakter megélhessen a kalandozásból, inkább a csapatot küldjék ki, mint egy szakasz katonát. Ez legyen a biztosabb megoldás, a kevesebb veszteséggel. Azaz alapvetően fontos elvárás az, hogy a karakter az átlagosnál jobb képzésben részesült, ehhez pedig szinte minden esetben több oktatóra van szükség. Azaz akkor lehet valamilyen képzési irányban elérni legalább első tapasztalati szintet, ha ehhez kellő számú és tudású mester áll rendelkezésre. Mivel nem ugyanaz a mester jó az erőnléti edzéshez, és az írás / olvasás tanításához, ezért általában több emberre van szükség. Ha erre sincs lehetőség, akkor az adott módon nem lehet elérni az első tapasztalati szintet sem.

Jó példa erre az olyan koncepció mint a fórumokon rendre előforduló démonvadász, vagy bármely hasonló kasztszerű képződmény. Mi ezzel a baj? Az, hogy nagyon nehezen hiszem el, hogy egy területen annyi démon lenne, hogy több mester képes lenne rendszeres démonvadászattal fejleszteni a tudását, majd ezt átadható tudássá csiszolni, iskolát alapítani, és hatásosan továbbadni. Ekkor is messze lennének egy kaszttól, de még egy alkasztól is, ez még csak egy ennél szűkebb specializáció lenne. Egyszerűen azért, mert pusztán egy generáció alatt formálódna a tudás, nem jutna igazán messzire az iskola alapítói által korábban más iskolában megszerzett tudástól. Ahhoz, hogy lényegi változás legyen, ahhoz bizony többnyire vagy sok generáció, vagy 2-3 generáció és sokféle háttérrel rendelkező mester kell. Új alkasztról csak ez után a lépés után van értelme beszélni.

Az utóbbi példát könnyű lenne kihagyni. Csak éppen nem lenne helyénvaló. Egyszerűen azért, mert a fejedelmek kapcsán egyszerre olvasunk ősi rendekről, és a Vérttestvériség elsőségéről. Gorvik viszont minden, csak nem ősi. Sőt, hogy úgy mondjam fiatal birodalom. Sőt, hogy úgy mondjak jó példája e kérdés annak, hogy miért is van a M.A.G.U.S. kapcsán annyi reform és keresztbeírás. Joggal érzi magát feljogosítva Gáspár András a benne élő kép erőltetésére, ha lépten nyomon olyan látványos ellentmondások vannak a világban, amiket új álláspont kialakítása nélkül nem tud feloldani. Márpedig itt a rendek kora kapcsán brutális az ellentmondás. Látszólag nehezebb ezt a kérdést

rendbe tenni, mint arra választ adni, hogy Krán akkor most gonosz-e?



Ha viszont azt mondom, hogy a kiemelkedésre a maguk módján törekvő, a psi ősi útját használó kráni csapatok, az Enoszukeyi harc- és kardművészek, a kobrák egyes emberei (ami Shadonnak és a Szürkecsuklyásoknak rossz, az nekik jó), orvgyilkosok, bérbajvívók, stb. itt tömegesen találkoztak, más hasonló találkozás előtte kevésbé volt... Ráadásul a gorviki szövetségeseket sokan oktatták, így megvolt a sokrétű és újszerű kérdés, akkor logikusnak tűnik a Vérttestvériség elsősége. Mint az is, hogy innen a tudás, hogyan jutott vissza minden szövetségesehez. Eljutott Toronba, eljutott Kránba. De a helyi hagyományok, a helyi elit képzés sok vonása mindenhol megmaradt, így alakultak ki a fejedelmek alkasztjai, specializációi.

Tulajdonképpen meglévő harcos / harcművész alkasztok alakultak át fejedelmek alkasztjává. Így érthető, hogy a hagyományokhoz jobban ragaszkodó kráni között van aki ma is harcművész kasztúnak minősül a Rúna szerint. Az Ősi út és a Slan út pedig ugye egyenértékű, csak az ősi úthoz nem kell emberi vér... De miért kaszt a fejedelmek, és miért nem alkasztja valamelyik másik kasztnak az eredeti képzés szerint? A válasz szerintem leginkább abban keresendő, hogy „köznevesült”. Nem egy rend, csoport, stb. jellegzetes képzési módja, hanem egy Ynev majd minden táján ismert fogalom.

És itt egy kicsit kénytelen vagyok visszautalni egy mágiaelméleti fejtegetésemre. A kasztok kapcsán fontos, hogy a mentálszem a kasztot megállapítja, de az alkasztot, specializációt már nem. Pedig a gondolatvilág terén hatalmasak a különbségek. Akkor mi lehet az ok? Amikor a kérdés felmerült, miért



tud valami „1 tárgyra” hatni, nem annak tetszőleges részére, stb. akkor a tárgy mögött álló fogalomra, ideára kellett építeni. Ami persze a M.A.G.U.S. mágiarendszeréért felelős Nyul számára sem volt idegen. Egy élőlény ugyan több mint egy tárgy, de ugyanúgy van „ideája”, ugyanúgy megjelennek a „funkcióját” meghatározó köznevesült fogalmak az aurájában. Nos, ha elfogadjuk az ideamágiát, akkor ezt tudja leolvasni a varázsló.

A fentiekből látszik, hogy miért nem működne egy démonvadász... De miért működik annak ellenére egy falanxharcos, hogy sokan úgy tartják, abból nem lesz kalandozó. Már hogyné lenne? Képezték őt katonának, majd leszerelték, de a fegyverforgatáson kívül máshoz nem ért, nagy rutinnal bíró veterán. Vagy kidobó, testőr, stb. lesz belőle, vagy a városi őrséget erősíti, ha valami tisztos módon akarna megélni. Ha viszont többre vágyik, és amúgy is elkapta az a bizonyos kalandozó kór, és teljesít is elég jól ahhoz, hogy kalandozó lehessen, akkor rögtön megváltozik a helyzet. Ekkor ugyanis oka is van a kalandozásra, sikere is van. És aki kiképezte a fegyverforgatásra az is számolt a leszerelés utáni időszak nehézségeivel. Ha egy katona utána nem lenne túl életképes, nehezebb lenne több katonát toborozni.

A toborzás pedig fontos, hiszen amikor a kiállítandó katonák létszáma éppen megvan, mert lehet ennyi embert a seregbe kényszeríteni, akkor többnyire a lehető legrosszabb emberanyag jut a seregnek. Ha pedig ezen átverekszi magát az ellen, akkor a kiképzők, tiszték, stb. is komoly gondban vannak. Akkor már olcsóbb és jobb vonzóvá tenni a sereget, megoldva a veteránok leszerelés utáni életével kapcsolatban számos kérdést. Azaz

a leszerelt katonák közül sokból lehet harcos. Nincs is baj az ilyen alkasztokat tartalmazó hivatalos kiegészítővel.

Azonban nézzük meg a játszható kasztok kérdését más szempontból: Az érvek és ellenérvek sora sorakozik egy-egy karakter koncepció engedélyezése akár az ilyen karakterek tiltása mellett. Többnyire felmerül a kérdés, kit is képeznének az adott kaszt iskoláiban, mi is ezek valós háttere? Márpedig a kasztrendszer alapvető funkciója lenne, hogy ilyen kérdésben megfelelő tájékoztatást nyújtson. Csakhogy ez egy eszköz amivel a mindenkori fejlesztőcsapat vagy él, vagy nem él. Vagy képes élni, vagy nem képes élni.

Ez pedig a mindenkori alkotócsapat kvalitásain múlik. Akkor jó a kasztrendszer, ha tényleg a legtöbb reális iskola, az ezekre épülő kasztok elérhetőek, tisztazzák mit szeretnének. Mert sajnos nem lehet azzal mit kezdeni, ha az alkotók álláspontja átgondolatlan. Ez esetben ugyanis a kasztrendszer nem működik jól. És bármilyen jó ez a harcos alkasztok, a fejedelmek kaszt esetén, ha van olyan kaszt ami megkérdőjelezi az egész rendszer hitelét.

2012.11.21.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely