

## A MI KORUNK NAGY CSATÁJA. A TÁBLA KÉSZEN ÁLL. A BÁBUK MOZOGNAK...

(Middle Earth Strategy Battle Game)

Írta: Kiss Balázs József és Szávai Márton

Valószínűleg minden olvasó találkozott már különböző társasjátékokkal, de a terepasztalos stratégiai játékok sokak számára ismeretlenek lehetnek. Ezek jellegzetessége, hogy a társasoknál megszokott táblák és bábuk helyett modellezett terepasztalon, valóságghűen festett figurákkal folyik a játék, és túlnyomó többségben valami elképzelt vagy valódi összecsapás adja a témát. A cikkünkben vizsgált szabályrendszer kifejezetten *A Gyűrűk Ura* könyvek és filmek világára koncentrál, de rengeteg egyéb témakörben is vannak hasonló kiadványok.

A táblaként szolgáló terepasztal és a saját kézzel modellezett figurák jelentős mértékű szabadságot adnak a játékos kezébe, és hihetetlenül látványos ütközeteket lehet levezényelni a segítségükkel. Az ilyen játékok élménye leginkább ahhoz hasonlítható, mint amikor egy tábornok a csatater feletti dombról szemléli az egységek mozgását, parancsokat osztva a harci helyzet pillanatnyi alakulása szerint.

A Middle Earth Strategy Battle Game (MESBG) a tolkien világ harmadkorát eleveníti meg a terepasztalon. Fő vonzereje, hogy a könyvek és filmek hőseit és harcosait vezethetjük csatába Középföldén. A szabályrendszer első kiadását a kétezres évek elején, *A Gyűrűk Ura* filmek bemutatásakor alkotta meg a Games Workshop nevű angol kiadó, és azóta a frissítéseknek és bővítéseknek köszönhetően már a hatodik verziójánál tart. Hivatalosan csak angolul jelent meg, de néhány korábbi kiadásnak készült rajongói magyar fordítása is, amelyek némi utánajárással elérhetőek a hazai játékosok körében.

A játékhoz használt figurákat is ez a kiadó gyártja a filmek licence alapján, a csak könyvbéli karakterek esetében szobrászok fantáziáját hívva segítségül. Emiatt a modellek



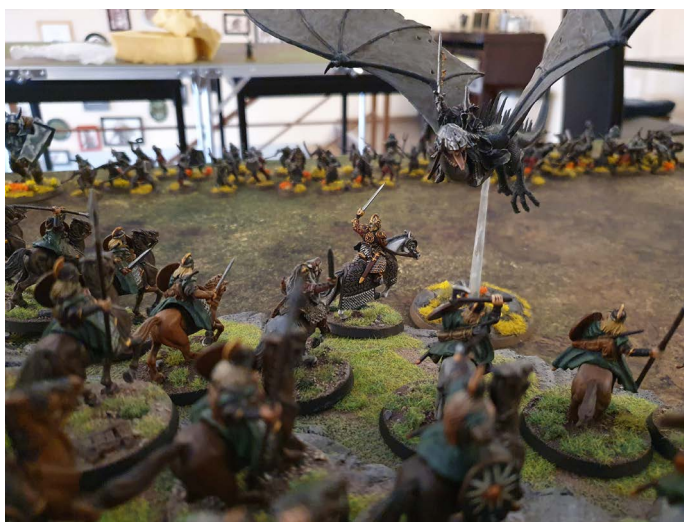
Kép: Kiss Balázs József és Szávai Márton

megjelenésükben megszólalásig hasonlítanak a filmekben látottakhoz, emellett aprólékos, minőségi kidolgozásúak. A játék nem csak a filmek látványvilágával és mechanikájával operál, könyvbéli karakterekkel is találkozhatunk. Így kerülhet elő Bombadil Toma és Aranymag, vagy „Kapzsi” és banditái.

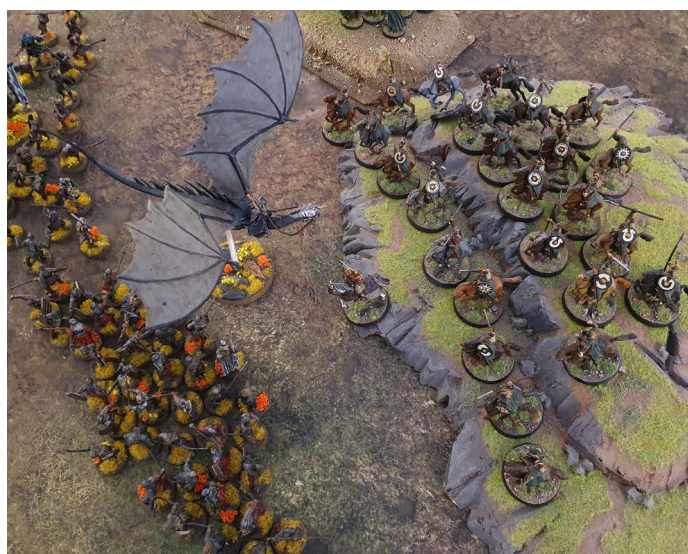
Az eredeti figurákkal az a gond, hogy idehaza csak rendeléssel lehet hozzájuk jutni, és az elmúlt évek elszabadult fontárfolyama sem segítette elő a beszerzésüket. A használtpiac vagy a modellezés természetéből adódóan némi kézügyesség és alternatív gyártók segítségével azonban meg lehet kerülni ezt a problémát. Maguk a figurák emberméretű lények esetében kb. 28 mm magasak, és készülhetnek fémből vagy műanyagból is.

A figurákon felül a játékhoz szükség van még egy megfelelően berendezett terepasztalra, amelynek a kialakítása önmagában is egy hobbi, de ha valaki belemélyül a tereptárgykészítésbe, akkor meg fog lepődni, hogy milyen egyszerű módszerekkel is látványosan meg lehet jeleníteni Középfölde ikonikus helyszíneit. Akik nem szeretnék maguk alakítani a harc színterét, elmehetnek olyan klubokba, ahol előre elkészítettek várják. Jelenleg csapatunk főhadiszállása is egy ilyen helyen van, a Tuan Könyvkiadó emeletén működő klubhelyiségben, a Kodály köröndön.

Ha előkészítettük a terepünket, felállítottuk a seregeket, és megfelelően berendeztük a mit sem sejtő ebédlőasztalt, bele is mélyedhetünk a játékba. A két főbb játékmód közül az első az, amikor a filmek és könyvek egy-egy ikonikus ütközetét vívjuk meg újra, ezúton tisztázva a kérdést, hogy a Helm-szurdok ostromlóinak lett-e volna esélyük a győzelemre, ha mi vezetjük őket



Kép: Kiss Balázs József és Szávai Márton



Kép: Kiss Balázs József és Szávai Márton

rohamra; vagy, hogy nekünk sikerülne-e a Szövetség minden tagját átjuttatni Moria bányáin. Ezen összecsapások esetében egy előre megírt küldetés ad eligazítást arról, hogy milyen harcosok állnak egymással szemben, hogy néz ki a csatater, ahol megütköznek, és hogy milyen célokat kell elérniük ahhoz, hogy ellenfeleik fölé kerekedjenek. Vállalkozó kedvű hadvezérek ezeket a csatákat akár teljes hadjáratokká kapcsolhatják össze, ahol a korábbi ütközetek eredménye kihatással lehet a későbbi eseményekre, miközben változatos összecsapásokban elevenítik fel a filmek eseményeit.

A másik főbb játékmód a szabad küldetés (matched play), ahol a játékosok egyénileg állítják össze a seregüket, aztán a 16 db általános küldetés valamelyikének segítségével csatába vezetik a csapatukat.

A főbb verziókon kívül rengeteg további lehetőség van hadvezéri tudásunk összemérésére, a „mi lett volna, ha” küldetésektől kezdve a megkötések nélküli seregépítésig. A játékmódok adta lehetőségek legalább olyan sokszínűek, mint a harcba vezethető egységek.

A játék során használt seregek a harcosainkat reprezentáló modellekből épülnek fel. A figurák mindegyikéhez tartozik egy játékbeli profil, ami az adott harcos értékeit tartalmazza, úgymint harci tudás (F), erő (S), védelem (D), támadás (A), életerőpontok (W) és bátorság (C).

Ezen felül egy további fontos ismervük az adott figura erősségét jelképező pontérték, amelynek segítségével meg lehet határozni, hogy két sereg között kiegyenlített-e az erőviszonyok. Mielőtt kiválasztanánk, hogy narratív játék keretein belül élénk újra Középfölde egyik jelentős csatáját vagy taktikai készségünket fitogtatva új szövetségeket hoznánk létre ellenfelünk legyőzésére, beszéljünk kicsit a pontszámokról.

Egy átlagos szabad küldetés két vagy több játékos vívta csata, akik ilyenkor 500–1000 pont közötti seregeket vezetve mérhetik össze tudásukat; míg az előre megírt, történet alapú játékok a féltucatnyi vagy kevesebb figurás kis csetepatéktól a száznál is több harcost asztalra hívó gigászi összecsapásokig terjedhetnek.

A figurákat két nagy csoportra oszthatjuk: hősök (heroes) és harcosok (warriors). A hősökre speciális szabályok vonatkoznak – kihangsúlyozva a történetben betöltött szerepüket –, és egy szabad küldetés során rangjuktól függően 6, 12, 15 vagy 18 harcost vezethetnek a csataterre.

Tehát egy kezdő játékos könnyen bújhat Faramir bőrébe, és üthet rajta a vonuló haradiakon Ithilien szívében, újraélve a könyvek történetét és a film látványvilágát. Ezzel szemben a tapasztaltabb hadvezérek asztalokat beborító seregekkel engedhetik szabadjára kreativitásukat egy maguk által kreált összecsapásban.

A MESBG nemcsak egy stratégiai játék vagy egy tolieni hagyományokat őrző társaság, de egy összetartó, kis közösség is. Amennyiben elnyerte a tetszésedet, térj be hozzánk a MESBG HUN - A Gyűrű Lovagjai Facebook-csoportba – itt ezen cikk konkrét példákkal és rövid szabályrendszeri ismertetővel kibővített verzióját is megtalálod –, látogasd meg a Tuant, ahol akármelyik hadijáték kapcsán segítségre találhatsz, vagy írd nekünk egy e-mailt az [agyurulovagjai@gmail.com](mailto:agyurulovagjai@gmail.com) címre. Ha könyvekből szeretnél tájékozódni a játék aktuális státuszáról, a *Rule Manual*, *Armies of The Hobbit* és *Armies of the Lord of the Rings* című könyveket tudjuk ajánlani. Fontos megemlíteni még kezdőnapjainkat, a júliusban induló alkalmi és többfordulós versenyünket, amelyről szintén a fent említett csoportban lehet tájékozódni.

Akár most ismerkedtél meg hobbinkkal, akár szemezgetsz vele egy ideje, csak annyit mondhatunk, itt az idő, hogy belevágj!



Kép: LOTRO © Daybreak Game Company LLC / Turbine Studios Inc.

## AGYÚRÚK URA ONLINE

(The Lord of the Rings Online)

Írta: Hödl Patrícia (Patiszon)

A Lord of the Rings Online (LotRO) egy MMORPG, azaz „kizárólag többjátékos módban játszható online szerepjáték”, ami 2007-ben jelent meg. A játék eleinte előfizetéses rendszerben működött, 2010-től viszont ingyenesen letölthető, bár csak a kezdő régió kalandjai érhetők el. Én 2012-ben találkoztam vele először, baráti unszólásra regisztráltam, és azóta is játszom.

Mint minden más MMORPG-ben, itt is egy *avatárt* irányítunk, amit mi hozunk létre. Jelenleg a szabad népek oldalán akár hét fajtából is választhatunk: beornfi, ember, hobbit, nemestünde, tünde, törp, „vaskosfejszjú törp” (stout-axe dwarf); és ezekhez osztályokat/kasztokat adhatunk. Természetesen a karakterünknek nevet és egyedi megjelenést is kialakíthatunk. Van lehetőség a gonosz oldalán is küzdeni, de ennek leírására itt nem térnek ki.

A választott fajtól függő kiindulási területen kezdünk, ahol a frissen létrehozott karaktereket rögtön feladat várja. Ezen a bevezetőn keresztül ismerjük meg a játék alapvető működését, végigvezeti a karakterünket egy rövid történeten. Minden elvégzett feladat után tapasztalati pontot kapunk, ami ahhoz szükséges, hogy az általunk irányított hobbit (illetve tünde, ember vagy egyéb szabad nép tagja) fejlődjön, szintet lépjen. Minél magasabb szintű a karakterünk, annál több és erősebb képessége lesz, ami jól jön majd a nagyobb kihívást jelentő ellenfelek ellen.

A LotRO inentől több száz (megkockáztatom, hogy több ezer) órányi kalanddal várja a kitartó játékost, megélevednek könyvekből jól ismert helyek és szereplők. Eljuthatunk például Völgyzugolyba, Lórienbe, Rohanba és Minas Tirithbe. Találkozhatunk Frodóval, Aragornnal, Bombadil Tomával, Galadriellel és Elronddal. A kalandozásunk során egy fő szál, az *Epic Quest* mentén haladhatunk. Ez a küldetéssorozat leginkább távolról követi A Gyűrűk Ura történetét, amelyben a karakterünk is részt vehet. Völgyzugolyban például meghallgathatjuk Frodó tépelődését a küldetésről, ahogy elkísérjük utolsó sétáján Imladris fája alatt, vagy néha *session play* során az ismert szereplők bőrébe bújva szemlélhetjük az eseményeket. Találkozhatunk a rémisztő gyűrűlidércekkel és a gonosz egyéb szolgálóival is.

De ez a fő történeti szál csak az irányt adja meg, a LotRO nagyobb részét a területenként hasonló szintű küldetések adják. Megismerkedhetünk rengeteg NPC-vel (nem játékos által irányított karakterrel), akiket segíthetünk a saját kis feladataik elvégzésében: gyűjtsünk össze tíz darab gyógynövényt, kaszaboljunk le tíz vadállatot vagy

ellenséget. De nem csak ilyen egysíkú feladatokat kaphatunk, találkozhatunk például olyan kapitánnyal, aki Lórien határában egy tündébe lesz szerelmes, és a karakterünk segítségét kéri, hogy ezt kifejezhesse. Itt említeném meg, hogy a készítők rendkívül nagy figyelmet fordítottak arra, hogy a tolkieni leírásoktól és elvektől minél kevésbé térjenek el. Gondolok itt arra, hogy ami varázslatnak látszik, az nem az emberekkel született képesség, inkább olyasmi, mint a varázstárgyak használata; vagy ami a tündéknél varázslatnak tűnhet (gondoljunk Samu kötelére), az valójában „csak” tünde kézügyesség. Hasonlóan nem szerepel itt semmilyen törp-tünde szerelmi szál (lásd A hobbit film), vagy lidérc általi megszállás (mint például a *Middle-earth: Shadow of War*ban, lásd *Lassi Laurië XV/1. 26. oldal*).

A LotRO-ban Középfölde egészen nagy része bejárható, mint például északon Forochel, nyugaton a Kék-hegység, a Megye, Brí, Széltető, Völgyzugoly, Moria, Lórien, a Bakacsinerdő, Rohan, Gondor és Mordor is. Minden terület megfelel a könyvbeli leírásoknak, a Megye békés táj, Lórienben mallornfákon található fletkre mászhatunk fel, Minas Tirithben a kőváros körein sétálhatunk.

Utunk során találkozhatunk olyan kihívásokkal is, amelyeket csak barátainkkal, szövetségeseinkkel együtt tudunk teljesíteni. Ehhez a játék kínál egy szövetséges rendszert, ahol ismerősöket vagy akár ismeretleneket is meghívhatunk, hogy segítsenek a küldetésben. Ha hosszabb távon is együtt szeretnénk játszani, lehetőség van *kinshipet* (egyfajta kisközösség, saját beszélgető csatornával, hogy könnyebben elérjük a társainkat) alakítani.

Érdekeség még, hogy a játékban megjelenik Középfölde alkotásának alappillére, a muzsika is. Karakterünk használhat például dobot, fuvolát, hegedűt vagy dudát és lehetőség van arra is, hogy több játékos – jellemzően egy kinship tagjai – akár egyszerre, harmóniában adjon elő dalokat.

Manapság már jóval kevesebben játszanak, mint induláskor. Egyrészt a kinézet 2007 óta nem sokat változott. Volt pár amolyan ráncfelvarrásnak szánt javítás, ezek általában azt jelentették, hogy sokkal több fű, fa, virág került bizonyos helyekre. (Jó hír, hogy tervezik a látvány teljesen új megvalósítását 1-2 éven belül.) Másrészt a küldetésekben már nincs igazán nagy kihívás, ugyanis az idők folyamán egyre könnyítették a játék menetén.

Mindezek mellett én ajánlom azoknak, akik nem feltétlenül a játék kinézetéért, hanem a történetekért, a tolkieni világ bebarangolásáért próbálnák ki ezt a játékot.

HALANDÓ HÓSÖK ÉNEKE

Summoning

Írta: ifj. Somlói Ferenc

J. R. R. Tolkien szinte megszámlálhatatlan műfajt és művészt inspirált műveivel. Legyen az író, képzőművész, zenész, szinte a világ bármely táján találhatunk olyan alkotókat, akik büszkén vallják magukról, hogy Tolkien inspirálta őket vagy, hogy művészetük szerves részét képezik az általa teremtett történetek, azok szereplői, vagy csak egyszerűen a művek hangulata. A fantasy írók mellett a zenészek és zenekarok merítették rengeteget, és merítenek a mai napig Tolkien legendáriumából.

Nincs ez másképp a Summoning nevű osztrák zenekarral (duóval) kapcsolatban sem, akik jó néhány albumot tudhatnak már maguk mögött az 1993-as alakulásuk óta.

Amikor leültem megírni ezt a rövid kis cikket, akkor fel is tettem a kedvenc albumukat (*Old Mornings Dawn*), hogy hangulatba kerülhessek. Nem is kellett sok, azonnal magával ragadott ez a lenyűgöző atmoszféra, és tudom, hogy most napokig nem leszek képes más hallgatni.

Műfajukat tekintve a zenekar hivatalos álláspontja szerint atmoszférikus black metal, de ez csak arra elég, hogy nagyjából az ember el tudja helyezni a hangzásvilágukat a zenei térképen. Aki egyszer is hallotta őket, nagyjából tizenöt másodperc alapján fel tudja ismerni zenéjüket.

Kezdetekben három alapító tag és egy beugró vendégzenész alkotta a zenekart. Első albumuk a *Lugburz* címet viseli, ekkor zeneileg még nagyon közel álltak a tradicionális black metalhoz, de hangzásukat már akkor is színesítették különböző szintetizátor szólásokkal. 1995-ben lett végleges a mostanáig fennálló formáció és kristályosodott ki vele együtt az a zenei irány is, amit a mai napig is töretlenül képvisel a zenekar. Bizonyos értelemben véve még mindig black metalt játszanak, viszont a gitárok mint vezérhangszerek a háttérbe szorultak, és csak kíséző funkciót töltenek be. Ennek eredményeként a szintetizátor lépett előtérbe, amellyel a hagyományos hangzásán túl a fúvós és vonós hangszerek hangzásvilágát is képesek megszólaltatni, létrehozva a Tolkien világához közeli zenei színpadot és a történetmesélést. A zenekar másik nagy érdekessége, hogy a dob is gépi, amely szintén nagyon sajátos atmoszférát kölcsönöz a zenéjüknek. Az ének főleg extrém, ami hol kiabálás, hol sikítás, hol pedig hörgés formájában hallható, amit prózai betétek is színesítenek, ezek teszik teljessé a Summoning egyedi hangzásvilágát.



Kép: Danijel [deviantart.com/danijel81 – CC BY-SA 3.0]

Mint ahogy rengeteg kultikus black metal zenekar, ők sem léptek fel soha élőben, nem adtak soha egy koncertet sem, és ezen nem is kívánnak változtatni, stúdió zenekarként funkcionálnak. (Hasonlóképpen működik a méltán híres egyszemélyes zenekar, a Burzum, amely szintén Tolkien-ihletésű black metal és ambient zenéjével vált világhírűvé.) A legtöbb black metal zenekarhoz hasonlóan, művészneveket használnak a tagok (Protector és Silenius), még autentikusabbá téve a zenekarról kialakított képet, amelyet még inkább erősít a zenekari fotókon látható nazgûlszerű megjelenésük.

A Summoning zenéje annyira rétegzett és sokszínű, hogy amikor azt megkíséreljük leírni, célszerű összefoglalni azt a sok hatást, ami alakítja a zenekar sajátos stílusát. A dalok alapjait a gépi dob képzi, de mégsem teszi őket gépiessé, ritmusukat tekintve nagyon ősi, szinte már törzsi hatás érvényesül. Erre épülnek a gitárok, amelyek nem csak tisztán black metal hangulatúak, hanem kivétel nélkül párosul hozzájuk egy megfogalmazhatatlan, fenséges érzés. Ehhez csatlakozik rengeteg klasszikus hangszer: sípok, kürtök, fúvósok és vonósok, de mind a 90-es évekre jellemző MIDI hangzással. És ezeket megkoronázza a történetmesélő ének, ami az egész egyveleget egy koherens egészé alakítja. Amikor a Summoning zenéjét hallgatom, úgy képzelem el őket, mint modern trubadúrokat vagy bárdokat, akik elképesztő és heroikus történeteket adnak elő a hallgatónak, de mindezt úgy, hogy közben láthatatlanok.

A szövegeiket tekintve a Summoningról az mondható el, hogy Tolkien legendáriumának atmoszféráját és fontosabb mozzanatait elevenítik meg egyfajta sajátos, metaforikus megközelítésben, egyes esetekben átvéve konkrét szövegrészeket és verseket is.

A zenekar néhány dalának címe a teljesség igénye nélkül: *Through the Forest of Dol Guldur*, *Lugburz*, *Beleriand*, *Caradhras*, *Old Mornings Dawn*.

Tolkien mondaköre és a Summoning zenekar zenéje egy fontos dologban mindenképp hasonlít egymásra: mint ahogy Tolkien rengeteg író inspirált és szolgált világaik és történeteik alapjául, úgy a Summoning is rengeteg zenekart ösztönzött, de utánozni őket mégsem lehet!

## A SZOVJET GYŰRŰK URA

(Az őrzők, 1991)

Írta: Derényi Róbert

Miután a nyolcvanas évek eleje táján engedélyezték megjelenésüket, Tolkien művei hamar népszerűvé váltak a Szovjetunióban is. Nem csoda hát, hogy viszonylag gyorsan megjelentek az első filmadaptációk is. Elsőként *A hobbit földolgozása* készült el 1985-ben, *Misztér Bilbo Baggins, a Hobbit csodálatos utazása vad földön és fekete erdőn keresztül, a ködös hegyeken túl* (Сказочное путешествие мистера Бильбо Беггинса, Хоббита, через дикий край, чёрный лес, за туманные горы) címmel. A film, amelyben magát Tolkient is megjelenítik, stílusában erősen hasonlít az 1991-es *A Gyűrűk Urára*, és több adást is megért, sőt, még DVD-n is megjelent. Valószínűnek tartom, hogy emiatt nem érezték problémásnak a későbbi *A Gyűrűk Ura* adaptációt sem a készítők.

A leningrádi televízió – immár 1991-ben – másodszor is megpróbálta megfilmesíteni *A hobbitot*, illetve ezúttal *A Gyűrűk Urát* is. *A hobbit-földolgozás* (címe *Kincs a hegy alatt, avagy a Hobbit*, oroszul Сокровища Под Горой, или Хоббит), ez esetben egy rajzfilm lett volna, ami végül nem készült el, ám egy rövid, hat perces részlete szerencsére fennmaradt, és az interneten máig megtekinthető. Ezzel szemben *A Gyűrű Szövetsége* filmváltozata valóban elkészült, sőt le is vetítették, azonban utána úgy elrakták az archívumba, hogy azóta se látta senki.

Egészen mostanáig: idén április elején robbant az interneten a hír, hogy megtalálták az elveszettnek hitt filmet. Sőt, nem csak megtalálták, hanem rögtön fel is került az internetre. A film kétségtelenül nagy maga után kívánnivalót, így azonnal kritika és neveltség tárgyává vált minden létező platformon, gyorsan nagy, de annál kétesebb hírnevet szerezve. Az alábbiakban ezt a negatív megítélést szeretném árnyalni.

A két, körülbelül egyórás részből álló film *A Gyűrű Szövetségét* dolgozza fel. A film címe érdekes módon *Az őrzők* (Хранители) lett, a Szövetségre mint a Gyűrű őrzőire utalva.

A film értékelésénél figyelembe kell venni készítésének körülményeit. A kilencvenes évek elején a Szovjetunió gazdasága romokban hevert, a tagállamok sorra jelentették be függetlenségüket, az országban teljes volt a káosz. Ebben a helyzetben egy fantasy film készítése és finanszírozása aligha szerepelt a prioritási listák élén. A készítőknél több, mint valószínű, hogy minimális költségvetéssel kellett gazdálkodniuk, ami a filmekben meg is látszik. Ennek ellenére a film valószínűleg nem tűnt teljesen veszett ügynek, legalábbis erre utal, hogy több (a Szovjetunióban) ismert színész is feltűnik

benne, illetve a főcímmzene az egyik legrégebbi és leghíresebb orosz banda, az Akvarium (Аквариум) alkotása.

A helyzetet bonyolította, hogy *A Gyűrűk Uráról* lévén szó, egy sor modern technika nélkül nehezen megoldható problémával is meg kellett birkóznuk. Ilyen a hobbitok és törpök alacsonyabb termete, az Öregerdő mozgó fái (huornjai) vagy Gandalf sasháton repülése, nem is szólva az olyan helyszínekről (mint például Moria), amelyekhez különösen nehéz díszletet alkotni vagy megfelelő forgatási helyszínt találni. A szükséges technika persze kétségtelenül létezett, gondoljunk csak a *Csillagok háborúja* első részére, ami több, mint tíz évvel korábban, 1977-ben készült. A Szovjetunióban viszont ilyenmihez feltehetően nem volt hozzáférése a készítőknél.



Kép: jelenet a filmből (Leningrád TV / STV Russia)

A gondokat az alkotók néhol igazán ötletes megoldásokkal orvosolták (ilyen például a Gandalf köpenyén megjelenő tűzijáték), ezek viszont mai szemmel, Peter Jackson filmjei után ócskának tűnhetnek, illetve olyan érzést kelthetnek, mintha egy színházi előadást vettek volna fel. Ugyanakkor el kell ismerni, hogy a filmben valóban előfordulnak csapnivaló megoldások, mivel néhol egyébként „hagyományos” módszerekkel is megoldható jeleneteket is (kétes hatékonyságú) trükkfelvételekkel valósítottak meg.

A két film közül szerintem egyértelműen az első sikerült jobban. Ennek oka egyrészt talán az, hogy kevesebb „speciális effektre” volt szükség, másrészt a második részt nézve az az érzésem támadt, mintha túl sok mindent akartak volna szűk egy órába belezsúfolni. Míg az első ötven perc alatt Bilbó születésnapjától a Sír buckáig jut el a történet, a második film ugyanennyi idő alatt a Sír buckáktól a Szövetség felbomlásáig próbálja bemutatni az eseményeket.

Összegezve: *Az őrzők* tankönyvi példája annak, amikor valaki túl nagy fába vágja a fejszéjét. Az alkotók érezhetően megpróbálták a legtöbbet kihozni a lehetőségeikből, viszont nem tudták, vagy nem akarták kihagyni a nyilvánvalóan megvalósíthatatlan elemeket, ennek megfelelően a film olyan lett, amilyen. Ennek ellenére legalább az első részt mindenképpen érdemes megnézni (különösen most, hogy már angol felirat is készült hozzá az oroszul nem értőknek). Az élvezhetőség érdekében persze nem árt, ha az ember kicsit lejjebb ad elvárásaiból, és nem egy másik sokmilliárdos költségvetésű CGI-parádét vár.

## A SZILMARILOK, AHOGY MÉG SOHASEM OLVASTAM . .

(G. D. Saran: *Istenek hazája. Valinor. Első könyv.* Amon, [Budapest], [2001].)

Írta: Tóth Gergely (Alyr)

Még a kétezres évek elején hallottam (pontosabban a Tolkien.hu fórumon olvastam) egy magyar könyvről, ami *A szilmarilok* alapul, vagy abból merít, mi több, teljes részeket vesz át belőle. Már akkor érdekelni kezdett a dolog. Vajon *A szilmarilok* előtt jelent-e meg, kihasználva a magyar olvasóközönség által ismeretlen mű jelentette előnyt? Mennyit vett át, és mennyit tett hozzá? Aztán sok évig aludni hagytam ezt az érdeklődést. Most viszont újra feltámadt bennem a kíváncsiság, be is szereztem egy példányt, és el is olvastam.

Az már az első oldalakról is kiderült, hogy a könyv 1999-ben készült el, tehát évekkel *A szilmarilok* magyar kiadása után, sőt, több szöveget szóról szóra vesz át onnan (erről később írok még bővebben). A továbbiakból pedig rájöttem, hogy a „mennyit vett át, és mennyit tett hozzá” nem a jó kérdés. Helyesebb inkább azt kérdezni, „mit vett el belőle, és mit hagyott meg – saját műként előadva”.

A fanfiction egy igen régi műfaj, természetesen Tolkien univerzuma is bővelkedik ilyen művekben. A fanfictionök egyik közös jellemzője, hogy olyan jeleneteket, helyszíneket vagy időpontokat jelenítenek meg, amelyek az eredeti műben nem, vagy csak alig kerülnek terítékre. Vannak közöttük jobbák és rosszabbak, hosszabbak és rövidebbek, de arra igen kevesen vállalkoznak – és ez talán nem véletlen –, hogy az eredeti művet írják újra az író helyett.

Az *Istenek hazája – Valinor, első könyv* mégis ilyen írás (sajnos a többi részről nincs információ, lehet, hogy már el sem készültek, vagy a szerző fiókjában ragadtak örökre). A művet a borító szerint G. D. Saran írta, és a szerző valódi neve fordítóként sem szerepel a belső oldalon, ahogy annak idején sok magyar fantasynél ez előfordult.

Az *Istenek hazája* hivatalosan nem fanfiction, bár az első oldalakon idéz *A szilmarilok* elejéből (bár az idézőjelet nem zárja be, és a fordító Gálvölgyi Judit neve sem szerepel a szöveg végén, csak Tolkiené), a könyv többi része úgy van prezentálva, mintha ez alapján a néhány oldal alapján G. D. Saran kreálta volna az egész regényt. Igazából a szerző nem kisebb dologra vállalkozott, mint hogy újírja *A szilmarilok* történetét, Tolkien után szabadon, de azért bőven merítve (gyakran szó szerint átvéve hosszabb részeket) az eredeti műből. A bő merítés alatt azt értem, hogy a történet, valamint a szereplők neve és személyisége megegyezik azzal, amit Tolkien leírt, csak az előadás stílusa különbözik, és a történet bővül ki néhány új szállal és szereplővel. (A könyv plágium volta természetesen következményeket is vont maga után, nem sokkal a megjelenést

követően visszahívták és bezúrták a köteteket, ma már csak ritka antikvár példányok elérhetőek itt-ott.) *A szilmarilok* sokszor nagyon szűkszavú, évszázadokat, korszakokat ugrik át néhány mondattal, bőven teret hagyva a fantáziának, regényeket lehetne írni mindarról, amit Tolkien nem, vagy éppen csak említ (és gondolom, írtak is), Saran könyve mégis alig használja ki ezeket a tereket, a könyv első negyedében gyakorlatilag egyáltalán nem. Az *Istenek hazája a Quenta Silmarillion* 6. fejezetéig (**Feanor és Melkor megszabadítása**) dolgozza fel a történetet.

A valódi fanfiction részek, azaz a felébredt tündék és törpök kalandjai részletesebbek, új szereplőkkel, több párbeszéddel. A Tolkiennál éppen csak említett események a maguk módján érdekesek, bár a magam részéről nem kedveltem őket, mert elég érzélgős stílusban és kevés tehetséggel megírt jelenetek (bármelyik fanfiction-gyűjteményben könnyedén százszor jobbakat találhatunk, bár láttam már rosszabbul megírt dolgokat is nyomtatásban), önmagukban nem érnének egy kritikát.

Ami igazán zavart, és amitől kinyílt a tolkienita bicska a zsebemben, az a könyv többi része. Az, ami *A szilmarilok*ból már ismert történetek sekélyes újírása. Először csak nem értettem, hogy miért akarja a szerző rosszul megírni azt, amit Tolkien már szebben, jobban és átgondoltabban megírt, később ez az értetlenkedés hevesebb érzelmi reakciókba csapott át (elsőként Sauron leírásánál, de ez teljesen szubjektív). Mert mondhatnánk, hogy a szerző egy alternatív Silmarilliont, egy másik történetet ír egy másik világban, hiszen itt-ott meglehetősen különböző G. D. Saran és Tolkien világa, de sajnos ez az alternatív világ olyannyira hasonló az eredetihez, hogy ez aligha lehetséges. A leírások gyermetegyek, a szereplők túlzóak és egysíkúak, minden finomságot és árnyaltságot nélkülöznek. A Cuiviénnél felébredő tündék mindent tudnak maguktól (és elnyúlhatetlen fehér ruha van rajtuk már ébredésük után), éppen csak vissza kell emlékezniük, hogyan kell tüzet gyújtani vagy hangszert készíteni és ünnepelni – érdekes, hogy ezen kívül nem nagyon csinálnak semmi mást. Ez egyébként is jellemző a könyvre, a problémák különösebb erőfeszítés és ráfordított energia nélkül megoldódnak, hiszen többnyire akad valaki, aki visszaemlékszik a születése előtti időkre (mint a tündék ébredésük után, hogy csak ünnepelniük kelljen), vagy tud telepatikusan kommunikálni (mint Melian a törpökkel, áthidalva ezzel a kommunikációs szakadékot), vagy ismeri a titkos nyelvet (mint Celegorm a dinoszauruszokét – ez a könyvnek a legvégén van, és még ott is meg tudott lepni).

Az ismert karakterek közül kiemelkedik Fëanor, aki nélkülözi mindazt a kettősséget, amit Tolkiennál meg lehet figyelni, hiányzik belőle minden, ami miatt egy nép követné a tengeren át az ismeretlenbe. Egyszerűen csak önző és aljas, még házasodni is csak bosszúból házasodik, a saját fiait és feleségét is megveti. Melkor egy karikatúraszerűen túlzó módon megírt gonosz (akinek a kastélyában ajtó nyílik a Semmire, aztán az alsóbb termeiben is ott a Semmi, meg a halálon túli üresség is, ahonnan nincs visszatérés, ha a semmi több szintje nem lett volna elég félelmetes), és Sauron... Nos, mint már említettem,

számomra az egy különösen fájdalmas rész, ahol Sauront írja le. Az *Istenek hazájában* Sauron kezdetektől fogva csúf, külsejének leírása olyan bonyolult sikerült, hogy egységesen ábrázolni sem tudtuk (leginkább tüskés-szarvas tintahalra vagy lebegő kaktuszra hasonlítanak a végeredmények): „A szellem engedelmessé urának, hosszú fekete füstoszloppá változott, melyből lángnyelvek csaptak elő, majd a sűrű füstből és koromból, lassan egy alakatlan fekete valami vált ki, melynek közepén egy iszonyú arc formálódott elő, egyetlen, pupilla nélküli résre nyitott szemmel és néhány, a homlokáról csigavonalban tekeredő hegyes szarvval, melyekből elnyújtott teste felső végén is látható volt pár darab. Karok helyett teste mindkét oldalán vastag, tüskékkel borított csápok nőttek, lába nem volt. Lebegve mozgott és amikor megszólalt, száj helyett, hosszú rés keletkezett arcán.” Őszintén érdekelne, hogy ebben az alakban miként abszolválná A *szilmarilok* összes többi részét, amiben aktív szerepe van (Tol Sirionnál talán még nem volna gond, viszont később, Eregionban vagy Númenorban annál inkább), de sajnos ezt már nem tudjuk meg.



Kép: Gyevnár Ádám (Helm)

Többször felmerült bennem olvasás közben, hogy a szerző úgy állt neki megírni a könyvét, hogy még végig se olvasta A *szilmarilok*at, de attól tartok, hogy nagyon is elolvasta (sőt, többet is, hiszen az *Istenek hazájában* Makar és Meassë is szerepel, akik A *szilmarilok*ból kimaradtak), éppen csak nem érdekelte az, amit nem tudott a saját interpretációjába belefoglalni.

Végezetül szólnom kell a nevekről és a helyesírásról is. Utóbbi csapnivaló, ez valószínűleg annak köszönhető, hogy kihagyták a lektort a kiadásból; hemzsegnék a rosszul használt írásjelek és ékezetek, ennek a javát egy Word helyesírás-ellenőrzés is kiszűrte volna (1999-ben már létezett), de sajnos erre nem vették az időt és fáradságot.

A nevek egy súlyosabb kérdés, hiszen azoknak Tolkiennál mindig van jelentése is, így egyáltalán nem mindegy, hogy kinek milyen nyelven adtak nevet, és az mit jelent. Saran ezzel nem igazán törődik. A maga által kitalált szereplőknek láthatóan igyekezett jó neveket kitalálni a rendelkezésére álló eszközök (A *szilmarilok* függeléke) alapján, de a többi esetben korántsem figyelt oda ennyire. Tolkien a nolda szereplőknek is a sindarin nevét használja (mert a Piros Könyv „kerettörténete” szerint Bilbó sindarin források alapján fordította le a történeteket Völgyzugolyban).

Saran ezzel nemigen törődik, például Fingont egyedülként csak a saját maga által fordított quenya néven emlegeti, Fingonként egyszer sem, bár a nyelvi különbségnek a történetben semmilyen szerepe sincs. Talán csak jobban tetszett neki így. (A fordítás egyébként nem teljesen helyes, Fincáno helyett Fincáno lett.)

A legtöbb, a kötetben szereplő nevet az eredeti (sőt, az angol eredeti szerinti, tehát ë-vel írt) verzióban használja, de vannak megmagyarázatlan kivételek: Nessa nevét kategorikusan Nesszaként írja, Mahtan minden esetben Mathan, Thorondor legtöbbször Thorndor (bár ez lehet sima elgépelés is, egyébként Thorondort az *Istenek hazája* szerint soha senki tünde nem láthatja, ez is izgalmas lenne a későbbiekben). A helyek neveit többnyire jól írja, de ezeket gyakran keveri, Angbandot Utumnóval, Ardát Középföldével.

Az *Istenek hazája* – Valinor tipikusan olyan könyv, amire azt mondhatjuk, hogy elolvastam, hogy nektek ne kelljen. Ha nem volna a plágium iskolapéldája, akkor azt mondanám, hogy egy rosszul megírt, klisés fantasy, de így – tudva, hogy minden ötletet lopott – sokkal rosszabb a helyzet. Ami Tolkiennál magasztos, azt porba rántotta, ami szép, azt elcsúfította.

Fentebb többször írtam, hogy érdekelne a folytatás, ez így is van, de csak azért, mert kíváncsi lennék rá, hogyan oldja meg a történetbe maga által kreált nehézségeket – bár attól tartok, sehogy (például a könyv elején Valinor egy Ardán kívüli hely, ahova csak speciálisan, repülve lehet eljutni, de mire a tündék odaérnek, már csak egy sziget, amit hajóval is meg lehet közelíteni). Szóval nem az irodalmi értékei miatt. Merthogy azok nincsenek. Biztos kiestek a Semmibe a Melkor erődjéből nyíló ajtón.

KÖZÉPFÖLDE HELYSZÍNEINEK IHLETŐI

(John Garth: *Tolkien világi*. Corvina, Budapest, 2021.)

Írta: Markovics Vivien (ViveEe)

Idén februárban – a Corvina Kiadó jóvoltából – magyar nyelven is elérhetővé vált John Garth Tolkien-kutató könyve, a *Tolkien világi*, melyben a szerző megkísérli a Professzor szemüvegén keresztül látni a világot, és megismertetni az olvasókkal, hogy Tolkien életének mely színterei és eseményei ihlették Középfölde helyszíneit.

Már a bevezetőből érezhető, milyen sokszínű lesz a könyv. Témakörökre bontva ismerhetjük meg Garth kutatásának eredményeit, emellett több mint száz kép és illusztráció segíti a képzeletünket, melyekből nem kevés maga Tolkien alkotása. Kalandunk Angliából, illetve a Megyéből kezdődik, majd Tolkien életeseményeinek vizsgálata mellett olvashatunk Középfölde népeinek tágabb értelemben vett kulturális háttéréről, Lúthien földjéről, a Középföldét ihlető topográfiai helyekről, míg végül eljutunk az emberek által épített és átformált helyekről szóló fejezetekig.

Rengeteg érdekes adatot olvashatunk. Például a **Lúthien földje** fejezetben érdekes volt számomra látni Nagy-Britannia és Középfölde térképének egymásra vetítését. Arda a Föld, Középfölde története a mi világunk múltjában játszódik. Tolkien Angliának szeretett volna mitológiát írni, mert elszomorította, hogy Anglia nem büszkélkedhetett saját, gazdag és összefüggő mondanivalójával, ellentétben más nemzetekkel. Az „elveszett mesék” célja bemutatni, hogyan változik át a tünde Tol Eressëa az angolszász Angliává. A *szilmarilok* 1926 és 1937 közötti változataiban Beleriand maradványaiból keletkeznek a Brit-szigetek. A *Gyűrűk Uránál* Tolkien földrajzilag már nagyjából megfeleltette Középfölde északnyugati részét és Európát. Viszont vannak jelei, hogy a Brit-szigeteket a Megyéből és környékéből tervezte összegyűjteni. Tolkien legkorábbi döntései egyikeként a Megyétől nyugatra tette a tünde tornyokat, ahonnan a tengert látni. Csakhogy ott nincs semmiféle sziget, ami később Angliává vagy Britanniává válhatna. De Tolkien nem mondott le teljesen a Britanniával való földrajzi párhuzamokról. Talán nem véletlen, hogy a sindarin Lindon a „Dal Földjét” jelenti: ez Wales állandó jelzője. Bár Tolkien azt mondta, hogy Hobbitfalva szélességi és talán hosszúsági foka is nagyjából egyezik Oxfordéval, bevallotta, hogy nem könnyű beilleszteni a fiktív országokat Európa korábbi földrajzába. A történet már túl messzire vitte, mielőtt egyáltalán felmerült benne a kérdés.

Nagyon látványos a kép a Végzet Hegyének ihletőjéről. A Végzet Hegye egy fényképhez vezet a Hekla vulkán

legutóbbi kitöréséről, melyet Tolkien mutatott 1961-es interjúja készítőjének. 102 évnyi szünet után hat-hét mérföld magasságig okád füstöt felfelé, ami komolyabb kitörésre utal. 12 óra alatt 10 cm vastag hamuréteg keletkezett. A láva lassú, széles folyamokban haladt. Tolkien figyelmét aligha kerülte el ez az életszerű beszámoló: ekkor készült a Gorgoroth pusztaságának és a Végzet Hegye kitörésének leírása.

„Sok kritikus feltételezi, hogy Középfölde egy másik bolygó” – panasolta Tolkien egyszer. Bár én sosem gondoltam ezt, de Középföldével először Peter Jackson filmjeiben találkoztam, és már igen sokszor láttam a filmet, mire először a kezembe került a könyv. Középfölde számomra Új-Zéland volt – és talán lesz is mindig –, így bármennyire próbálkoztam olvasás közben máshogy elképzelni a könyvben oly részletesen leírt helyeket, nem tudtam elvonatkoztatni a film látványvilágától. Úgy gondolom, hogy rajtam kívül még nagyon sokan vannak így, és nekik talán az egyébként is sok érdekes információ mellett az lehet a legizgalmasabb ebben a könyvben, hogy új perspektívát kapnak.

Nekem tetszik a könyv felépítése, de ami igazán tetszik, hogy önmagában is kerek egész. Ha valaki nem olvasta Tolkien életrajzát, és nincs túl számos Tolkien-napos előadáson, vagy akár az egyetemi kurzuson, annak is érthetően, kellő kezdeti információhalmazzal szolgál a könyv, ránk bízva a témában a további vizsgálódást.

Középfölde története mögött megbújó számos érzésre és az azokban közrejátszó tapasztalatra kapunk magyarázatot, például a számomra legkedvesebb helyszín történetére is: Középfölde tele van izgalommal és csodákkal, gyönyörű helyekkel, de *A Gyűrűk Urát* olvasva én a Megyébe vágyom. Olyan erősen érződik a hobbitok szeretete a hazájuk és békés, egyszerű életmódjuk iránt, hogy az megérinti az embert. Tolkien olyan helyet ír le, ahol tényleg fantasztikus lehet élni, amiért megéri harcolni. Szomorú a könyv végén szembesülni azzal, hogy Saruman mit tett a Megyével. A hobbitok otthona már sosem lesz olyan, mint régen volt. *A Tolkien világit* olvasva megértjük, hogy Tolkien zsenialitásán túl milyen élmények formálták a Megyét. És ez csak egy a számos témából, amit az író körüljár.

A könyv gyönyörű, éke lehet bármelyik könyvespolcnak, és én azt gondolom, hogy tartalmát tekintve is érdekes lehet azoknak, akik szeretnék Középfölde formálásáról többet tudni.