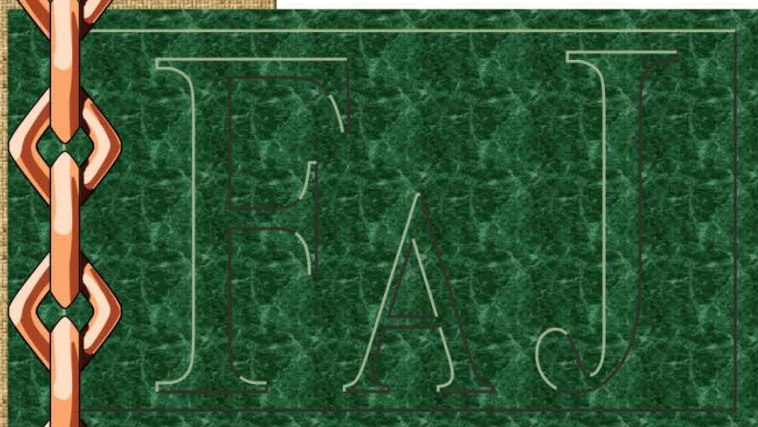


Az ork faj reneszánsza



Ahány fantasy világleírás, könyv, vagy szerepjátékrendszer jelent már meg, majd` mindegyikben helyet kaptak az orkok. Az orkok legalább annyira kötelező hozzávalói a fantasynak, mint a sárkányok, vagy a varázslók, és a nagy erejű hősök. Azonban míg a mágusokról és a sárkányokról alkotott kép, egyikben sem túl különböző, addig az orkok, hál` istennek, sokat változtak.

A fantasy úttörő kötetének számító Gyűrűk Urában bukkantak fel először, sajnos igen negatív jelzőkkel: csúfak, aljasok és kegyetlenek.

Ámbátor J.R.R. Tolkien erősen a jóra és a rosszra sarkított világán szükség is volt, hogy a gonoszság megtestesítői ilyenforma alakot öltsenek. Tolkien leírásában egy ork alacsony, füstösszürke bőrű, hajlott hátú, rettentő agyarakkal rendelkező szolgálalelkű, emberalatti lény. E látványra az ember nem is gondolhat másra, minthogy az ily förtelmes külső sötét lelket takar. Gyermekkorunk meséiből eredő ösztönös érzés ez, amikor még a szép jó volt, a csúf pedig gonosz.

Sajnos ez a fajta hozzáállás hosszú évekre megszabta az orkok „életét”... Amikor az első szerepjátékok (a D&D, majd az AD&D) megjelentek, mindegyikben csak mint legyőzendő, gyáva és gyenge, gonosz szörnyetegekként szerepeltek. Nem sokkal többek az állatnál, de jóval kevesebbek az embernél. Mocskosak és

büdösek, hitványak és ostobák. És ez a felfogás a külsejüknek és Tolkien leírásának köszönhető...

Ahogy az utóbbi években elkezdődött a fantasy és a szerepjátékok reneszánsza, úgy kezdtek átértékelni a tündérmesék kliséit. A rémisztő vámpírból halhatatlansággal megátkozott(!), emberiesség után vágyódó, az eddig dicsőséggel lemészárolandó sárkányból, bölcs és mindentudó, a szép és gögös, hosszú életű elfekből pedig megfáradt, degenerált faj lett; és még sorolni lehetne a példákat. Az Earthdawn szerepjáték megjelenésével végre az orkok is megkapták méltó helyüket. Büszke és törekvő fajúvá váltak, akik már méltó ellenfelei, avagy társai bárkinek. Rútságuk megmaradt, – ámbár ez nézőpont kérdése – , de már nemeslelkű, öntudatos lakói a világoknak. A szintén Fasa által kiadott Shadowrunban sem oly könnyű eldönteni az orkok hovatartozását. Igaz, hogy legtöbbjük az utcákon, az árnyakban él, de mindezt azért mert külsejük megbélyegzi őket, és a korlátolt gondolkodás, a rasszizmus és intolerancia nem engedi kitörni őket börtönükből. Nem csoda hát, ha fegyvert ragadnak, és bűnöző életmódot folytatnak megélhetésük érdekében.

A hazánkban eddig legelterjedtebb szerepjátékban, a M.A.G.U.S.-ban, is az AD&D-hez



hasonló ork kép jelent meg: tapasztalt kalandorok által könnyen legyőzhető, alsóbbrendű, hitvány népség. Szerencsére később változott ez a szemléletmód. A Summarium című kiegészítőben egy számomra rendkívül szimpatikus fajként írják le őket. Színes és megindító kultúrával rendelkeznek, akik büszkék őseikre. Hagyománytisztelő nép, akiknek egyszerű, de őszinte gondolkodásmódjuk híján van az emberekre jellemző alakoskodásnak és álnokságnak. Éreznek és gondolkoznak. Van múltjuk és szerencsére van jövőjük is...

A Summarium és a M.a.g.u.s. a Val-ART-la Kiadói Kft., az Earthdawn és a Shadowrun a FASA, az AD&D a TSR Inc. bejegyzett védjegyei.

1999.12.01.

Szerző: D'aoldin

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely