

Lidércfény

amatőr kulturális antológia

www.szentesinfo.hu/lidercfeny

I. évfolyam, 2. szám, 2007. február

Köszöntő

Második alkalommal jelentkezik antológiánk, immár 8 oldalon, viszont megmaradt az A/4-es méretű, nyomtatóbarát verzió. Mint láthatjátok, már van Tartalomjegyzék, és megnőtt kicsit az Impresszum rész is. Mindezek jórészt annak köszönhetőek, hogy több alkotó művei találhatóak meg ebben a számban, köztük az előző számhoz kezdőlökést adó Fényhozó írásai.

Első számunkról kaptunk jót is, rosszat is, segítő kritikát is. Igyekszünk a jövőben az észrevételeknek, elvárásoknak megfelelni, eleget tenni, de mint azt bizonyára tudjátok, nem egyszerű manapság semmilyen kulturális kiadványt létrehozni. Volt olyan javaslat, hogy legyen színes, valamint kérték, hogy legalább a borító legyen színes, de egyelőre nincs meg ezekhez az anyagi hátterünk, illetve szeretnénk nyomtatóbarátok maradni. Emiatt nem kerül bele a szükségesnél több kép sem. Ettől függetlenül nem zárkózunk el attól, hogy egy ennél sokkal igényesebben kinéző kiadványt hozunk össze, de ez még a jövő zenéje.

„A jövő zenéje” - írom, de talán nem is olyan távoli ez a jövő, ha a tervek szerint alakul a Lidércfény Kulturális és Művészeti Közhasznú Egyesület létrehozása. Természetesen abban az esetben is fokozatosan kívánunk változtatni. (Más formátum, belső grafikák, színes borító, stb.)

Addig is kellemes olvasást, kikapcsolódást kívánok!

Jimmy Cartwright

Az elhagyott vár

Csak a mohos, hideg falak maradtak
Penészes idő nyalogatja vérező ujjait
Keres valakit nedvesen tapogatózva
Valakit, aki már nem lakik itt

Elsárgult tekercsek, fóliánsok
Egy állványon régi, kopott könyvek
A sarokban málló rongycsomó
Elment a varázsló, megjöttek a könnyek

Pincebogár szalad a foszló függönyön
Kocsonyás fejű rémálmok között
Kúszna tovább az idő, de nem tud
A titok pókhálók közé költözött

Csak a mohos, hideg falak maradtak
Feketén merednek a ködpárában
Törött, vak tükrök őrzik mosolyát
Egy árnyéknak, az Álmodók Házában

Kósza

Tartalom

| | |
|--|----|
| Köszöntő /Jimmy Cartwright/ | 1. |
| Az elhagyott vár /Kósza/ | 1. |
| (R)Égi Háború /WhiteRaven/ | 1. |
| Mit jelent harlequine-nek lenni? /Kósza/ | 2. |
| Magány /Anonymus Chynewa/ | 2. |
| Fuss el! /Kósza/ | 3. |
| A bunyó /András/ | 3. |
| Éjszín madár /Fényhozó/ | 3. |
| Vérfarkassá válni /Pajzi/ | 3. |
| A szerepjáték ma /Jimmy Cartwright/ | 4. |
| Barátok /Anonymus Chynewa/ | 6. |
| Egy mondat /András/ | 6. |
| Ébredés /András/ | 7. |
| A Látó /Jimmy Cartwright/ | 7. |
| Átalakulás /Fényhozó/ | 8. |
| Megőrültem /Pajzi/ | 8. |
| Bizalomgerjesztő külső /Jimmy Cartwright + András/ | 8. |

(R)Égi Háború

Nagy vihar tiszteli meg a csatát
Véres harc önti el a határt
Elmossa az eső a vért
Véres kard és erős vért
Borítja az Ő testét

Lovasok rohanják le a földet
Szétszedik a gyalogos testet
Sár és eső mossa őket
Csak egy-kettő az ki elesett
Meghaltak már a kevesek

WhiteRaven

Impresszum:

Kiadja a Lidércfény Online Kulturális Magazin

Megjelenik minden hónap közepén.

E-mail: lidercfeny@szentesinfo.hu

Szerkesztők: Kapitány (Török Viktor),

Jimmy Cartwright (Bognár Zsolt)

Grafikai munkatárs: WhiteRaven (Bognár Áttila)

Mit jelent harlequine-nek lenni?

A bohóc állt.

A nézőtér lassan elcsöndesedett, minden arc, szem, lélek a színpad felé fordult.

Teltek a percek.

A bohóc csak állt, mozdulatlan, mintha egy próbababát ott felejtettek volna az előző előadás után.

Fehér selyemruhája fodrai közt megtorpanni látszott az idő, a fekete négyzetek mély kutakként gyűjtötték magukba a fényt. S ahogy megfagyott a pillanat, az emberek egyre részletesebben, egyre tisztábban látták az alakját, ott, a hatalmas színpad közepén, az ezüst fénycsóva alatt. Kicsi volt, törekeny. Öltözéke ormótlannak tűnt, a lágy esésű anyag mintha a semmit ölelte volna körül. Két fehér kesztyűs keze súlytalanul pihent oldalán, arcán a vastag festékréteg kifejezéstelen álarcként meredt a semmibe. Vagy a végtelenbe. Kopasz fejét fekete posztósapka takarta.

Nem volt mozdulat a megszólalásban: a kicsiny alak egyszer csak beszélni kezdett. Hangja időtlennek tűnt, s az emberek feje fölött hömpölygött tova, gyöngyei agyukba hullva rég elfeledett színapsziszokat élesztettek újra.

– Az Álmodók Házáról fogok mesélni nektek - mondta.

Megszűnt az idő. Megállt. Megfagyott.

S mikor a tér sem volt már ugyanaz a tér, amelybe megérkezett az ember - a színházterem köríves falai egyre vékonyodtak, a karzatok lassacskán lecsorogtak a freskós falakról, hullámozott a székek rengetege -, s mikor már nem voltak gondolatok - az emberek némán meredtek az előttük álló jelenésre - a bohóc folytatta:

– Ez a ház ott áll, az Elfeledett Vidéken... Fekete falai közt bo-

lyong a köd, farkasok vonítanak az éjszakában, mikor az árnyak eljönnek a félelem csarnokaiba. Aki itt lakott, a Varázsló, csak törött tükröket hagyott hátra. Most ezekből a tükrökből csorog penezes falakra az álom.

– Ősi grimoire-okat lapozgat a szél, ha betéved ebbe a házba. S a pókhálók közt gyöngyszemű babákat talál, kóchajukban por ül, fodros ruhájuk ráncai közt pincebogarak szaladnak tova. A szél kacagása és az élőhalottak jajszava kong a folyosókon.

– Nincs fény, nincsenek színek itt, az Álmodók Házában. Nincs hideg, nincs meleg, ide halni jár az idő. Fekete a vér is, mely a málló vakolat alól folyik a földre dobott, tépett angyalszárnyakra.

– Az emlékezet reszket, bolyong, egyre csak bolyong a házban, majd nyüzszítve kuporodik az egyik sarokba. Nincs menekvés innen, az Álmodók Háza fogva tartja azt, aki egyszer ide belépett. Rácsapódnak a rúnavészetes ajtók, elolvadnak az ablakok, elfogy a lét.

– Sziklák közt áll az Álmodók Háza, a fájdalom kőbe fagyott hullámai nyaldossák talapzatát. Tornyai vízköpők merednek vak szemükkel az éjszakába, könny-eső mossa karmaikat. Szélkakasok csikorognak, kong az egyetlen óra, mely mindig ugyanazt az időt mutatja. Évezredek óta...

– Ne higgyetek nekem, emberek. Szemem sír, pedig bohóc vagyok. Ajkam beszélni látszik, pedig nem ismeritek szavam. Nem vagyok más, nem vagyok több, csak egy harlequine.

A bohóc monoton hangja lassan elhalt a teremben, a fagyott idő nehézkesen indult útjára újra.

A közönség egyként vett mély lélegzetet - s mire a sóhajok elhaltak, nem maradt más a színpadon, csak egy üres bohócruha.

Kósza

Magány

Soha senki nem vett komolyan. Persze, amíg csak azt látták bennem, amit látni akartak, addig nem volt gond. Míg eleget tettem abbéli elvárásaiknak, hogy szép, szexis, de buta kísérőjük legyek, addig rendben ment minden. Ám amint megsejtettek valamit valódi kilétemről, rögtön nevétség tárgyává akartak tenni. Annak ellenére, hogy ez szinte soha nem sikerült nekik, hisz' nem hiába vagyok az, ami. Az utolsó, ki gyilkol.

No nem mintha valaha is megsejthette volna bárki igaz kiléteimet a maga sötét valójában...

Nemes elf vagyok, egyike azoknak, kik elhagytuk gyönyörű hazánkat, Tündérhont. Oh, drága családom, látlak-e valaha még benneteket?

Persze botor gondolatok ezek, főleg az én elmémtől. Abban a pillanatban, hogy elhagytam kicsiny falunk határait, száműzött lettem, renegát. Soha többé nem kapaszkodhatom fel már otthoni fákra, nem szívhatom be Tündérhon párás, balzsamos levegőjét...

Annál is inkább, mert Tündérhon többé már nem létezik, s családom tagjai is elköltöztek... örökre. Az én árulásom lett vesztük,

több száz éve már. S habár valójában el nem árultam, elhagytam népem. S azok, kik elfogtak később, mindent kiolvastak elmémből, a Haza pontos helyét abban a másik, titkos dimenzióban. S elpusztították őket! Az utolsó szálig!

Ezek után nem ölték meg. Meghagytak abban a tudatban élni, hogy saját fajtám totális gyilkosa vagyok. Aztán megtanítottak ölni. Hihetetlenül jól gyilkolni. Legyőzhetetlenül harcolni. Egy tökéletes harcost akartak maguknak.

Erre fáztak rá. Sokat megöltem közülük, és elmenekültem. Idővel, évtizedek alatt, üldözőimmal is leszámoltam. Később utolsó írmagjukat is kiirtottam.

Most egyedül vagyok, magányos. Nem él már a földön olyan, ki ezt meg tudná érteni. Egyetlen értelmes „humanoid” faj maradt csak fenn az évezredek alatt, s ennek kultúrájában már csak nyoma van a többieknek. Senki nem emlékszik már a nemes elfekre. Már én sem emlékszem rájuk.

Fogalmam sincs, meddig élünk. Meddig fogok élni... ..szenvedni...

Egyedül vagyok.

EMBER, HÁT NE KÖSS BELÉM!!

Anonymus Chynewa

Fuss el!

Már lopózik az éj utánad
Borostyánban visszhangozza lábad
El fog érni, hűvös kezét nyújtja
Lassan torkodra fonódik az ujja

Lihegő árnyak bűvölnek a ködben
Valami motoszkál mélyen lenn a földben
Homlokod mögött súgja altatódalát:
„Áss ki! Kapard ki börtönöm falát!”

Menekülj el innen, fuss a végtelenbe
Fuss a fehér, fénylő félelemben
Bújj el ott, hol tavirózsák nyílnak
Ott, hová kicsiny virágmanók hívnak

Lapulj meg barlang hűvös homályában
Tündérként tölgyfa mohos vén odvában
Tiéd lesz az álmok minden valósága
Tiéd az öröm földi boldogsága

Van hová futnod, siess, szaladj hamar
Mert a halál-világ öre téged akar
Rohanj, és a fény-országba kerülsz
Reménykedhetsz akkor, hogy majd megmenekülsz

Kócsa

Éjszín madár

A fellegek felett repült
az éjszín madár
Gondolt egyet s
egyre lejjebb szállt

Szél és napsütés kísérte
Hívták őt a messzeségben
Ment csak ment
sodorta az élet egy hang felé

Egy erdei tisztáshoz ért
felette rótt a méltóság körét
Egy lány várta őt ott rég
Egymást régről ismerték

Az éjszín madár
leszállt egy fára
várta a lány közeledtét
és csak nézte annak barna szemét

De a fák közül
egy ifjú lépett ki
Nem láthatta, hogy a lány
egy madárhoz beszél

– Elmégy, itt hagysz?
– Ne félj, sohamár.
Mosolygott a Holló
s tovaszállt

Fényhozó

A bunyó

...Hahó!

A kocsmában kitért a bunyó!
Az első sorban verekszik Sam

Az a ragyas nagy ló

Ám váratlan fordulat:

Kölcsönhatásba kerül egy széklábbal
S elhallgat –

Egy jeles egyén kifelé repül

Az ajtófélfát elviszi emlékül

Aztán becsapódik egy szénásszekérbe

Lelke pedig elindul az égbe

A kocsmáros, hej bújkál

Menti ami menthető

Tükröt, italt, mind ami menő

Ám egy szódásüveg

eltalálja, mint egy löveg

és elszenderül –

Odakinn egy koldus melán hegedül

Vidáman csépelik egymást a fiúk
ezalatt

A sheriff immár alétan hever

A zongora alatt

Ó, a polgármester sajnos

idiótán tántorog

Az ok:

Egy petrencerúdból előléptetett

Dorong –

Forró a hangulat

Micsoda pofonok!

Repülnek az emberek

A mestergerenda recseg-ropog –

Ám a vad közelharcolnak

Egyszerre vége szakad

Hirtelen egy légy zümmögése

Az összes nesz

A harci kedv elpárologott

Épp úgy, mint a szesz

És akik még állni tudnak

Hazatántorognak

Hej! Hahó!

Hej, a kocsmában csönd van

Csak a szenderegők horkolnak egy sarokban

No és jönnek már az új vendégek

– az üzlet megy tovább –

meg a szanitéclegények...

András

Vérfarkassá válni

Sötét az este, reszketnek a fények.
Alattuk fekszem - és sírok. Még élek.
Csillagok őriznek, nehogy meghaljak.
S jön már a Hold; hírnőke a bajnak.
Kerek arcát látva megfeszül testem-
Izzón belémvillan: csapdába estem.
Egyre zsugorodik a rét, hol fekszem.,
Szigorú fatörzsek álldogálnak felettem...
Könnyel teli szemem sárgán villan fel.
Lábam remegni kezd; úgy elfutnék, el!
Éles fogaimtól vér ízét érzem.
Megőrültem már, mondd? Vagy talán még nem...?

Pajzi

A szerepjáték ma

Előző számunkban cikkeztünk a szerepjátékról, próbáltuk bemutatni mi az, milyen is az. Miután az egy elég régi írás, valamint így utólag elolvasva nem teljesen közérthető, ezért arra gondoltam, némi pontosításra szorulnak az abban leírtak. Továbbá azért látom ennek szükségét, mert az évek során sokat fejlődött a szerepjáték-ipar, illetve sokat változott a szerepjátékos kultúra, valamint megjelentek az internetről is letölthető mini és házi szerepjátékok, teret hódítottak az online szerepjátékok, van tehát mit bepótolni ezen a téren.

A szerepjáték története

Mint szinte mindennek, a szerepjátéknak is vannak előzményei. Az 1960-as években már elterjedtek voltak a harci stratégiai játékok, melyekkel főleg nagy ókori, középkori és újkori csatákat játszottak újra. A '60-as évek végén Gary Gygax találkozott Jeff Perrenel a Lake Geneva Tactical Studies Associationban, aki már rendelkezett egy szabályrendszerrel középkori harci figurákhoz. Az engedélyével Gary Gygax kibővítette a szabályokat, ami LGTSA Medieval Military Miniatures Rules címen megjelent az International Federation of Wargamers havilapjában. Később a szabályokat továbbfejlesztette, és fantasy elemeket is beemelt a játékba, ez a változat Chainmail címen jelent meg 1971-ben a Guidon Games kiadásában. Itt még mindig csak háborús stratégiai játékoknál tartunk, de hogyan is lett ezekből szerepjáték? Természetesen Gygax és társai nyughatatlan fantáziája által. Még tovább fejlesztették a szabályrendszert, és 1974-ben napvilágot látott a Dungeons & Dragons (röviden D&D) nevű, fantasy stílusú szerepjáték, melyet Gary Gygax és Dave Arneson neve fémjelez. Néhány év további fejlesztés után, miközben megjelentek a piacon a versenytársak szerepjáték rendszerei is (pl. Tunnels & Trolls, RuneQuest, DragonQuest, Traveller, The Fantasy Trip), piacra dobták a TSR gondozásában az Advanced Dungeons & Dragons szabályrendszerét, valamint a Basic D&D szabályrendszert, mely a kezdő játékosoknak adott segítséget, hogy felzárkózhassanak az AD&D-hez. Így a hetvenes évek közepére az USA-ban fokozatosan kialakultak a maihoz hasonló szerepjátékos szokások is.

Az azóta eltelt 30 év során az asztali szerepjátékok (lásd később) alapkonceptiója nem sokat változott. Megjelentek a különböző stílusú szerepjátékok, a fantasyn kívül számtalan más stílusban is készítettek efféle szórakoztató játékokat. A nagy, erre specializálódott cégek (TSR, White-Wolf, FASA, Steve Jackson Games, stb.) játécai mellett kialakultak a házi szerepjátékok (lásd később), melyek főleg már meglévő rendszereken alapultak, majd a világ gyorsulása magával hozta a mini szerepjátékokat is (lásd később). A számítástechnika és az otthoni számítógépek terjedése is kihatott a szerepjáték-iparra és társadalomra, megjelentek a számítógépen játszható szerepjátékok, az internet terjedésével pedig az online RPG-k.

Mi is az a szerepjáték?

Ha már ejtettünk néhány szót a szerepjáték történetéről, talán nem árt arról is írni egy keveset, mi is az a szerepjáték, hogyan is képzelje azt el egy laikus. Bizonyára mindenki olvasott már

olyan könyvet, amibe teljesen bele tudta magát élni, szinte ő maga volt a főszereplő. Valószínűleg a könyv végén eszébe jutott, hogy ha valóban ő lett volna a könyv szereplője, mit és hol csinált volna másképpen. Ez a gondolkodási séma már nagyon közel áll a szerepjátékosok gondolkodásához. A fent említett Steve Jackson és kollégája, Ian Watson a fenti sémát olyan komolyan vették, hogy megteremtették vele az ún. lapozgatós könyveket, melyek egy előre megírt, de nem lineáris történet részesévé tették az olvasót. Az aprócska fejezetekre bontott könyvekben szinte minden fejezet végén volt választási lehetősége az olvasónak, merre folytatódjon tovább a történet. Ezek a sztorik alapvetően a TITÁN-on, Steve és Ian saját világán játszódtak.

A szerepjáték során egy hasonló szituációba kerülnek a játékosok. Egy adott világban, előre meghatározott szabályok alapján részt vesznek egy - általában előre megírt - történetben. A történetet általában annak kiöltője meséli, akinek a játék során kitüntetett szerepe van, illetve a játék során megkülönböztetett titulusa is van. (Ez rendszertől függően lehet mesélő, játékmester, kalandmester, stb.) A mesélő további feladata, hogy a történet mesélése során szórakoztassa a játékosokat - hiszen a szerepjáték egyik lényeges eleme, hogy a résztvevők jól érezzék magukat -, és a további sikeres játék, kaland érdekében megfelelő információkkal lássa el őket. A játékosok egy-egy kitalált személyiséget, karaktert irányítanak, akinek segítségével átélnek a mesélő által kitalált kalandokat, történetet.

Mindehhez természetesen szabálykönyvek, (általában) dobókockák, jegyzetpapírok, ceruzák és ún. karakterlapok adják a szükséges hátteret, hogy játékban előforduló konfliktusok, harcok során egyértelműen el lehessen dönteni kinek és miért van igaza, ki a győztes fél.

Szokták még a szerepjátékot a színházhoz, filmes szerepek megformálásához is hasonlítani, ahol a színészek időnként a saját jellemüktől gyökeresen eltérő karaktereket alakítanak. A szerepjáték során is előfordulnak ilyenek, a különbség csupán annyi, hogy nem öltöznék be jelmezbe a játékosok az asztal körül, csupán szavakkal, gesztusokkal, beszédstílussal, esetleg grafikával szemléltetik, hogyan néznek ki, viselkednek a kaland során. Emiatt sokan, akár szervezettel is támadják a szerepjátékokat, s a gonosz karakterek alakítása hatott úgy néhány külső szemlélőre, hogy ezek afféle sátánista szeánszok, tehát szerintük tiltani kell az ilyeneket. A későbbiekben emiatt szót ejtek majd a szerepjáték egyénre gyakorolt hatásaira is.

A szerepjátékok típusai

A szerepjáték a kezdetekben abból állt, hogy néhány fiatal (általában egyetemista srác) összeült egy szobában egy asztal körül, és akár éjszakába nyúlóan kalandoztak. Körülbelül húsz éven keresztül ez volt az egyetlen ismert formája a szerepjátékoknak, s a mai napig ez a legnépszerűbb. Azonban az új játéktípusok megjelenése okán asztali szerepjátéknak keresztelték el.

A kilencvenes évek közepén jelentek meg az élő szerepjátékok, melyek általános jellemzője, hogy nem szobában és nem asztal körül játsszák a játékosok, hanem - akár jelmezbe öltözve - ki-mennek a természetbe, és előre meghatározott szabályok alap-

ján, már fizikailag is eljátsszák a történetet. Az élő szerepjátékok kellékei már nem a dobókocka, a papír és a ceruza. Ennek során általában fából készült középkori fegyverekkel (kardokkal, buzogányokkal, pajzzsal) döntik el egy-egy harc kimenetelét, természetesen mindezt játékmesterek felügyeletével, és egymásra odafigyelve. Az élő szerepjáték során egy új szintű játékműnyben van része a szereplőknek, hiszen valódi helyszíneken (várromnál, kastélynál, erdőben, folyóparton) élhetik át a történetet, bújhatnak arra az időre valaki más bőrébe. Ez már közelebb áll a filmes és színházi hasonlathoz.

A számítógépek térhódításával természetesen megjelentek a számítógépes szerepjátékok is. Először az egyszerű, 1-3-4-6-8 karaktert irányító, felülnézetes szerepjátékok kezdtek el terjedni, amit az ember egymaga is játszhatott. Ilyen volt például az Ultima sorozat. Később, a számítógépek és szoftverek fejlődésével megjelentek az ál 3D-s szerepjátékok, szintén 1-8 karakterrel. Ilyenek voltak például az Ishar, az Eye of the Beholder vagy a Wizardry sorozatok.

Az internet térhódítása hozta magával a neten is játszható szerepjátékokat, először kizárólag szöveges felületen a MUD (Multi User Dungeon), és MUSH (Multi-User Shared Hack) típusú játékokat. Az előzőben még nem volt mesélő, általánosságban a karakterek pontértékeinek fejlesztéséről szóltak, míg a második gyakorlatilag az asztali szerepjátékok számítógéppel való megvalósításának nevezhető. A XXI. század első éveit hozták meg a számítógépes-internetes szerepjátékokban az áttörést, melyeknek az MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) gyűjtőnevet adták. Ezek már komoly grafikával, akár több ezer játékos egyidejű kezelésével is rendelkeznek, így ötvözik az asztali és az élő szerepjátékok hangulatát. Ilyen játékok például az Ultima Online, az Everquest, a World of Warcraft, a Star Wars: Galaxies vagy a Project Entropia.

A szerepjátékos közösség növekedése magával hozta azt az igényt, hogy a céges kiadású szerepjátékok helyett saját, otthoni fejlesztésű játékkal játszhasanak egy közösségen, baráti társaságon belül. Eképpen számtalan házi szerepjáték látott napvilágot, melyek jó része megtalálható az interneten is.

A gyorsuló világ és a rohanó életstílus rányomta a bélyegét a szerepjátékokra is, ezért részben az otthoni szerepjátékokból, részben céges nyomásra kialakultak az ún. mini szerepjátékok, amelyek a normál szerepjátékok több száz oldalas szabálykönyveikhez képest neveléses, néhány tíz oldalas vékonyka kiadványok. Ezek gyakorta ugyanolyan teljes értékűek, mint az elődeik, mégsem kell több száz oldalt végigrágni, akár heteken keresztül, hogy el lehessen kezdeni játszani a rendszerrel.

A szerepjátékok stílusai

A szerepjátékokat alapvetően háromféle stílusba sorolhatjuk. A legrégebbi szerepjátékok a Fantasy stílusba sorolhatóak. Ezek általános jellemzője, hogy vagy egy teljesen kitalált, a földi középkor technikai szintjén lévő világban játszható, melyben létezik a mágia, vagy egy alternatív földi középkort vesznek alapul. Jellemzően mitológiai lényekkel népesítik be a világokat (pl. sárkányok), de saját, különös lények is sok helyen fordulnak elő. Ilyen játékok például a D&D, AD&D, Merp, Ars Magica, M.A.G.U.S., Codex, Káosz, Auvron.

A népszerűségi lista második helyén a Horror stílusú szerepjátékok vannak. Ezek közös jellemzője, hogy alapvetően az emberi gyengeségekre, félelmekre építenek, így próbálnak izgalmas játékot létrehozni. Fontos eleme a misztikum, az okkultizmus, a megmagyarázhatatlan dolgok, különböző szörnyetegek felvonultatása. Legfőbb képviselői a Call of Cthulhu illetve a Storyteller sorozat (Vampire, Werewolf, Mage, stb.), valamint az egész világon betiltott Kult. Az ezen stílusba tartozó játékok általában korhatárosak, megkövetelnek egyfajta lelki és pszichikai érettséget.

A harmadik alapstílusba tartozó játékok a Science-Fiction-be sorolhatóak. A közeli vagy távoli jövőben kalandozhatnak a játékosok, a játérendszerrel függően. Lehetnek számítógépes hackerek a közeljövőben, vagy az összeomlott világ valamely bandájának tagjai, netán egy megavállalat alkalmazottai. Lehetnek űrhajópilóták, űrkalózok, csempészek, távoli világok felfedezői egy hatalmas univerzumban. Ilyen játékok például a Star Wars, vagy a Cyberpunk 2020.

Természetesen léteznek kevert stílusú szerepjátékok is, amelyek vagy a fenti háromból bármely kettőt, vagy akár mind a három stílust ötvözik. A Shadowrun például alapvetően közeljövőben játszódik, de létezik benne a mágia is, valamint az ún. felébredt lények, elfek, orkok, trollok, törpék, sárkányok is részesei a világnak.

A szerepjáték hatásai az emberi pszichére

Mint látható, sokfajta szerepjáték létezik. Ebből következően nem lehet egyértelműen meghatározni, hogy magának a szerepjátéknak milyen hatása van az emberre. Általánosságban azonban azt lehet mondani, hogy ha egy egészséges öntudattal rendelkező személy játszik szerepjátékot, semmilyen negatív következménnyel nem kell számolnia, sőt. Kutatások bizonyítják, hogy egészséges pszichéjű emberek jó irányba fejlődnek a szerepjátékok által. Megismerik magukat a karaktereiken keresztül, a játékok során olyan helyzetekbe kerülnek, melyeket az élet is eléjük tesz, ezáltal könnyebben oldják meg azokat. Sokan mélyednek bele a szerepjátékok hatására a különböző tudományágakba, történelembe, vallásokba, modern tudományokba, vagy elfeledett tudások után kezdenek el kutatni - kizárólag tudományos alapon. Mindezek pedig előre és nem visszafelé viszik az adott személyiségeket.

Nyilván nem véletlenül vannak korhatáros játékok, hiszen ha nem megfelelő érettségi korban találkozik az ember egy okkult szerepjátékkal, bizony az fejlődési defektusokat okozhat az illetőben.

A szerepjátékok alsó korhatárát 14-15 évre szokták tenni, hiszen innentől kezdve válnak érthetővé az életből vett példák, vagy a bonyolultabb szabályok.

Sokan nem gondolnak azonban bele, hogy a gyermekük már akár 3-4 éves korban is játszik egyfajta szerepjátékot, amikor westernhősnek, felfedezőnek, kalandornak, űrhajósna, orvosnak, képzeletét és akként próbál viselkedni. De ugyanígy említhetném a papás-mamás játékokat is, amikor a gyermekek a szüleik példája alapján főznek, mosnak, takarítanak a játékaik-

kal. Ezekre sosem mondták még, hogy kisfiam, kislányom ne csináld, mert azután mindig ilyen leszel. A gyermekek el tudják dönteni maguktól, hogy hol a játék és a valóság határa, mikor kell abbahagyni a játékot.

Ugyanígy van az egészséges szerepjátékosokkal is. Amikor felállnak az asztaltól, a számítógép elől, leveszik a jelmezeit az élő szerepjáték után, visszavedlenek valós önmagukká, azzá aki az iskolapadban ülve tanul, aki otthon tévét néz, leckét ír, zenét hallgat - tehát az általában elfogadott társadalmi normáknak tesz eleget.

Természetesen egy alapvetően torz jellemre nagy valószínűséggel negatívan hat maga a szerepjáték is, egy jellemhibás ember nehezebben szabadul attól a karaktertől akit a játék során irányít, s esetenként a való életben is annak képzeletét. Ez hangsúlyozom, nem a szerepjáték hibája, hanem az adott egyéné, illetve az egyént körülvevő közösségé. Hiszen ha a jellemhibás egyént normális emberek veszik körül, és a szerepjáték során inkább jellemépítően lépnek fel, elképzelhető egyfajta pozitív változás is.

A szerepjátékok fellelhetőségei

Ma számtalan helyen fellelhetőek a legkülönbözőbb szerepjátékok. Léteznek a szerepjátékokra specializált boltok, de könyvesboltokban és nagy bevásárlóközpontokban is találhatunk szerepjáték szabálykönyveket, kiegészítőket. Az internet terjedésével pedig a világon megjelenő összes szerepjátékhoz hozzáférhetünk legálisan és akár illegálisan is.

A neten számtalan szerepjátékos közösségi oldal megtalálható. Ezek közül kettőt emelnék itt ki, mindkettő magyar vonatkozású. Az egyik a nagy múltú, idén tíz éves rpg.hu. A másik a kb. egy éve indult rpgportal.hu.



Barátok

Vérbő érzés, mondhatom,
Sárkány ül a vállamon!
A kis szárnyas ordibál:
„De jó lenne enni már!”

Belecsíp az arcomba,
Beleszól a harcomba:
„Figyelj oda, kishaver,
A nagy melák még összever!”

Ebből elég, hess innen,
Nem kell sárkány, s nem hiszem,
Hogy bármit is tehetnél,
A hasznomra lehetnél!

Sárkánybébi sírdogál:
„Sose kapok enni már!
Sárkány ellen sárkányfű?
Sárkánygazdi önféjű!”

A kis hulló lemarad,
A melák már nem szalad,
Lett mázsa-hús élelem,
Úrrá lesz a kényelem!

Gyere vissza, jön az éj,
Nem bántalak, sose' félj!
Legyőztem a melákot,
Etetem a barátot,

Kis sárkányom, aranyom,
Maradj velem, akarom,
Tudod jól, hogy szeretlek,
Hússal-csonttal etetek!

Sárkányharcos létemre,
Került bőr a képemre,
S ha kérdezik, nem vitás,
Én vagyok fönn, senki más!

Anonymus Chynewa

A magyarországi szerepjátékos közösség

Az eltelt több, mint harminc év alatt a szerepjátékos társadalomból komoly tudósok termelődtek ki. A magyarországi szerepjátékosokat összefogó egyesületek is pszichológusok, pszichiáterek, orvosok, történészek, egyetemi tanárok irányítása alatt vannak - általában. Ez a közösség minimálisan 5-6000 főt tesz ki, ők képezik az aktív játékosokat, de egyes becslések szerint, ha a szerepjáték minden határterületét bele vesszük, ez a szám nagyságrendekkel nagyobb. Ha csak azt vesszük alapul, hogy a magyar fejlesztésű M.A.G.U.S. szerepjátékból nagyjából 40.000 kötetet adtak el, akkor abból az következik, hogy minimum ennyien ismerik Magyarországon a szerepjátékot. Még akkor is számolhatunk ennyi fővel, ha tudjuk, hogy egy személy akár több M.A.G.U.S. példánnyal rendelkezik, mivel ez közösségi játék. Rengeteg klub és baráti társaság vett meg közösen egy kötetet, és járt az kézről kézre. Vannak továbbá olyanok is, akik nem vették meg a fenti szerepjátékot, de más szerepjátéko(ka)t igen.

A különböző szervezetek és klubok természetesen nem csak a játékról szólnak, hiszen rendszeresen tartanak nyári táborokat, szerepjáték versenyeket, modulíró (történetíró) versenyeket, különböző oktatói kurzusokat, hogy a szerepjátékos társadalmat jó irányba tereljék az életben is, és mindeközben kapcsolódjanak, jól szórakozzanak.

Felhasznált irodalom, források

<http://hu.wikipedia.org/wiki/rpg>

<http://www.rpg.hu/>

<http://www.rpgportal.hu/content/blogcategory/377/456/>

Egy mondat

A füstön, a gázon és véren, ahogy testfoszlányokkal szertespriccel, és a felforrósodott fém sistergésén az újra megölt, gránáttölcsérekben halmozódó, temetetlen holtakon, tűzön és szenvedésen át fölsejlettek irdatlan, szökkenő árnyak görbületei, valami szörnyűséges, félakusztikus lükte-tés, a robbanásokkal és halálsikolyokkal együtt pulzálva, a káosz közepén ülve fekete trónján üvölt Azathoth, az agy nélküli isten.

András

Ébredés

.....A hangra ébredt. Elkeseredés, gyűlölet, tehetetlenség fekete folyama. Egyenesen a lelkéhez szólt, ahhoz a darabhoz, ami még megmaradt benne a sötétség hosszú korszakai után. Beléfolyt, megtöltötte, mint egy alattomos földalatti patak vize. Megtölti a gödröt, túlcsondul és tovakiyózik, feketén, titokzatosan. Mégis volt benne légység, szépség: a mélabú, a materiális nihil valami furcsa fényben izzott, bár hamis volt ezen fény, hiszen a sötét kétségbeesés fénye negatív. A természetéből adódóan pont ez fogta meg. Olyan volt mint az ordítás visszhangja mögött a suttagás. Egy nő beszélt hozzá. Figyelmesen hallgatta a hús mélységben. A hangja annyira váratlanul ragadta ki szürke bódulatából, hogy pillanatokig nem tudta ki is ő, és hol van. Ez a néhány pillanat azonban végzetes is lehet egy vámpír számára. Mert hogy az volt, egy élőhalott. Most már azt is tudta, hogy a nő nem hozzá beszél, hanem ahhoz az összeaszott vázhoz, ami valamikor a bátyja volt. Mellette feküdt, lenn a kriptá padlóján. Oda rakta le, midőn elfoglalta a helyét. Nappal volt. A kriptá mennyezetén néhány kósza fénysugár remegett. Közvetlen veszélyben nem volt, de óvatosan kell megmozdulnia, már ha erre egyáltalán szükség van. A nő hangja zokogásba fűlt. Ő is tudta, hogy hiába jött. A halott már messze jár, ez itt csak egy halom por. Megsajnálta ezt a szerencsétlen halandót. Vak és tehetetlen. Nem hisz semmiben, még önmagában sem. Ilyen ez a század, a matéria öntelt gőgje, és egyben teljes csődjé. Emlékezett a régi korokra, harmónia volt, az emberek tudták a helyüket a természet rendjében. Derűsen viselték a megpróbáltatásokat, és nyugodtan fogadták a halált. Ez a hajcihő az elmúlás körül még nincs kétszáz éves, de már retentő pusztítást vitt véghez. Ez a kor idegbarjos. Az ember eltépte a gyökereit, és magára maradt a pusztában. Ettől begolyózott, és maga ellen fordítja a civilizációját. Amióta az emberek elhiszik annak a vén hülyének, hogy a majmaktól származnak, eszelőssé váltak, és sebezhetőbbé mint valaha. Ezt hívják ők a józan ész diadalának. A dolog egyszerre szórakoztatta és elszomorította. Ő kétségkívül előnyökre tett szert, hiszen most már senki sem hitte el, hogy létezhet. Így aztán kevesebb gondot jelentett az álcázás. Ez a síró nő itt egy kitalált, de nem úgy, mint ő. Őneki még a pokol sem jut majd osztályrészül, ő még abban sem hisz. Nem tudott semmi bizonyosat arról, hogy mi lesz a végleg az anyag mocsarába ragadt lelkekkel a haláluk után. Egyszer, sok évszázaddal ezelőtt, egy keleti bölcs azt mond-

ta neki, hogy az ostoba entitások állatként születnek újjá, mindent, még az egykori emberlétüket is elfelejtve. Arra is utalt, eké-ként lehetőségük lesz újrakezdeni mindent, és végül eljutni Istenhez. A bölcs tudta, miféle szerzet ő, ez azonban nem keltett benne félelmet, nem akart mindenáron élni. Nem ölte meg, meg sem érintette. Nem gyűlölte Istent, mint az ateisták. Inkább kíváncsi volt rá. Hosszú létezése alatt számos jelét észlelte annak, hogy egyszer, nagyon régen egy nagyon nagy hatalom megteremtette a világot. A mostanában a halandók közt divatos világeredet magyarázatokat csak csöndesen megmosolyogta. Semmi alapjuk sem volt, csupán arra szolgáltak, hogy az emberek lelkiismeretfurdalás nélkül azt tehessék, amihez kedvük van. Ő azt tette, és tisztában volt a következményekkel. Az emberek nem. Hallgatta a megtörtén színpogó nőt. Kedvet érzett hozzá, hogy segítsen rajta. Mivel nappal volt, nem tudta vérét venni. Pedig egy vámpír védtelen áldozatának lenni, belépő a mennyországba. Már ha létezik ilyesmi, nincs kizárva. Így viszont félt, hogy öngyilkos lesz. A buta halál maga után vonja az alacsonyabb rendű létet. Rövid vívódás után suttagva beszélni kezdett a nőhöz. A szavak maguktól jöttek a szájára, nem gondolkodott azon, amit mondott. Olyan tanácsokat adott neki, a halott, messze lévő bátyja helyett és nevében, melyek erőt adnak neki a folytatáshoz és reményt. Éppen most menti meg az életét. Szavai a lelkében termékeny talajra hulltak, és majd rálökik a spirituális igazságok útjára. Kihúzza a nihil mocsarából. A nő már régen elment, mégpedig az ő ösztökélésére. Sietve és döbbsenten távozott, más lett a világ neki. Még mindig mormolta magában az utolsó szavakat, mint egy elakadt lemez ismételtette, morzsolta azokat.

- Higgy és ne félj! Higgy és... -

Abbahagyta. A mennyezetről eltűntek a fénytöcsák. Alkonyodott. Furcsa érzéssel kelt ki a sírból. Miközben visszatette a helyére a csontokat, egyértelművé vált a számára, hogy mi is történt. A felfedezés megrázta, és elgondolkodtatta. Nem gondolta volna, hogy ilyesmi történhet. Úgy látszik, az ő léte is Isten tervének része lehet. Mert mi is történt: - Az alkotó általam emelt magához egy tétova lelket - gondolta. - Eszköze voltam a tervének! - Egy kis ideig bambán nézte a kora esti világot, aztán hahotában tört ki.

András

A Látó

Bejártam sok százezer csillagot,
Ismertem mind aki ott lakott.
Elhittem, hogy minden szép és jó lesz majd,
De jöttek ők, és meghozták a bajt.

Bejártam sok száz csillagot,
Láttam, hogy ő mit pusztított.
Láttam, hogyan hálnak meg mindazok,
Kiknek sokat ígért, de semmit sem adott.

Bejártam sok ezer csillagot,
Éreztem, hogy merre járhatott.
Éreztem mindenütt a nyomait,
S láttam, hol hagyta ott karmait.

Bejártam sok százezer csillagot,
Figyeltem, hogy maga után mit hagyott.
Figyeltem, s tudtam mire készül,
Hisz tőle minden lény megrémül.

Bejártam sok millió csillagot,
Végre megtudtam, hogy miként dolgozott.
Végre rájöttem, hogy miktől ódzkodott,
Megalóztam, s most Én is itt vagyok.

Megláttam egyetlenegy csillagot,
Hol helyet ő még nem kapott.
Elfűjtam a halál hamvait,
S szétszórtam az élet magvait.

Jimmy Cartwright

Átalakulás

Némán kiejtett szavak tükrében
az Erő vibrálni kezd körülöttem
Lehunyam szemem, nem félek
Ezt az érzést már sokszor átéltem

Meglehet e testnek ez az első
de az átváltozás lépése nem a végső
Test és lélek együtt változik
A levegő körülöttem, lassan forrósodik

Perzsel, már szinte éget
de fájdalmat mégsem érzek
Ajkammat bűvös igék sora hagyja el
A szavak rég megteltek Erővel

Hosszú a litánia
Az idő is mintha megszűnt volna
Egyszerre feloldódás és egyesülés
Katartikus ez az érzés
Az átváltozás, ím megtörtént

A múlt, a jelen és a jövő
Egyszerre egy időben
Tudatják mindenkivel:
Az vagyok aki voltam,
s az leszek aki vagyok

Fényhozó

Megőrültem

Jöjjetek démonok. Jöjjetek árnyak.
Ébren vagyok, tárt karokkal várlak.
Őrült vagyok, kit az ég villámcsapásként adott,
A világ magából kizárt és mindenki elhagyott.
Csepegen arcomba alvadt vér!!!
Rúg csak testembe, hisz többé semmit sem ér!
Ordítok, üvöltök, ereim felrepednek,
Túlsikoltom hangját síró szellemeknek.
Szétvetett lábaim térdben elgyöngültek.
Nem bírják már súlyát egy ilyen őrültnek.
Jéghideg ujjaim fojtón görbülnek össze,
Ha bárki most hozzám idejönne...
Őrület felsőfokon, határtalan kínok,
Gyűlölvén mindenkit, könnyezve fírok,
Nem tudhatom, hogy hová fájulhat
Pillanata a jelennek, emléke a múltnak,
De... Elárultak! Rámtört minden féreg,
Ki kívülről ártatlan, bár benne él a mérge,
Amivel megfertőzhető bármi, a lélek, a test-
Küldd rám csillagaid, némán figyelő est!
Forró remegésem csillapíthatatlan,
Hiába minden, végleg ittragadtam...
A vad fájdalom, gyilkos düh elpárolgott.
És... A változás néma könnyeket hozott.
Gőzölgő, sós cseppek simítják arcom.
Ismét elvesztettem örök, őrült harcom.
És megint csak itt suttog a kis hang bennem:
– Kikaptál, te pancser! Saját magad ellen... -

Pajzi

Bizalomgerjesztő külső...

Szemek... két hideg szem... nehéz, hideg jégtorlasz, amely megdermeszti, aztán felperzseli lelkedet. A borzas szemöldök göcsörtös, törött ívű. A nőies, hosszú szempillák alatt a vörös macskaszemek nedvesen csillogó, gonosz pillantása a földhöz szegez. Páni félelem uralkodik el gondolataidon. Mozdulatlanul, iszonyodva bámulod a szörny szemét, és úgy érzed, hogy mostantól lelked üressé válik, mint a sötét űr. Élőholt áldozati bárány vagy az örök enyészet oltárán...

Túri András

Hideg téli este volt, szokás szerint metróval utaztam, és az egyik megállóban mellém ült egy öt éves forma kisgyerek az anyukájával. Ez különösebben nem is érdekes, de kíváncsian észrevettem, hogy a gyerek meredten néz rám, majd felpattan a helyéről. Az anyja szó nélkül visszataszkolta az ülésre, és szigorúan ránézett. A gyerek továbbra is engem figyelt, majd néhány másodperc múlva megint felugrott, s most az anyja mögé bújt. Egész testében reszketett.

– Ülj vissza, kisfiam!

– Nem ülök vissza!!!

– Jól van, de akkor kapaszkodj erősen belém.

Eltelt úgy egy fél perc, s láttam, még mindig meredten, mozdulatlanul néz. Újra megszólalt:

– Menjünk innen, nem jó itt!!!

– Ugyan már kisfiam, mi a baj? - kérdezte az anyja, s mikor látta, hogy fia engem néz, végigmért. Katonai bakancs, khaki nadrág, hosszú, barna szövetkabát, fekete bőrkesztyű, ártatlan ábrázat, vastag bajusz és szakáll, kissé kopaszodó, göndör rövid haj. Ennyit láthatott, s nyugtatni kezdte a fiát.

– A bácsitól félsz te butus? Ne félj tőle, ő is csak egy utas! Biztosan nem akar bántani. Igaz? - s felém fordult a kérdés után.

Barátságosan rámosolyogtam, és bólintottam egy nagyot, majd látszólag nem törődve tovább velük, másfelé fordítottam tekintetem.

A gyerek azonban csak tovább hisztizett.

– Menjünk innen! Nem szeretek itt lenni! Anyúúú! Vigyél el innen!

Ekkor már biztos voltam benne, hogy a gyerek látja valódi külsőm. Kevés olyan személy akad, aki képes erre. Különösebben nem zavart, nem eszem gyerekeket, sem anyukákat, de főleg nem eszem nyilvános helyen.

Végül is nem mentek el, én leszálltam a következő megállóban, ők pedig utaztak tovább. Érdekes, szegény gyerekekre milyen rossz hatással volt a külsőm, pedig most a felszín alatt is egész emberi formám volt, és egy szót sem szóltam...

Jimmy Cartwright