

MIÉRT ÉPP A KÖZÉPKORI EURÓPA II. RÉSZ

Az ezt megelőző cikkben kifejtettem azt, hogy pontosan mi is teheti annyira központivá az időt és a kontinenst, fantasy szerepjátékok színhelyének mintájául. Kitértem arra is, hogy miképpen különbözik egy fantasy-középkor attól, amit a mi világunkban éltek át népek. Bizony a másik oldalon sok tekintetben javult, jobb a helyzet, no de egy élethűbb változatban, vagy éppen pontosan a középkori Európában – akár át van itatva némi kis fantasztikummal, akár nem – izgalmas lehet. Ez alkalommal viszont szeretném abba az irányba vezetni gondolatmenetemet, hogy vajon más idők, más országok mennyi a középkori Európához hasonlatos előnnyel rendelkeznek, és versenyre kelhetnek-e vele abból a szempontból, hogy alkalmasak-e egy fantáziavilág mintájának? Jöhet-e ott ugyanannyi kaland, ugyanannyi izgalom, és milyen formákban?

Ha nem is fogok tudni mindegyikre kitérni, beletekintek a tényekbe, amennyire tudok. Amennyiben fantáziavilágot alkotó kollégák is olvassák soraimat, ezzel együtt meg fogom próbálni a lehető legjobban feltüntetni a lehetőségeket, amiket meg lehet alkotni egy szerepjátéknak vagy írássorozatnak helyszínéül szolgáló világhoz.

Először is ejtsünk még néhány szót a korról, mielőtt eldöntenénk, hogy hová utazunk Európán túlra. Bizonyos vélemények szerint, ahogy egyre jobban haladunk előre az időben, mondjuk esetünkben a középkortól, és ahogy egyre előtérbe kerül a technikai fejlődés, modernizáció, ahogy tesszik, a mérleg azzal párhuzamosan billen a fantasy helyett inkább a tudományos fantasztikum vagy másképpen sci-fi oldalára, a stílus törzsét illetően. Van igazság ebben az állításban, de azért nem nevezném teljesen igaznak. Mert bár való igaz, ahogy az emberiség egyre inkább elkezdett a gépekkel cimborálni, úgy születtek meg a különféle elméletek a gépemberekről, lézerfegyverekről, csodálatos járművekről, ez mind így igaz, steam-punktól a cyberpunkig. Mindezzel a gondolattal, egyfajta háttérrel kívánok teremteni a korok sajátosságait és e két irodalmi stílus között, amely valahogy úgy néz ki, hogy az ipari forradalomtól vagy annál még

egy kicsit korábról visszafelé, egészen akár a kőkorig jönnek a fantasy műfajokhoz alkalmas világképek, míg a másik oldalról az ipari forradalomtól kezdve napjainkig vagy a bizonytalan jövőig következik a sci-fi ideje. Igaz, ami igaz, Frédi és Béni megmutatták, hogyan hasznosítható a mamut ormánya mosogatóként, vagy a talicskához kötözött velociraptor miként lehet fűnyíró, de a kőkorszaki cyberpunk már valóban egy abszurdabb ötlet. Sokaknak, akik jobban ragaszkodnak a tisztán tartott stílusokhoz, talán nem tetszhet az, amit most mondani fogok, ám, ha némiképp az ember használja a kreativitását, és jól megnézi a korszakokat, valamint a két stílus elemeit, észreveheti, hogy bővízhető velük úgy, akár az építőkövekkel. Olyan stílus-vegyítésekről beszélek, amiket úgy emlékszem, hogy legelső írásaim között kifejtettem már, de most némiképp bővebb, bensőségesebb vizsgálatra keríték sort.

Igaz, hogy a középkor a legkedveltebb mind közül, erről már előzőleg beszéltem, a másik, ami a kedveltebbek közé tartozik, az a jelenkor, vagy legalábbis a közelmúlt. Szerepjátékokban a Sötétség Világa, Cthulhu hívása, valamint a kém-, és szuperhős szerepjátékok világa, de az első helyen az említett kettő a dobogós. Noha a Sötétség Világának van egy középkori változata, kötve hiszem, hogy mindezt az „integrálódás” céljával tették volna, hogy ők is illeszkedjenek a fantasy szerepjátékokhoz. Hiszen a Sötétség világa tősgyökeres horror játék, sokkal inkább az igazi sötét középkori szellemhez akarták hozzáilleszteni, és véleményem szerint remek munkát végeztek, a szörnyek által uralt éjszakák valóban ilyenek képzelhetőek el. A reneszánsz, mint olyan, szintén sok kalandot nyújt, ilyenkor központibbá válik a hajózás, a kalózkodás mindenki által kedvelt felbukkanása, romantikusabb kalandok és a regényesebb hősiesség, mint például A három testőr története. A pontos kifejezés ezeknél a világoknál a „swashbuckling”, magyarul durván kardforgatás – jellemzője a gyors, rapírral folytatott harc.

Tűnhet úgy, hogy legyen az akár fantasy-világ vagy a mi világunk némiképp megváltoztatott

mása, de technika, és mágia nem fér meg egymás mellett. Igazság szerint megfér, de olyan dolog ez, mint a málnaszörp: tudni kell az adagolás megfelelő arányát. A siker az alkotóelemekben leledzik, nem azok halmazában. Az időhullámvás nem lehet éppen a legszerencsésebb.

Faerűn, az elfeledett birodalmak világa például többségében a középkorra hasonlít, ám az öreg birodalmak azon belül már az ókori Görögország, Egyiptom, és a közel kelet. Nem kell megvadulva egymás mellé tenni a teleportáló berendezést, meg a tűzokádó mágikus lándzsát, mindent csak szépen mértékkel, hogy ne csapódjanak a kettő között kezelhetetlen ellentétek, de ugyanakkor túl hasonló se legyen a két oldal. Kiváló példa erre az Arcanum című számítógépes kultusz szerepjáték világa, bár ugyanerre a viszonyra épül *A csillagok háborúja* közkedvelt Jedi rendjének képe is. Abban az esetben is, ha maguk is láthatóan sokat támaszkodnak droidokra, a technika készítette lézerkardra vagy egyebekre, mindez csupán anyagias kellék, a csak általuk érzékelt Erő hatalma mellett, mely megadja rendjüknek, sőt fajtájuknak a misztikusabb árnyalatot – a rengeteg technika mellett. Ám az átmenetek itt is szolgálnak minket, és egy elég mulatságos, nem várt csavart kínálnak fel a merészebbek számára, mégpedig egy igen érdekes keverést.

A már tapasztaltabb, fantázia-világlátott embe-
reknél talán felöltik a lehetőség, miszerint hibrid elemeket teremtünk.

Értem ezalatt a mágikus hatással hajtott gépeket, vagy a mágikus hatást generáló gépeket. Míg az utóbbi némiképp nehezen kivitelezhető, az előbbi nem is olyan ritka dolog Eberon világában, a mágiával hajtott vasútvonal formájában.

Persze a mágikus hatást kifejítő gépezeteket is meg lehet oldani. Én például most ezen elgondolkodva el tudok mesélni egy koncepciót. Veszek egy 30-as, 40-es évekbeli világméretű. A technológiai szint ekkor már adott, de színesítsük meg a világot az akkoriban újfent éledező okkult fejtegetések igazsá tételeivel. Vegyünk egy csoport tudóst, akik majd' beleöszülnek a napi robotba a kutatóbázis legmélyén, hogy kedvére tegyenek egy titkos szervezetnek a mágia elleni harcukban, hatékony eszközöket előállítva. Aztán az egyiküknek eszébe jut a tűz ellen tűzzel elv, és mivel a mágiahasználat abban a világban nem tanulható, ezért egy elmélethez nyúl, mely szerint a varázshatalom egy energia, amit elő lehet állítani. Akár az elektromosságot, akár a hőt, akár egy mesterséges hajtóanyagot. S bár lényegesen limitáltabb lesz, amit kihozhatnak a gépből, mégis a harcra talán épp meg fog felelni,

a szervezetnek meglesznek a mágikus generátorral ellátott fegyverei.

A másik esetben már jóval egyszerűbb hozzáfogni a megalkotáshoz. Menjünk vissza, mondjuk az ókorig, ahol – manapság már több okunk van feltételezni – hogy bizonyos ember alkotta gépezetek léteztek már ekkor is, leginkább fogaskerekekkel, huzalrendszerekkel voltak működtetve. Az egyiptomiak, perzsák, kínaiak és természetesen a görögök lehettek ezeknek a nagy úttörői. A királyi sírokat őrző csapdák ugyanúgy egy kis fantáziával megváltoztathatóak, mégis hasonlatossá tehetőek a manapság használatos technológiához. Ha valaki rálép az adott mezőre, a csapda aktiválódik. Mint mondjuk a hangérzékelő, vagy a lézertény megszakítása. Mindezek bizonyítják azt, hogy lehetséges vitatkozni azon, hogy a kor fontos-e vagy nem, és annak jellemzőit mindenképpen meg kell-e tartani az eredetinel, de nem igazán érdemes. Természetesen azt nem hinném, hogy bárkit komolyan fognak venni, amennyiben az őskorba repülőgépeket, és afféléket pakol, ám némi elsimítással még át lehet hidalni ezt a problémát is. Hogy milyen földi kort választunk hát egy fantázia világnak és mennyit tartunk meg belőle, mennyi más kor sajátosságával vegyítjük véleményem szerint merőben opcionális.

Most maradjunk a középkorban, ám lépünk túl Európán. Mi a legkedveltebb fajtájú világ-fajta? Tapasztalataim szerint a játékosok sokan kedvelik a távol-keletet, Kínát, és Japánt és tény és való, hogy a különleges, egzotikus hangulat, a tőlünk meglehetősen távol álló kultúra szokásai, társadalmi sokakat magával ragadhat. És bár tény, hogy az esetek többségében a két nép meglehetősen összeolvad – bár érthető, hiszen a japánok sok mindent vettek át Kínától, kezdve a bonyolult kalligráfiával – rendkívül jól megférhetnek egymás mellett a lojális, törhetetlenül küzdő samurájok, és a tudósok. Nem beszélve arról, hogy Japán esetében a „Középkor” mint olyan, a feudális rendszer képeiben, a hagyományok szigorú megőrzése miatt jóval több ideig tartott, így lehetünk rugalmasabbak. A távol-keleti misztikum nagy szerepet játszik, a buddhista és sintoista mitológia elképzelhetetlenül széles, elég csak az istenek tízezeire, és a rengeteg szellemre, démonra gondolnunk. És ha már itt tartunk a lényeknél, mi sem egyszerűbb annál, hogy ezek között szétnézve egy keletesebb világban megteremtjük az eddigiekből megszokott elfek, törpék, orkok megfelelőit, hiszen annak a mitológiának is megvannak a hasonló alakjai, akár csak a mágikus lények esetében, hiszen Kínának is megvan a maga

sárkánya, egyszarvúja, óriása, vámpírja, Japánban ott vannak az alakváltó állatok, akik ember formát öltenek, megtévesztve a halandókat.

De ha itt is közbe kell, hogy szóljon a technika, az sem baj, elvégre Kínában már a legősibb időkben is rengeteg feltaláló alkotott, tőlük ered maga a puskapor is, de akár gépeket is teremthettek. Japán pedig manapság igazán élen jár a technológiát tekintve, ezekből is áthozhatunk a régi időkbe. De van például egy Steampunk Musha nevű szerepjáték, mely a viktoriánus kor gőzgépeit rakja át a feudális Japán földjére. Nem lenne-e vajon érdekes egy olyan császári hadosztály, mely egy bonyolult gépvázzal mozgatott szamuráj páncélokából áll? Így teremthetünk keleti gölemeket például. A Képzett kínai, és japán hadseregen alapuló akár puskás katonák bőrébe bújva is harcba lehet szállni, ott is ugyanúgy lehet megvívni akár barbár hordákkal is, akik – amennyiben a világ teremtője a kelet nagyobbik részét át akarja vinni – megfelelői lehetnek a felbolydult mongol lovasoknak, akiket Dzsingisz Kán kezdett el vezetni, vagy az észak-ázsiai törzsek. A Varázshatalomnak errefelé nagy köze van az emberen túli lényekhez, elsősorban a különböző szellemek, és szörnyetegek egy egyedi tulajdonsága, hogy mágikus erejük van, melyeket varázslatok, vagy arra hasonlító képességekként mutatkoznak meg, ám az embereknek is ugyan így megvan a lehetőségük. Hogy a távol kelet szelleműző varázslói, talizmán készítői, elementalista varázslók, mély titkokba beavatott szerzetesek, vagy a sámánok formájában azok is nagyon sok lehetőséget találhatnak, akik a misztikus tanokat szeretik jobban. Ám ha az intrika jobban a kedvére való, nos, egy olyan óriási udvartatásban, ahol hivatalnokok, tisztviselők tucatjain kívül még egy bonyolult földesurakból, nemesemberekből álló lépcsőn kelhet feljutni a császárig, nagy szerepe lehet a pozíciónak, a feljebb jutásnak, és a szervezkedésnek. Közel milliányi szálon elutathatnak rejtetten a színpalak mögött, s ennek elintézését lehet az arrafelé nagyon is kedvelt ékezzólással is elintézni, ám esetenként megbízni egy nindzsa klán egyik tagját egyszerűbb, ha olcsóbb nem is.

A következő már inkább személyes véleményen alapul, ennek a világformának nem igazán néztem utána, már arra értem, hogy mennyire kedvelt vagy mennyien szeretnék látni. Minden esetre, ami engem illet nagyon kíváncsi volnék, hogy milyenek lehetnek az olyan világok, ahol az afrikai törzsek, vagy az őslakos amerikaiakhoz hasonlóan élnek a különböző népek. Itt inkább az észak-amerikaiakat értem, hiszen tudvalevő,

hogy a közép-és dél amerikai indiánok egy meglehetősen emelkedett kultúrával bírtak. Noha kívül esik ez már a középkori dolgon, ennél a résznél mondjam őszintén, mindig jókat derülök rajta, amikor némelyik amerikai ismerősöm megemlíti, hogy náluk középkori, vagy éppen reneszánsz napokat felelevenítő fesztivál lesz. Érdekes, mikor Amerika azokban az időkben még csak gyarmat sem volt. Pláne a középkorban nem, ezt meg is beszéljük egymás között párszor. Egy szó mint száz, az olyan világok igazán érdekesek lehetnek, ahol az emberek csakis törzsközösségekben élnek, még akkor is, hogyha városban élnek, akár a dél-amerikai őslakos indiánok. Kultúrájuk éppen annyi csodával van teli, mint rémségekkel, vagy legalábbis olyanokkal, amik a civilizált elpuhult ember számára szörnyűségesek. Gondoljunk csak a véresebb rítusokra, melyeket az isteneknek mutatnak be, főként a dél-amerikai őslakosok vallásában hallhatunk emberi véraldozatokról, a vudu-mániások képzelgéseire már jobb nem hallgatni, az másképp zajlik. A törzsi misztikum, a spirituálisabb vallások ugyanannyi izgalommal szolgálnak, mint a keleti mintára készült világ, vagy éppen Európa, csak éppen itt orvosságos emberek, papok, esőcsinálók, törzsi varázslók bőrébe bújhat az, aki papok, varázslók szerepét kereste eddig. A törzs tagjai sokkal közelebb állnak egymáshoz és a keményebb körülmények között élő kultúrákban bizony az élet is keményebb, mindamellett, hogy a törzsi bajnokokkal való megmérkőzés, a sámánoknak teljesített varázslatos feladatok, a férfivá avatás rítusa szint vihetnek az itteni karakterek életébe. Viszont ilyen esetekben a mindennapi teendők is ugyanolyan nagy kihívással szolgálhatnak, egy vadászat sem éppen úgy megy, hogy rögtön lövünk egy szarvast. Pláne nem, ha a csapat azzal lett megbízva, hogy az egész törzsnek hozzon ennivalót, mert az esős évszak miatt feljebb költöznek a hegyen, nehogy a folyó megáradván kiöntse őket. És akkor még eljutni egyik pontról a másikra. Kincsek, és varázslatos jutalmak talán egyáltalán fel sem bukkannak, hacsak a törzs számára nincsen valami jelentősége a talált tárgyoknak, de ezen népek esetében a kincsek teljesen más fogalmat nyernek, és már egy veszélyes vad legyőzése a nem olyan kitartó fegyverekkel megfelelően olyan tettnek mint egy high fantasy világban egy kemény ogre legyűrése. A mágia is másképpen működik, nagyon kevés olyat lehet elképzelni ezeknek a primitívebb népeknek a mitológiából, mint a megszokott varázslók abraka-

dabrái. Megfigyeléseim és olvasmányaim szerint sokkal inkább az emberek, lelkek, istenek és ember, egyáltalán két lény közötti pozitív, negatív, vagy éppen semleges kapcsolatfenntartást eredményeznek, vagy éppen befolyásolják azt. Bár fontos, hogy ezekben a kultúrákban is a varázslás is az isteneknek köszönhető, a haitiak például a kisebb isteneknek, a loákon keresztül lépnek kapcsolatba a felső istenükkel. Loából rengeteg van, akiket a varázsló a testébe fogadhat, attól függően, hogy mire is kéri az istent.

Beszélhetnénk még a viking, vagy éppen az arab világi környezetekről is remek példaként, ezek azonban véleményem szerint az iménti kettő keresztződése valamilyen szinteken. Arab, vagy legalábbis közel-keleti hangulatú csak sajnós meglehetősen rövid életű kampánya, amit Zakharának hívtak, és élvezetes is volt a beszámolók alapján, amiket olvastam. Egy északias kalandkörnyezet viszont nem csak személyes ízlés miatt, hanem annak ritkasága miatt is rendkívül érdekes lenne már csupán olvasmányak is.

