

Hitvallásunk, a „működő Ynev”



(vigyázat, mélyvíz!)

Közismert tény, hogy az Yneven játszó regények íróinak egymástól eltérők az elképzelései e kitalált világgal kapcsolatban – és szinte közhely, hogy a rendszeres olvasók többsége is kialakította már magában saját Ynev-képét, melyben többkevesebb sikerrel igyekezett elhelyezni a regényekből leszűrt, olykor egymásnak ellentmondó információkat.

Természetesen ezek az olvasói világképek szintén különbözőek, ám közöttük is jól elkülöníthető csoportot alkotnak a szerepjátékosok által elgondolt teóriák. Nekik ugyanis az átlagolvasónál jóval több információra van szükségük ahhoz, hogy játszhassanak: hiszen ki kell tölteniük a világ nagy mozaikjából hiányzó, számukra fontos részeket, legyen szó akár kocsmárosok, csatlósok neveiről, akár addig sehol nem említett országok történelméről stb. S mindezen új elemeket úgy kell ötvözniük a már megjelentekkel, hogy azok egységes, de legfőképp ellentmondásmentes, működő világot alkossanak. A világ önellentmondásai, logikai hibái ugyanis élvezhetetlenné teszik a játékot, fölös energiákat elvonva a mesélőtől és értelmetlenül megnehezítve a játékosok dolgát.

A szerepjátékokhoz kapcsolódó irodalmi művek szerzőinek nem célja, nem is feladata, hogy meghatározzák

azokat az alapelveket, melyekre a kitalált világ épül. Nekik egyszerűen csak jó regényeket, novellákat és elbeszéléseket kell írniuk. Nincs ilyen kötelezettsége az illusztrátoroknak sem. Az alapvető törvényszerűségeket a szerepjáték alkotóinak illik és kell hivatalosan rögzítenie, hogy aztán azokhoz igazodhassanak mind a hivatásos, mind az amatőr fejlesztők, illetve a játékosok.

A M.A.G.U.S. nagy tragédiáinak egyike, hogy fentieknek még az igénye is csak az első alapszabálykönyv megjelenése után hat évvel, a Rúna V/3. számában látott napvilágot nyomtatott formában. Az ottani cikkben fogalmazódott meg az a tétel, miszerint Yneven mindennek oka van, és a lakói által végrehajtott tetteknek kivétel nélkül következménye lesz a jövőben.

Egyesek szemében talán fölöslegesnek tűnhet ekkora feneket keríteni ennek a látszólag könnyedén teljesíthető elvárásnak, de aki próbálta már bizonyos ynevi jellegzetességek – például egyes népvándorlások, méretek, események, jelenségek stb. – okát megtalálni, az könnyedén belátja, hogy a fenti, Rúna-cikkben is megjelent elv követése korántsem egyszerű. Mert az okok mindig egyben újabb tények is, melyek mögött újabb okok állnak, s az okozati lánc végén – ha a játék alkotói alapos munkát végeztek – ott kell lennie a világ végső, alapvető törvényszerűségeinek.



Hiszen minden világnak – még a fantáziavilágoknak is – elkerülhetetlenül valamilyen alapokra kell épülniük. Az alaptörvények pedig akkor jók, ha belőlük logikusan le lehet vezetni mindent, ami az adott világban tapasztalható. Optimális esetben a játék alkotói előbb rögzítik ezeket a törvényeket, és csak aztán építik rá a világot; kevésbé szerencsés szerepjátékoknál azonban a különböző, már meglévő kiadványok tengernyi – sokszor egymásnak ellentmondó – információja alá kell utólag „becsempészni” e szabályokat. Ami természetesen soha nem sikerülhet tökéletesen, különösen, ha az adott kiadványok szemlélete is gyökeresen különbözik egymástól. Ám a feladat, amennyiben igényes és koherens világot szeretnénk alkotni, megkerülhetetlen.

Amikor a Szürkecsuklyás Testvériség átvette a M.A.G.U.S. fejlesztését, a játék és annak világa már bővelkedett különféle célokban, elképzelésekben, ötletekben és próbálkozásokban, de még sehol sem léteztek Ynev világának alaptörvényei. A lehetséges megoldások közül kettő jöhetett szóba: egy nehezebbnek, illetve egy könnyebbnek tűnő út.

A nehezebbnek látszó megoldáshoz komoly felkészültség, tudás és tapasztalat szükségeltetik. Ekkor ugyanis a földi ókorból és középkorból származó analógiák, valóban létező társadalmi, kulturális, földrajzi, biológiai, meteorológiai stb. szabályok segítségével építjük fel kitalált Ynevünket. E szerint a megoldás szerint a legerősebb és legnépesebb történelemalkotó, intelligens faj az ember, és az ynevi lázadások, háborúk, terjeszkedések éppen olyan racionális mozgatórugókkal rendelkeznek, mint saját planétánkon. Mert a társadalmak működésének épp úgy megvannak a törvényszerűségei, mint mondjuk a fény terjedésének vagy annak, hogy az alma lefelé esik a fájáról. E tételből pedig számos fontos következtetés adódik: például az, hogy a birodalmak – még a képzeletbeliek is – adott fejlettségi szinten egy bizonyos nagyság fölé nem tudnak növekedni, mert szétvetik őket a belső társadalmi-gazdasági feszültségek, valamint a szervezési, kommunikációs és logisztikai problémák.

Hasonló elvek következnek abból, ha egy másik, szintén egyértelműnek tűnő szabályt rögzítünk megfellebbezhetetlenül: éspedig a mi világegyetemünkben lévőkkel azonos fizikai alaptörvények, például a tömegvonzás ynevi létét.

Ezzel ugyanis rögtön meghatároztuk Ynev bolygójának alakját, lehetséges méretét, hegyeinek maximális magasságát és így tovább...

E ponton talán már minden olvasó felteszi magának a kérdést: de mi a helyzet a mágiával? Miért nem mondhatjuk azt, hogy mivel a mágia uralja képzelt világunkat, fölösleges hosszú hónapokat és éveket a földi törvényszerűségek harmonikus átültetésével tölteni? Valóban csábító, és rövid távon kétségkívül működőnek tűnő megoldás lenne a könnyebbik utat választva úgy felépíteni világunkat, hogy gátlástalanul – és összefüggéstelenül – ollózzunk a földi kultúrák elemeiből, majd az egészet telezsúfoljuk jókora, meseszerű túlzásokkal, aztán a mágiára – és/vagy a nyuszira – fogjuk az egészet. Hiszen így született a legtöbb korai, illetve amatőr fantasy-világ, mi több: így született eredetileg maga Ynev is.

Ha azonban alaposabban megvizsgáljuk az így kapott végeredményt, zavaró kérdések tömkelege merül fel. Példának okáért amennyiben térkapukon át kereskedhetünk nagy tételekben, mi szükség van távolsági kereskedelemre? Miért léteznek karavánutak és hajók? S ha ezt kiegészítjük azzal, hogy korlátlan mennyiségű katonát is át lehet vinni a kapukon, akkor mivégre létezik például a toroni flotta? Vagy, hogy másik példával éljünk, amennyiben nem szükséges vetni és aratni, mert a mágia erre is alternatívát nyújt, miért léteznének az ynevi civilizációkban földműves rétegek? Nem is említve az olyan, jóval több alapfeltételt is igénylő társadalmi képződményeket, mint például a hűbériség és a lovagi életmód... Minek bányászni, ha teremteni is lehet fémeket, és vajon a nemesfémek szolgálhatnak-e fizetőeszközként egy ilyen világban? Mi szükség iskolákra, egyetemekre, ha az ember mágiával fejébe vésheti – vagy vésettetheti – a tudást? Mi szükség postagalambokra, levelekre, ha egyszerű mentális módszerekkel több ezer mérföldön át lehet üzeneteket küldeni? Van-e értelme naftának, tűzköpőknek és tüzes nyilaknak ott, ahol jókora területeket lehet tökéletesen védeni a tűztől varázsjelek segítségével? Miért nem élőholtak, gólemek, homonkuluszok és hasonlók végzik a

mechanikus jellegű fizikai munkát a napszámosok és rabszolgák helyett, hiszen ezek a lények örök időnkig tudnak dolgozni fenntartási költségek nélkül? – Vég nélkül folytathatnánk a hasonló kérdések sorát, melyekre kizárólag egyetlen, ostoba válasz adható: „mert csak”.

A második, könnyebbnek látszó világépítő módszert követve így hát előbb-utóbb elkerülhetetlenül választásra kényszerülünk: vagy Ynev egészét, vagy a logikus, összefüggő, alapjaiban ellentmondásmentes világ megalkotására vonatkozó eredeti céljainkat kell feladnunk.

Az első, nehezebb megoldást választva viszont kétségkívül meg kell nyirbálni a mágia szárnyait; mint ahogy arra maguk a regényírók is többször kísérletet tettek különböző módokon. Például mikor alig néhány valóban jelentős varázslórendet – Lar-Dor, Doran – helyeztek el a kontinensen. Vagy mikor a többi varázshasználó – boszorkánymesterek, boszorkányok, tűzvarázslók stb. – mágiáját nem engedték univerzálissá válni, illetve mikor a valóban erős mágiaformák kyszámú gyakorlóit a világtól elzárva Kránba, Ediomadba, illetve az elfek rejtett erdeibe száműzték. Nem lehet véletlen az sem, hogy a regényekben feltűnő ynevi birodalmak jó részét nem papok vagy varázslók irányítják... És még hosszasan lehetne sorolni a példákat.

Bár a hihetetlen mennyiségű befektetett munkáért cserébe kétségkívül csodálatos eredmények születhetnek egy logikusan felépülő, a mágiára alapuló világ megalkotásakor, egészen biztos, hogy ez

nem lesz azonos a világgal, melyet a Gáspár András, Kornya Zsolt, Nyulászi Zsolt és a többi író regényeiből megismerhetünk – amiként az e regényekből visszaköszönő Ynevek sem teljesen feleltethetők meg egymásnak.

Mi, a Szürkecsuklyás Testvériség, az elsőként említett nehezebbik megoldásra szavaztunk: a bonyolult módszerre, ami eleinte rengeteg kutatást és tanulást igényel, de az alapok megalkotása után lehetővé teszi a rugalmas és könnyű bővítést, illetve a már megjelent anyagok minél nagyobb részleteinek beépítését, ami természetesen mindenképp felett álló vezérelvünk.

Az Enoszuke és Északföldre című köteteket, valamint mindazokat a műveket, melyek részletei jelen oldalainkra felkerülnek, már az ilyen irányú munkánk eredményeire alapoztuk.

Azonban úgy éreztük, nem sok értelme van megmutatni az általunk alkotott anyagokat és kiegészítőket a M.A.G.U.S. rajongóinak, ha nem adjuk magyarázatát annak, hogy a mi Ynevünk miért pont olyan, amilyen – illetve míg választ nem adunk az ezzel kapcsolatos alapvető kérdésekre. Ez okból született ez az írás.

ismeretlen.

Szerző: Szürkecsuklyás testvériség

Forrás: Szukecsuklyas.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely