

DEÁK PÉTER

## A FANTASY ÉS A SZEREJPÁTÉK

Ha a fantasy irodalomról van szó, véleményem szerint elengedhetetlen, hogy legalább egy kis időre kitérjünk a szerepjátékra. Megpróbálok nem elfogultan beszélni róla, bár nehéz lesz, elvégre legkedvesebb időtöltésemről, hobbitudásomról lesz most szó. Jóllehet, nem fogok tudni MINDENT leírni róla, arról az életformáról, amelyet a szerepjátékosok képviselnek, mégis papírra, vagyis képernyőre vetem mindazt, amit egyrészt fontos tudni róla, másrészt meg is maradt még a fejemben.

„Én leszek a kalózkapitány! Fél szemmel, kampó kézzel, falábbal meg egy papagájjal a vállamon. És van egy nagy kardom is meg pisztolyom, és legalább egy hajónyi kalózom segítségként.” Így hangzik a szerepjáték óvodás, illetve igazán alsó tagozatos korban, majd elég hozzá tíz-tizenegy év, hogy ilyesmi váljék belőle: „Az én karakterem neve Sebesarcú Thalrein. Korábban utcai bűnöző volt, leginkább szülővárosának kikötőgyedében zsebelte ki az arra tévedő tehetősebb és védtelenebb egyéneket, rakományokat fosztogatott, aztán egyszer felfigyelt a tehetségére egy kalózbanda egyik tisztje, és felajánlotta neki a tengerész életet. Thalrein azt gondolta, ott sokkal több kincs fog neki is jutni, ezért belement az alkuba.” Meglehetősen eltér a szerepek régi és új felfogása, a karakterek megközelítése, nem igaz? Bár a lényegét tekintve ugyanaz, csak másképpen adjuk elő. A gyermekesebb „eljátszás” határtalan teret ad egy-egy játék lebonyolításának és a szerepek megformálásának is. A rendszerbe foglalt szerepjátékokból a kereteket és a pontosságot elősegítő szabályokat nyerjük. Bár ezeket sem szabad túl komolyan venni, elvégre játék ez is, csakúgy, mint a bábozás.

A szerepjátékra való készség eredendően velünk születik. Minél több történetet olvasunk a későbbiekben, annál jobban kifejlődik. Fiatalabb korban látszódnak már az egy-egy történet alapján eljátszott megszemélyesítő játékok jelei. Lehet ez újrajátszás vagy éppen új szereplők kitalálása is, amivel tovább vihetik a könyv vagy mesefilm befejezésétől a cselekményt a „mondjuk, hogy” íratlan törvénye alapján. Csupán ugyanarra a képzelőerőre lesz szükség, amellyel az eredeti alkotó is megírta a történetét, és véleményem szerint erre rátalálni igazán nem nehéz dolog.

A fantasy irodalom valódi megértéséhez és a szerepjátékhoz is képzelőerő szükséges, s ez egyesek szerint van, akiben megvan, van, akiben nincs. Én azonban a magam örök derűlátásával inkább azt mondom: mindenki megvan, csak van, aki még nem találta rá. Vagy éppen nem barátkozott meg a gondolatokkal, hogy neki is van, hogyha így jobban tetszik. A White Wolf kiadótól megjelent *Changeling: the Dreaming* című szerepjátéknak szinte ez a kis különlegesség az alapja. Ebben a játékban a játékosok embertestbe zárt álmokat, jó és gonosz tündérfajtákat személyesítenek meg, akiket az emberek határtalan képzelőereje tart életben. Ellenségük pedig a banalitás... ami lényegében az ő és az egész világuk elutasítása. A tudományos felfogás, a modern gondolkodás, a mindenség racionális felfogása és elmagyarázása. Mikor az ember már nem hajlandó hinni abban, amit nem láthat... De egyszer, valamikor még képes volt erre, talán ő maga is egy tündér, de a felnőtté váláskor a nagyvilág bekebelezte őt és az elméjét is. Szerencsére azért a mi esetünkben nem ennél rossz a helyzet, hiszen hallani szoktam

és is az idősebb korosztályba tartozó szerepjátékosokról, illetve a fantasy történetek rajongóiról. A kívülről a szerepjátékosokról általában azt tudhatják, hogy csapatban vannak, közülük egy a mesélő, a többi játékos, és igyekeznek e hobbitudásukat az avatatlan szemek elől rejtve tartani. És itt kezdődnek el a gyanakvások, mely szerint örült szektásokkal van dolga az embernek. Holott a játékalom zavartalanságát biztosítja az elvonulás, mi több: hangulatteremtés is célja.

Nem életszerűbb például egy gyengébben megvilágított padlás vagy pince a romos templom vagy kastély érzékeltetésére? A mesélőnek gondolnia kell az ilyesmire, elvégre a játékosok karaktereinek mozgatásán kívül MINDEN más feladat rá hárul. Én szeretek mesélő lenni még ennek tudatában is. Tény az, hogy a szerepjáték fejleszti a képzelőerőt, a személyiséget, a csapatmunka-érzetet, de nem szabad elfelejteni benne a legfontosabbat: szórakozunk! A játékok alkalmankénti lejátszásában (legyen bár a kaland minden alkalomnál más, vagy több alkalomra áthúzódó, folyamatos) ez játszik leginkább szerepet, nem véletlenül van ott az asztalon a töménytelen ital és rágcsmálival, ami az izgalmas részek közben, rekordidő alatt, mind semmivé lesz.

Ez a fajta szerepjáték nem olyan idős, a legelső a hetvenes években alkották meg Gary Gygax és barátai, amelyet azóta világszerte több millióan játszottak (a *Wizards Of the Coast* kiadónál megjelent *Dungeons and Dragons* = Várbörtönök és sárkányok sokadik kiadása). Világa, a Greyhawk, lényegében a fantasy környezetben játszódó szerepjátékok kiindulópontja, hogy úgy mondjam: „az ő”. A *Dungeons and Dragons*, vagy köznapiban kifejezve: DnD, az igazi heroikus high fantasy környezetet jeleníti meg a legtöbb világában, ám területekre került már más stíluságú világ is, amely e köré a rendszer köré épült fel. Példának okáért az egykori Ravenloft nevű világ, amelyből elvész a heroizmus, és lesz helyette egy horrorral jócskán fűszerezett low-fantasy, ami – véleményem szerint – egyáltalán nem rossz, főleg akkor nem, ha egy újfajta játékmódot is meg akarunk ismertetni a játékosokkal. Az a különlegessége, hogy az ott élő szörnyek a rémregényekből átvett fő gonoszok megfelelői. Strahd Von Zarovich, a vámpír nagyúr, a Lugosi Béla által megformált Drakula, és ugyanakkor a valós Vlad Tepes vajda átalakult formája is megtalálható. A magam részéről ötletesnek tartom, hogyha teremtett világokba, vagy akár azon belül lejátszott kalandokba beleszólnak már ismert szereplőket is. Emlékszem, hogy egyszer egy nagyon kedves ismerősöm az Arthur-mondakör kései szakaszát akarta kalandként lemesélni, és a történetet is ugyanolyan formában megírni.

Már a szerepjátékok kezdetén kialakult az a korábban már említett szemlélet, mely a szerepjátékosokat szektásoknak, okkult dolgokat bolygatóknak nézi. Azt mondták, gonoszságra, gyilkosságra nevel, illetve sátáni tanokkal tölti meg a játékosok elméjét. Holott fontos lenne tudomásul venni azt, hogy nem a játékosok idéznek meg varázslatokat, hanem a karaktereik. És nem minden esetben az erőszak (értve ez alatt csatákat, párbajokat) az alapja. Vannak olyan kalandok, sőt egész szerepjátékok, melyeknek a magva az elme munkáltatása, ez alatt legfőképpen a nyomozós kalandokat értem.

Még a játék – a DnD – elsődleges megalakulásakor történt, hogy egy szerepjátékos srác meghalt, és az édesanyja a szerepjáték számlájára írta a dolgot. Az asszony egy kisebb keresztes háborút indított, ami – bármilyen furcsa ezt hallani – egészen a kilencvenes évek elejéig tartott Amerikában. Ezen idő alatt több szakszervezet is alakult, amelyek a szerepjátékok beszüntetésén szorgoskodtak. A magam részéről nagyon örülök, hogy beletört a foguk a dologba. Csupán valami olyasmit szüntettek volna meg, ami kreativitással, tágabb látókörrel ajándékozta meg a játzó embert.

Akikben a gyermekies színészkedést követően megmarad ez a fajta vonzódás a fantasy vagy más művek iránt, az legalább egyszer megpróbálkozik a szerepjátszással. Vagy színésznek megy – de az már egy másik történet. A játékosok rengeteg kalandot élhetnek át együtt, a mesélő történetészövése nyomán és a karaktereiken keresztül. Együtt fejlődhetnek az általuk irányított szereplőkkel. Míg a karakter tapasztalati pontjait fegyverforgatásra, akrobatikára, tolvajlásra vagy éppen a papi kötelezettségek jobb kiismerésére költi, addig a játékosnak esélye van jobban felfedezni önmagában egy másik ént, amelyet addig nem ismert. És ez alatt nem feltétlenül a közvélemény által olyannyira kedvelt „a szerepjátékok gonosszá változtatják a fiatalokat”-féle butaságokra gondolok. Tény, volt pár kellemetlen eset szerepjátékosokkal, de a kiváló ok egyszer sem a játékban rejtőzött. A túlzott elfogultság, illetőleg az emberi butaság nem róható fel a játékoknak. Én így gondolom. Huszonegy éves vagyok, tíz éve „szerepjátszom”, mégsem lehet rólam olyasmit elmondani, hogy megtámadtam volna valakit az utcán, mert orknak néztem, és az általam ismert szerepjátékos barátaimról is ugyanez elmondható. A szerepjátékosok 98%-a tudatában van annak, hogy játszik, ezért nem vérre megy. Rajtuk múlik, hogyan bánunk a lehetőséggel.

Vannak élő szerepjátékok, mikor nem csak elméletben, hanem valójában is eljátszzák karaktereiket a játékosok: Ez esetben nincsen mesélő: elég játékos gyűlik össze, hogy együttesen alakíthassák az eseményeket, ám ennek sem kell mindig harcnak lennie, bár tény, hogy az nagyon izgalmas része. Én egyszer voltam ilyen élő játékon, s bár csak másfél napot tölthettem ott, mégis sok új tapasztalattal térhettem haza. Csak azért volt furcsa, mert nem ismertem ott senkit sem, csupán az úton oda felé találok egy pár „kalandozóval”. Az ő segítségükkel találtam a helyszínre. Már ettől is olyan érzésem volt, mintha asztali játékot játszanánk. Sátor tábor volt, az ügyesebb résztvevők kaput is tudtak építeni a „városnak”, egy közeli kis szentélyt a harc istenének, ugyanakkor volt egy taverna is. Játékfegyverek voltak, puha burkolatúak, hogy senkinek se eshessen baja.

Megesik néha, hogy a szerepjátékos kalandokból összefüggő történet születik, például ha életút típusú játékot játszanak. Ez azt jelenti, hogy a karakterek többnyire gyerekkorukban csöppennek bele a mesébe, és a kaland folyamán nőnek fel. Persze ténylegesen nem olyan hosszú idő alatt játszák el, elvégre a mesélőnek hatalmában áll, hogy „parancsára” a karakterek időszódni kezdjenek, persze csak szépen lassan. Ahogy egyre több játékon mennek keresztül, úgy fejlődnek egyre magasabb szintekre, egyre erősebbekké, ha szerencséjük van, akkor olyan társ nélkül, aki „tápolni” kezd. Azért használom ezt a szót, hogy mosolyt csaljak az ezt olvasó szerepjátékosok arcára, ők jól tudják, miről beszélek, de most másokat kell beavatnom e titkos nyelv használatába. A tápos olyan játékos, aki nagyon gyorsan, a legkönnyebb úton akar kivételes, a többiekén túltevő erőhöz,

gazdagsághoz, hatalomhoz, varázstárgyakhoz jutni. A túlzott törekvése, a „tápolása” nem áll másból, minthogy háttérbe szorítva a többi társát sorra vágja le a bestiákat, ellenfeleket és bezsebeli a megbízótól a tettéért járó kegy/pénzjutalom oroszlánrészét. Gyakorlatilag teljesen felborítja az egyensúlyt, elrontja a játékot azzal, hogy kikerülgeti a szabályokat és a maga törvényei szerint játszik. Általában ezek azok a játékosok, akik azelőtt, hogy az „ősi módon” vagyis asztal mellett, társaságban kezdtek volna játszani, csak a manapság nagyon is ismeretes számítógépes szerepjátékokat ismerték. Azoknak a többsége valóban rejt szerepjátékos elemeket, de nagyon kevésről mondható el sajnos, hogy többől is állna, mint küldetések teljesítése, szörnyek levagdosása és jó sok jutalom megszerzése.

Az asztali játékban elég egy olyan mesélő, akinek rossz napja van, vagy „allergiás” az ilyen játékosokra (ilyen mesélő vagyok jómagam is), meg tudja nehezíteni a játékot a tápos számára, ha kiszámítottan cselekszik. „Jól mondd, megölted az anyasárkányt... no de mi lesz a fiókáival?” kérdeztem egykoron egy játékosomtól, aki már-már istenné válva vagdosta le a sárkányokat, szörnyeket. Utóbbi harcára kis híján minden életpontja elment, és csak a végén emlékezett vissza, hogy a barlang tele van törött tojásokkal. Márpedig a kis (nagyjából ló méretű) sárkányfiókák ilyen idős korban még nem kóborolnak olyan messzire, és ha meglátják, hogy halott az anyjuk... Tudom, talán kissé szigorú voltam akkor, de a fiú már eljátszotta az utolsó esélyét. Be kellett dobnom valami mesélői praktikát, hogy ezzel rávegyem: játsszon végre rendesen.

Az eredeti témára visszatérve: tehát nagyon is lehetséges, hogy a sok összefüggő kalandot valaki megörökíti frott formában. Erre a leghíresebb példa a sárkánydárda könyvek írópárosának, Margaret Weiss-nek és Tracy Hickmannek a sorozata, akik – tudomásom szerint – sorozatos játékalkalmaikból alkoták meg a Majere-ikrek: Caramon, Raistlin és csapattársaik történetét. Rajtuk kívül a sötéltelf történeteiről híres R. A. Salvatore is játékos. Ami engem illet, a játékaimból sosem írtam történetet, a szerepjátékos világom is csak később (pár hete) lett kész, mint ahogy az ott játszódó történeteimet elkezdtem volna írni. Sokszor megesk viszont az, hogy mikor nagyon nincsen ötletem, hogyan is alakítsak egy-egy eseményt, akkor szerepjátékos alapon gondolkodom: kockadobással döntöm el, hogyan is keveredjen ki például a főszereplő számán szorult helyzetéből. Ettől a játék életszerűbb is lesz, mert a hősnak nem mindig sikerül kimenekülnie bizonyos helyzetekből, van, amikor megsérül.

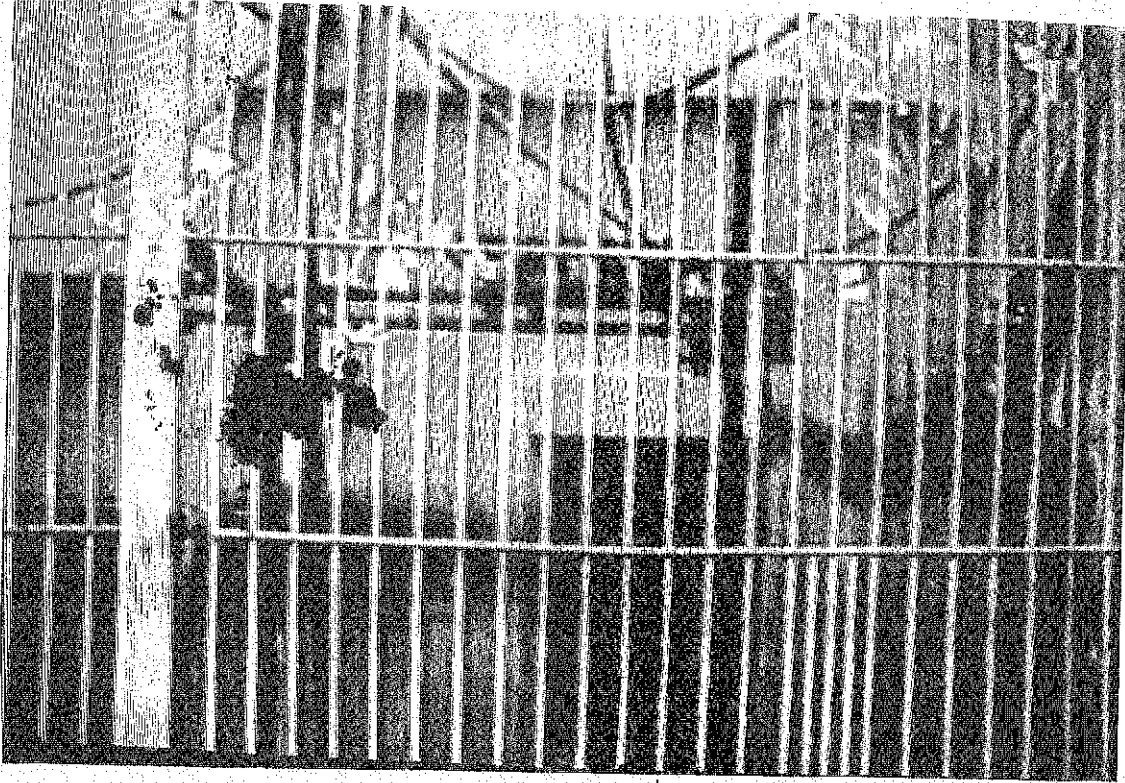
Mondhatjuk tehát, hogy szerepjátékot játszani, és fantasy stílusban írni, lényegében ugyanaz. Elvégre az író maga lehet egyszerre mesélő és játékos is. A szerepjátékosok is külön történeteket keltenek életre, ahogyan harcosok, varázslók, vámpírok vagy akármilyen más bőrébe bújva nekivágnak a kalandozásnak. És mi is játékosokká válhatunk, ha beleolvassunk egy-egy ilyen könyvbe, vagy megnézünk egy filmet. Valóban úgy látom, hogy ez a két dolog akarva-akaratlanul is egymáshoz tartozik, egymásból származnak, bár tény, hogy az irodalom előbb talált magára.

Jólesett erről írnom most. Egyrészt azért, mert elég régen nem írtam semmit sem, és most ismét olyasmiről írhattam, amit nagyon szeretek. Másrészt azért, mert harmadik alkalommal mutathattam be valami különlegeset az olvasóknak. Tudom, hogy kétszer ennyi oldalon sem lehetne érzékeltetni, mi-

lyen az a délután, amelyet erre a szórakozásra szán valaki. Nem kívánok sem buzdítani, sem pedig téríteni bárkit, de nagyon örülök, ha valakinek az érdeklődését fel tudom kelteni akár a

szerepjáték, de főképpen a fantasy stílusú könyvek/novellák iránt.

Viszlát a következő alkalommal.



2006.

SR