

Egy felnőttebb világkép II.

Jellem és ami mögötte van



Sokan gondolják úgy kinőtték a fantasyt, komolyabb, felnőttebb stílust, világképet keresnek. Az így gondolkodók között neves írók is akadnak. Ám sokszor derül ki, a felnőttebb világkép mégsem sikerül. Ahogy a gyerek sem attól nő fel, hogy esti mese helyett CSI: Miami-t, vagy éppen egy tetszőleges horror filmet néz, és „hú én már nagykisfiú vagyok, a krimi a horror sem tabu” alapon veri a mellét. Amikor az ember felnőmaga változik, és nem csak a felnőtté válásról álmodozva keresi a felnőttebb tartalmakat. Sőt: Ez utóbbi gondolkodásmód annak a jele, hogy az illető még nem nőtt fel. Nem saját értékrendje van, hanem „utánozza a felnőttek értékrendjét”. Még akkor is, ha közben jó szakember, sikeres vállalkozó, író, stb.

A fantasyval ugyanis nem az a baj, hogy fantasy, hogy nem horror, hanem az, hogy sok esetben egyszerű, a népmesei egyszerűségű történetben az egyszerű embereket képviselő hős legyőzi a nagy gonosz szörnyeket... A jó elnyeri a méltó jutalmát, s boldoga él míg meg nem hal. Ismerős, egyszerű népmesei történet, és oly mindegy, hogy a főhóst Piroskának vagy Tier Nan Gorduinnak hívják. A wikipedia szerint változó megítélésű / elfogadottságú ynevi szuperhős történeteivel érthető ha sokan szívesen szakítanának, és jön a „felnőttebb világkép” iránti igény.

Csakhogy a felnőttebb világkép nem a gonosz győzelmétől, a jó bukásától lesz felnőttebb... És nem is attól hogy a gyenge győzi le a gonoszt... Ez utóbbi ugyanis a „legkisebb királyfi” tipikus helyzete lenne. Vagy a mesék helyett a Bibliát forgatók számára Dávid és Góliát küzdelme, klasszikus példabeszéd ami a népmesékben is előfordul. Ez még az „ifjúsági regényektől” is messze van, ahol bizony már a jellemábrázolás árnyaltabb, mint egy mesében: Megjelenik a bosszú, a felelősség, a szerelem, a vágy kérdése. Egy gyerek számára nyilván nehezebb ezt befogadni, mint a jóra és gonoszra egyszerűsített fekete-fehér világképet.

A felnőttebb világképp sokszínűbb, a fekete és fehér helyett nem csak a szürke különböző árnyalatai, de megannyi szín is megjelenik. A világ érdekesebbé válik, az egyes szereplők önálló véleményekkel, célokkal bírnak. Nem mondjuk egy országra azt, hogy Toron gonosz, hiszen a céljaik sokszor nem annyira a gonosszagról szólnak, hanem igyekszünk megannyi különböző színnel lefesteni ugyanezt az országot. Megannyi részlet árnyalja a képet, megannyi rejtett összefüggés alapján kérdezzük meg, biztos ők a gonoszok? A világ már nincs a népmesei igazságok szintjére egyszerűsítve. A karakterek immár nem jók vagy gonoszok, hanem bizonyos eszmékhez kötődve élnek.



Hogy aki a jó élet vagy újjászületés választási lehetőségben gondolkodik, és az emberi életet kevésbé tartja a halhatatlan lélek sorsához, az életminőséghez képest a gonosz, vagy aki szerint az emberi életet bármilyen szenvedés árán is megőrizni kell, már sokkal árnyaltabb kép. És javarészt ez az a pont, ahol nem rózsaszín mázba bújtatott hősök, hanem a saját céljaik, elveik szerint cselekvő "világformáló erők" lehetnek a kalandozók. A M.A.G.U.S. lényege megmarad, mégis felnőtt a világkép.

Csak hogy ez az irány nem Kornya Zsolthoz, a Summariumhoz kötődik, hanem javarészt Nyulászi Zsolt munkájához. Persze igaztalan volna egyedül a Summarium reformjait szidni: Az újabb kiadások kapcsán megannyiszor látok új magyarázatot hol Domvikra, hol pedig az ereniek körében népszerű elfvadászatra, és eme új magyarázatok, változtatások többnyire népmesei egyszerűségekre butítják a rendszert. Persze még messze van a D&Ds alapigazság: A városban jók élnek, a dungeonban gonosz szörnyek laknak, de a szerepjáték már egysíkúbb lesz.

Nehezebb is érdekes toroni, gorgi, kráni karaktert alkotni, és ehhez bizony az új könyvek is hozzájárulnak. Persze ismert tény: A M.A.G.U.S. magyar AD&D-nek indult, Ynev javarészt a Halál Havában c. regénnyel született meg a nagyközönség számára. Gáspár András tehát könnyen mondhatja azt, ő mindig így írt, ez a hiteles Ynev a kezdetektől, egyszerű és ő ezt az írói szabadsággal élve dolgozza ki. Igaza is lenne, ha ezt mondaná. Igaza is van a keze alá dolgozó csapatnak, ha él ezzel a szabadsággal és részletesebbé varázsolja Ynevet.

Csak egy apróság a gond: Sokan láttuk a „felnőttébb” Ynevet, ahol a dolgok nem feketék és fehérek, ahol megannyi rejtett összefüggés tarkítja a világot. Ezt a képet viszont nem regények teremtették meg, hanem a rendszer és a világ tudatos megalkotása, egy olyan fejlesztői munka ami viszont már részben Nyulászi Zsolt nevéhez fűződik. Részben, hiszen az eltelt több mint 15 esztendő alatt megannyi KM is hozzátett a világhoz, megannyi csapatnak formálódott a világa, sokan már kiegészítették a világot.

Tudom: az alap világleírás sokféle furcsa ellentmondással terhes. Hiszen, ha Domvik hite hamis vallás, honnan a Nagy Arkánus? Ha valóban van olyan „Egyetlen” mint Domvik akkor az egyetlensége zárna ki a többi isten létét, és mi a

helyzet a többi pappal? Sokan sokféle világot képzeltek el, és sok világban cél volt, hogy a „keresztényi értékek” szerint élő Shadoniak a jó oldalán tűnjenek fel, legyenek ott szent lovakok, stb.

De felnőttébb a világkép, ahol a Domvik pap rájön, hogy a hite bár hamis alapon nyugszik, a hazugságot hatalomért támogató lények segítenek a Nagy Arkánus használatában. Ha tudja, hogy a boszorkányok megégetése, lelkük Domvik kegyeibe ajánlása lélekáldozat, és a leggonoszabb feketemágiák egyike... De azt is tudja, ha háttal fordít az egyháznak, akkor nem tud embereken segíteni, és Domvik elvei nélkül Shadon káoszba süllyedne, az emberek jelentős részének sokkal rosszabb lenne. És persze tudja, hogy sok sötét szekta legalább ilyen gyorsan a lélekáldozat eszközehez nyúlna.

Egy pap aki látja, érzi, hogy szükség van a hitére egyházára, de látja azt is, hogy annak alapjai is számos hazugságot tartalmaz, hogy az egyházon belüli hatalmi harc, a hatalmi pozíciók védelme az egyházon kívüli és belüli fenyegetésektől hova vezet. Hova vezethet egy önjelölt reformer, egy kalandozó Domvik pap hite, hogyan éli meg azt, hogy sok más hit igazabb az övéénél. Mélyebb szerepjátékra ad lehetőséget ez a világkép. Csak éppen nem fekete és fehér.

Ha a Toron, vagy az Északi Szövetség kiegészítő 94ben, esetleg 95ben jött volna ki, mindannyian sokat nyerünk vele, így azonban választhatunk: A korábban megismert, felnőttébb világképet, amibe mi magunk is sok munkát tartjuk meg, vagy kritika nélkül átvesszük az új kiegészítők sokszor egyszerűbb világképét. Nehéz döntés. Kiváltképp azért, mert a karakterek eddig egy világot láttak maguk mögül. Ha az hirtelen és visszamenőlegesen megváltozik az biztosan árt a szerepjátéknak.

És megjegyeznék valamit: Amikor az összetettebb világ, a szimuláció, a jó és gonosz küzdelméről megszabadított felnőttébb világkép volt az alap, akkor persze műveltebb, olvasottabb, gondolkodó, olvasni és gondolkodni szerető emberek hobbijának szánták a M.A.G.U.S.-t. A 10 évesen is megérthető egyszerű világkép akkor jó, ha a cél

az „általános iskolások” meggyőzése arról, hogy érdemes időnként WoW helyett M.A.G.U.S.-t is játszani. Az olvasni nem szerető, kevés képzelőerővel megáldott fiatalok számára viszont sajnós jobb a WoW. Az ő meggyőzésük egy eleve elvesztett háború.

Én a magam részéről maradok a régi, talán felnőttebbnek nevezhető világképnél. És alaposan megválogatom melyik újdonságot vagyok hajlandó beépíteni ebbe... De azt hiszem ez érthető. Miként az is, amikor az új játékosok, akik az egyszerűbb de sok kiegészítőben részletesebben kidolgozott Ynevel találkoznak előbb, azt kedvelik inkább. Sajnós ma már nehezen képzelhető el az egységes folytatás.

Hacsak nem veszünk példát a Trail of Cthulhu szerepjátékról, ott ugyanis több

világképet is támogatnak a kiegészítők. Így a többféle világkép, színskála, magyarázat támogatható lenne a M.A.G.U.S. kiegészítők szintjén is.

2011.07.23.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely