

ORTHEL – TOLKIEN LIVE

2020. március 6–8.

Írta: Kriston Ági (Lindórie)

Március első hétvégéjén rendezték meg a Magyar Tolkien Társaság Orthel című élő szerepjátékát, ahol egy hétvégére az Nirnaeth Arnoediad utáni zűrzavar népeinek bőrébe bújhattunk. Tündék, emberek és törpök gyűltek össze Beleriand mélyén egy rejtkehelyen, amit csak Orthelnek neveztek: „tető” a fejük felett.

Még sose vettem részt élő szerepjátékon, de az első kor történetei nagyon különleges helyet foglalnak el a szívemben, úgyhogy jelentkeztem erre a rendezvényre.

Az indulás napján kissé késve, kissé ázva a szemerkélő esőben elindultam a Nyugati pályaudvarra, ahol a játékosok már nagyban gyülekeztek. Ha nem ismertem volna senkit, akkor is nehéz lett volna eltéveszteni a társaságot: a táskákból plüsskardok, pajzsok, köpenyek, szakáll, sisakok kandikáltak ki. A szállás a Kismaros-Börzsönyligeti Gyermek és Ifjúsági Táborban volt, ez egy csendes kis kőház a falu határában, nagy udvarral, a közvetlen szomszédságában egy patakkal. A lepakolás, közös üdvözlés (és kávé) után egy workshop következett frakciók szerinti 5-6 fős csoportokban. Ez csak még ráhangolódás volt, úgyhogy Beleriand-kompatibilis vicceket kellett gyártanunk. Csudálatos eredmények születtek.

Másnap reggel szintén workshoppal indítottuk a napot, itt improvizációval, játéktechnikával, helyes gyakorlófegyver-használattal készültünk a történetre, majd népenként leültünk közös identitást alkotni.

Maga a történet délután kezdődött, egy nagyon ütős jelenettel, a Körrel. Ez volt egyébként vasárnap délig az utolsó olyan pillanat, amikor egyszerre jelen volt az összes játékos, mert amint megszületett és végrehajtatott az

ítélet, szétszéledtünk, hogy mindenki a saját történet-szálat formálhassa, és a karakterének útjait járja. Gyógyítóként hamar bekerültem az események sodrásába, és a többi játékos sorsáról az orthelbeli pletykahálózat útján eléggé hamar értesültem az Ispotályban ülve is. Volt, akit Morgoth követe keresett meg; volt, akit megsebesítettek; volt, aki a múltja elől menekült; volt, aki a családja elől; voltak, akik a törzsük vezérét keresték; mások meg a tolvajt, aki ellopott tőlük valami értékeset. A szervezők zseniálisan oldották meg, hogy 30 ember/tünde/törp egyéni sorsa hogy fonódjon össze, és estére már ott tartottunk, hogy a társaság felének közösen dolga van az erdőben – a másik, kisebb létszámú, és kevésbé harcos fele meg kételkedve áll őrt Orthelen belül, és várja a támadást.

Az utolsó nap reggelén mindenki a történetének minél gyorsabb és minél hatásosabb lezárásába kezdett. Ekkor tartott megint egy Kör, amin eldől, hogy új menedéket keresünk. Erre természetesen mindenki a saját karaktere vérmérséklete szerint reagálhatott, és ennek köszönhetően az utolsó óra heroikus és tragikus események kavalkádjában telt. Én csak kapkodtam a fejem, itt egy átok, ott egy párbaj, sebesült ellátása, karakter elsíratása (vagy mégse?), közben megvakítás, ellenség felbukkanása miatt gyors indulás Orthelből, és hirtelen vége.

Az egyik pillanatban még teljes átéléssel játszottuk Középfölde népeit, a következő pillanatban pedig kissé megszeppent emberekként sorjázunk ebédelni és átöltözni. Meglehetősen intenzív élmény volt a hétvége, amíg a forgalmas út melletti ház helyett Beleriand erdősegeiben érezhettük magunkat.

Írta: Karakas Dávid

Nagyon sokáig gondolkodtam, hogy jelentkezzek-e erre az eseményre, mert még soha nem voltam hasonlóan, és majdnem most is elszalasztottam, de szerencsére akadt üresedés, ahova be tudtam szállni jóval a jelentkezési határidő után. Azt kell mondanom, nem bántam meg. A céloom az volt, hogy jobban megértsem, hogyan működik egy ilyen élő szerepjáték mind játékos oldalról, mind szervezői oldalról, és ez sikerült is. Annak ellenére, hogy szinte senkit nem ismertem a szervezők és önkéntesek közül, nagyon jól éreztem magam. Mindenki nagyon segítőkész volt, lelkes és barátságos.

Már az érkezés után elkezdődtek a munkálatok, és mindenki sürgött-forgott, senkinek sem kellett könyörögni, hogy vegye ki a részét a munkából. Mindenkinek

megvolt a teendője, amit szívesen csinált, legyen az a játékos képességek kártyáinak kivágása vagy az egyes helyeket, épületeket jelző táblák elkészítése.

Amikor a pihenőidőben arról volt szó, hogy milyen leveleket írjunk a játékosoknak, milyen események hogyan történjenek, az én véleményemet is kikérték. Ez talán magától értetődő, de engem meglepett: nem gondoltam volna, amikor önkéntesnek jelentkeztem, hogy akár én is beleszólhatok a történet alakulásába. Nagyon jól esett, hogy engem is bevettek ebbe a kis csapatba.

Az első nap megérkezett a játékosok legnagyobb része, és elkezdtek berendezkedni. Az ifjúsági tábor, ahol az Orthel megrendezésre került, igazán jó kis hely. Kisebb

erdős rész a tábor területén, sziklás domboldal, nem messze a tábortól egy patak, ami jól megduzzadt az esőzésektől. Ezek együtt nagyon hangulatossá tették az egész környezetet, és amikor elindult a játék, nem volt nehéz egy erdő mélyére képzelnem magam, távol a lakott vidéktől.

Miután megérkeztek a játékosok, a hangulat még jobb lett. A főépület ebédlője – amit később már csak Az Éhes Gyesznyóhoz néven emlegettünk – egyből megtelt nevetéssel, beszélgetéssel és játékkal.

A második nap kezdődött az akció. Az elején különböző workshopok segítettek mindenkinek ráhangolódni a játékra, elmagyarázták a szabályokat, megalakították a csapatokat és improvizációs színház is volt. Ezeken mi is részt vehettünk, sőt még buzdítottak is rá minket.

Nekem nagyon jó élmény volt az improvizációs színház, mivel eléggé nehezen nyílok meg, vagy kezdek el beszélgetni más emberekkel, de itt úgy tudtam ezt megtenni, hogy semmiféle rossz érzésem nem volt közben. Még azt is hozzátenném, hogy volt játékos, aki csak kicsit beszélt magyarul, de ez semmiben nem hátráltatta őt. Mindenki angolul beszélgetett vele, és a szervezők külön figyeltek rá, hogy mindig megértse, mi történik.

Önkéntesként mindenki abban segíthetett, amiben kedve volt. Sajnos ennek egy hátránya is született, mégpedig az, hogy a konyhában nem volt mindig elég segítő kéz, mivel mindenki az izgalmasabb és inkább a játékhoz kötődő feladatokra jelentkezett. Ezen az egy kis hibán kívül minden jól ment. Volt szerencsém több NPC-t (nem játékos karaktert) is játszani egy tipikus falusitól a dühös tömegben egészen egy játékos rég elfeledett férjéig. Persze voltak kevésbé beszédes szerepek is, amelyeket mindenki nagyon nagy lelkesedéssel csinált. Ilyenek voltak a farkasok és az orkok, ahol mindenki le tudta vezetni egy kicsit a feszültséget. Ez igaz volt a játékosokra is, ugyanis ki nem szeretné püfölni a másikat hatalmas polifoam kardokkal, vagy éppen (farkas esetén) szivacs karmokkal.

Amikor még otthon pakoltam, el voltam keseredve, hogy semmilyen menő jelmezem nincs, amit az ember ebben a korban viselhetett. Félttem, hogy így majd kimaradok sok dologból, de szerencsére a szervezők rengeteg jelmezt hoztak magukkal, amiből mindenki tudott

válogatni, és ha ez se lett volna elég, akkor mindenki szívesen kölcsönadta a saját ruháját is.

Az első szerepemben Morgothnak, a gonosznak voltam egy követe. Sajnos nem úgy sült el, ahogy ezt terveztük, és egy játékos sem volt hajlandó elárulni senkit sem, ezért improvizálnom kellett. Ezek után nagyon rossz érzéssel tértem vissza a többiekhez, mert úgy hittem, hogy elrontottam az első szerepemet, ennek ellenére mindenki nevetett, hogy milyen váratlan fordulat volt ez, és hogy ez most mit fog változtatni.

Mint NPC szerep nekem a legjobban az elfeledett férj tetszett, és nagyon örülök, hogy elvállalhattam, ugyanis ez volt a legközelebb ahhoz, hogy egy igazi játékos szerepébe élhessem bele magam. Volt néhány dolog, amit megmondtak nekem előtte, hogy ez meg az a célo, ezt meg azt kell csinálnom bizonyos esetben, de ezen kívül minden rám volt bízva. Mire hogyan reagálok, mit mondok, mit teszek. Ebbe a szerepbe később többször is vissza tudtam lépni a játék során, amikor éppen nem volt más feladatom, ezzel is érdekesebbé téve az otlétem.

Nem mintha lett volna egy unalmas perc is a játék alatt. Jó volt hallgatni a játékosok ötleteléseit, hogy vajon mi miért történik, kinek mi-

lyen szerepe lehet az egészben. Ez persze nekem nagyon vicces volt, mivel én tudtam, hogy ténylegesen kinek milyen szerepe van, és mi miért történik, de olyan jó történeteket találtak ki a játékosok, hogy élvezet volt hallgatni.

Érdekes volt azt is nézni, hogy ahogyan a szervezők egyre jobban próbálták eltávolítani a csapatot egymástól, vagy ráterelni a gyanút valakire, vagy rossz színben feltüntetni valakit, úgy lett egyre szorosabb kapcsolat a játékosok között.

Eddig csak a dicséret és szivárvány ömlött ki a billentyűzetemből, de lehet, hogy mondanom kellene valamit, ami nem tetszett. Nos, hát ezt nagyon nehéz találnom. Amit negatívumként fel tudok hozni, az a történet vége.

Személy szerint nekem túl elhamarkodott és gyors volt a befejezés. Megértem, hogy nem volt meg a kellő idő és ember ahhoz, hogy a történetbe illő izgalmas befejezést lehessen játszani, de így kicsit kiábrándító volt, nem beszélve arról, hogy a feléről le is maradtam, mert éppen más dolgom volt, de ez már az én bajom.



Kép: Hernádi Janka (Hirfael)