

MIÉRT ÉPP A KÖZÉPKORI EURÓPA?

Ahogy egyre csak gondolkodtam és gondolkodtam azzal kapcsolatban, mit tárhatnék még az olvasók elé a szerepjátékról és a fantasy műfajról alapjaiban, különösebb kérdések felé fordultam. Noha nem éppen jó, ha valamiről mindent tudunk, hisz akkor a megismerés saját bőrünkön való tapasztalásának varázsa tűnik el. Meg kell, hogy mondjam, soká kesregéltem, míg vissza nem tértem egy régebbi gondolatmenetemhez, valamikori szerepjátékos – úgy mond – „karrierem” közepéről, mikor még ADnD-t játszottam a barátaimmal, és ekkor vetődött fel bennem megfigyeléseim alapján egy kérdés, meg később, amikor más hasonló fantasy világok után néztem. Említettem korábbi cikkeim némelyikében már, hogy a legalapvetőbb világkörnyezet, melyben regény vagy játék helyet kaphat magának, a középkori Európa hasonmását jeleníti meg nekünk. Másképpen, ha úgy tetszik, a „lovag-korét”, noha a nevek mások, és sok apróság eltérhet a valóditól, de a mag megmarad. Történhetett teljes véletlenséggel, ám én most mégis eltökéltem: meg fogok próbálkozni azzal, hogy magyarázatot találok rá, mi teheti ezt az érá, ezt a környezetet olyannyira befogadhatóvá a fantasy műfaj számára. S ezzel együtt történelmi ismereteimben is el kell, hogy mélyedjek.

Noha a high fantasy esetében a hangulat tükrözi az izgalmakat, a veszélyeket és a kor szellemét, még sincs olyannyira nagy összhangban vele, ám szájhúzásra egyelőre semmi ok, hiszen van három nagyon remek példa arra, amikor a legélethűbben élénk kerül a lovagkor, nevezetesen George R. R. Martin „Jég és Tűz dala” című regényciklusában, a Pendragonban, és az Ars Magica-ban. Az utóbbi kettőben azért, mert egyenesen ott játszódnak, nem pedig a hasonmását alakítják meg, Martin viszont nem sajnálta a részletekkel való törődésre az időt. Habár az előbbi, csupán Anglia szigetére korlátozódik, a névből gondolom sejthető volt. Ugyanakkor meg kell még említeni a Sötétség Világa (World Of Darkness) középkori színpalak közé áttett kiadását, melyben a vámpírok, vérfarkasok, varázslók és tündérek életének akkori viszontagságaival szembeüthetnek a játékosok. Vitathatatlanul az egy nagyon nehéz időszak lehetett számukra, gondoljunk csak bele. A ranglétra alján lévő embereknek sem volt éppen könnyű, ezeknek a lényeknek ráadásul még bőven van is mit rejtegetni-

ük a katonák és az egyház előtt. És a Sötétség Világa mint olyan, alapul veszi a nehézségek kiemelését – már korábban említettem, úgy emlékszem.

Amennyiben hard fantasyról van szó, akkor még inkább. A középkor megpróbáltatásokkal teli időszakai, mint például a háborúk, a gyakori járványok, a szegénység, a túlzottan nagy hatalmat gyakorló, és elnyomó egyház, zsarnokoskodó nagyurak, és az udvari, immár kegyetlenebb intrikák, kiválóan beleillenek a hard vagy éppenséggel a dark fantasy világok berkeibe. Ha nem pont a legmegfelelőbbek, akár a valódi világban. És így még csodalényekkel sem kell feltétlenül benépesíteni, bár erről majd még később felvetek pár gondolatot.

Míg a DnD és más hozzá hasonlók felveszik annak alapjait, a lényegesebb vonásokat, ám tény, hogy kihagynak belőle bizonyos korlátozásokat, nehézségeket, annak érdekében, hogy könnyebb lehessen a kalandozás, az ember ismert hérosszá válásának útja. Mert ugyebár bárki megmondhatja, aki csupán egy picit ért a történelemhez, hogy az egyszerű parasztyerek akkoriban nyilván nem állhatott elő azzal, hogy ő most nekivág a nagyvilágnak, és elpusztítja a rablóbandákat, felbőszült farkasokat és más egyéb ördögfattyakat. Na jó, mesékben talán igen (és ezáltal lesz összevegyítve a fantasyval a környezet, kérem), de a valós időkben... hogy mehetne el, mikor neki is a földesúr birtokának a megművelése a feladata, és oda van kötve hozzá a léte. Megszökhet, az addig rendben van, de embereket küldhetnek utána. És ugyan miből vesz magának fegyvert, páncélt, hogy a többiről ne is beszéljünk. Egy nemrég megjelent fantasy képregény, a Kóbor lovag, mely szintén a fentebb említett George R. R. Martin műve és az ő világában is játszódik, kiválóan elmeséli, hogy az elhunyt kóbor lovag fegyverhordozója mi minden nehézséggel néz szembe, úgyhogy el is fogadják őt lovagnak. Nem elég annyi, hogy halott gazdája pajzsát, kardját és lovát magához veszi, be szeretne jutni például a lovagi tornára, hogy bizonyítson, ám protekció híján a dolga jelentősen megnehezül. Sokaknak, akik járatosak a klasszikus képregényekben, eszükbe juthat még emellé Foster Valliant herceg című alkotása. Az első kötet elején a mű írója/rajzolója képet ad a lovagi élet tudnivalóiról, hogy miként lehet lépkedni a renden belüli ranglétrán, a helyes viselkedésről, a

tonákról, míg a megszokott high fantasys lovagok esetében kevésszer találkozunk ilyesmivel az ember. Miért? Ahogy én észrevettem, a stílusban megszokott lovagok vagy másképpen paplovagok a kereszt-hadjáratok szereplőihöz hasonlatosak, nem pedig a lovagrendek azon arculatához, amikor a páncélos, lovas katonák urat szolgáltak, nem templomot. Vizsgáljuk most meg egy kicsit jobban a korszak jellemzőit, és találjunk rá a megfelelő fogódzókra, amikbe a stílus olyannyira belekapaszkodhatott.

Kezdjük ott az egészet, hogy a középkor beköszönte több ízben volt fordulatokkal teli, csakúgy mint akármelyik más korszakváltás annak előtte, és utána is. No de mégis, ez egy különleges korszaka lett az emberiségnek. Nagyon sok minden folytatódott, de még több új dolog akkor vette kezdetét. Az életnek ilyen nagy fordulói mindig is mozgalmasak voltak, eseményekkel teltek. Ha jól megnézzük, a Steam-Punk világok a XIX-XX. század fordulóján játszódnak, és a távoli jövőt festő világok eseményei sem sokkal egy mindent megváltoztató esemény után szoktak játszódni. Mint például a Csillagok Háborúja, ahol az először bemutatott trilógia csak pár évvel a galaktikus birodalom megalakulása után kezdődik. Mert hát új dolgok születnek, és a régitől meg kell szabadulni, hiszen az új világban sokan úgy gondolják, hogy a régi világ maradványai nem fogják megállni a helyüket, korszerűtlenségük miatt nehéz lesz számukra a túlélés. A középkor is ugyanilyen időszak volt, Európa tájain úgy látták, az emberiség a barbarizmusból kászálódik ki. Miközben új élet épült, sokan tartottak ki az ősi utak mellett, mind az életben, és ami főként említendő: a vallásban! Ez egy nagyon fontos részét képezi az egésznek, majd ki is térek rá bővebben.

Bár az ősi birodalmak nagy része, úgy, ahogy túlélte a váltást, mégsem volt már minden olyan tündökletes, mint az ókorban, s helyettük új királyságoknak kellett felemelkedniük, melyek fél lábbal még mindig az előző korszakban álltak, próbára téve, képesek-e megállni az új világ talaján. Ugyebár a tudós elmék dolgoztak a technológiai fejlesztésen, ám semmi sem ment egykettőre a kidolgozásban. Röviden szólva, még mindig kissé ingatag korszak volt az elején, megpróbálván átrendezni egyik világból a másikba, és egy ilyesféle környezet hogyne lenne ideális egy olyan képzelet számára, mely kalandok, izgalmak helye. Hiszen lehetőségek tárházát nyitja fel az ember előtt, akár a legrészletesebb valójában, akár egy kissé enyhítettebb változatában, hiszen lehetséges a változás, a megújulás pártján állni, annak fenntartásában és megőrzésében, de ugyanakkor ellene is lehet munkálkodni. A szerepjátékban – teszem azt

– az idősödő, visszavonult százharcos megélhetése érdekében megkeresztelkedhet és csatlakozhat egy új nemes úr seregéhez. Vagy akár maradhat ott is, ahol eddig volt, az ősi értékek megtartása végett. Fantasy világokban is ugyanilyen helytálló lehet ez a két érv, mert míg vannak olyanok, akik a megannyi város valamelyikében született és iskolázott szereplők, vannak ugyanúgy képviselői a vele ellentétes, netán szintén ősi világnak is, amit törzsközösségben élő emberek tesznek ki, akiknek megszokottan „barbár” a nevük. Ha beszélhetek saját világomról, mely ugyan földi hasonlóságát tekintve nem a lovagkorra helyeződik, hanem sokkal inkább az ókor közepe tájára, még ott is jelen van ez a hasonlatos felépítés, s ez is csak arra ad bizonyosságot, hogy valóban mindig is volt viaskodás régi és új között.

A kor neve miatt pont a lovagokról kell még beszélnünk, hiszen a páncélos katonák nagy szerepet játszanak a fantasyban is, ha nem is mindig teljes valós alakjukban. Sok high fantasy világ lovagjai ugyanis korlátozott formában ugyan, de a hitük erejét képesek apróbb varázslatok, csodák idézésére fordítani, mint például kézzel gyógyításra, áldásra, effélékre. Így lesz inkább a fantasys lovag a templom szolgálatában lévő kereszties lovag mása. Mindazonáltal a lovag eszményi képe megtestesíti mindazokat az erőnyeket, amik követendő példaként szolgálnak másoknak, és így válhatnak ők a csapat vezetőivé. Elvégre gondoljunk csak rá, hogy mennyire megnyerő tud lenni a tetőtől talpig páncélba (no nem feltétlenül csillogóba, lehet az fekete és csontokkal dekorált is, karaktertől függően) öltözött lovas harcos, akiről látsszik, hogy nálunk elkötelezettebb, céltudatosabb, és minden bizonnyal tapasztaltabb is.

A címviselés kultusza erre a korszakra esett, bár az ókorban is jelen volt. Ám ne feledjük, hogy a lovagok azon kívül, hogy egy úr katonái voltak, azal együtt komoly becsületkódex szerint teljesítették feladataikat, sőt a szabályokat a mindennapokban is alkalmazták. Ennek – az évek előrehaladtával – nőtt a hangsúlya, és a lovagok így változtak át egyre maguk is urakká, nemesekké, s lovagrendek alakultak, melyekben a tagok egyenesen testvéri közösséggé váltak, legalább is, például a Sárkányos rendről ezt mondták. Majd pedig ezek a nemes lovagok bajtársaikkal, rendtársaikkal együtt az egyház hívásának feleltek, amikor Spanyolhon mór megszállói ellen, vagy a Szent Földre vonultak. És innen következik az említett lovagi másolat, aki egy isten vagy annak papsága szolgálatában áll, és az ő nevében van úton, de ugyanakkor rendelkezik még az említett becsületkódex betartásának köteletségérzetével. A fantasy esetében a korai és a kései lovag képe mind-

kettő részeiből lett egybegyűrva. Bőven elég az a sok erény a kiemelt szerephez. Ám, bár rendek léteznek, az alapvető kalandozói élet miatt a legtöbb lovag kóbor, ha tartozik is valamilyen rendhez vagy úrhoz. Úton vannak és mindig ott cselekszenek, ahol azt a becsület megkívánja. Ugyanakkor életükből kimaradhatnak – jó eséllyel – a lovagi tornák, és az is, hogy előbb apródnak, fegyverhordozónak kell lenniük, és még sok más, hasonló elő-követelmény. Ám a fantasy-féle lovag így is megállja a helyét, és a bajtársaiért is kezeskedni fog.

A Római Birodalom elbukott, és nemsoká annak keleti oldala, Bizánc is követni fogja. A légiók elvonultak, helyette egy másfajta uralom lépett érvénybe, ez is még a régi nagy birodalom székhelyén. A világ úgy tűnik, hogy a dicsőségek után a vallásban keresné a biztonságot, Krisztus szolgálói lassú és (egyelőre) kevésbé véres térítésbe kezdenek, épp hogy sikerült megvetniük a lábukat a kontinensen. Sok helyen és így hazánkban is még alig tépték el magukat az emberek az ősi utaktól, a pogányságtól, így belvillongások is bőven adódnak a már kereszténnyé vált emberek és a pogányok között. Észak sokáig meghódíthatatlannak tűnik, ám a végén a vallás áttért oda is, ezt a korszakot kiválóan megörökíti a Nibelung-saga – az ottani viszonyokat illetően. A vallás – bizony – fontos dolognak számít a fantasy környezetben is, hiszen nem egyszer hallhatjuk, hogy a szereplők isteneik nevét emlegetik, akár amikor a papok a tőlük eredő varázslatokat használják, vagy egyszerűen meglepetésükben.

És ez egy nagyon is fontos eltérés, miszerint – bár – lovagkori a környezet, mégis, egy isten létezik csupán, miközben a keresztény hittel ellentétben ritka az olyan világ, melyben ahhoz hasonlóan csak egy lenne. Népesek a pantheonok, minden népnél más, ezzel kissé visszavetve az ókorra a hangulatot, mikor megannyi istent tiszteltek az emberek – elég csak például a görögökre, a keltákra, a rómaiakra vagy a germánokra gondolnunk. Egyiptomot most csupán azért nem említem, mert a téma miatt egyelőre maradjunk Európánál. Visszatérve tehát a vallásra és a hitre... Bár sok isten van, mindnek külön temploma, gyülekezete, ám alapjában véve azoknak gyakorlata a keresztény elveken nyugszik, aktivitása megfelel a középkori valónak. Egyes helyeken kiveszik az apróbb, olyan turpisságokat, mint például a búcsúcédulák, de az élethűbb világokban nyugodtan benne lehet. Másutt még a „jövőből” áthozzák ide az inkvizíciót is, ám azon okból, mivel ha – többségében – high fantasyról van szó, bőven vannak gonosz varázslók, boszorkányok, démonok, akiket üldözni lehet, majd el is égetni. És ugyanakkor még ott vannak

a pogányok is, akiket be lehet feketíteni, meg lehet téríteni, a fantasy világokban a barbár törzsek minősülnek ilyeneknek, sokszor az orkok személyében, akik mint tudjuk csúnya, rettenetes lények, amilyeneknek nálunk is lefestették a pogány embereket. Kutyafejű tatárok és hasonló, ám ami azt illeti, ezek nagyon is különös hangulatot adhatnak egy mitikusabb középkori európai környezetű világhoz, ha úgy mond: hiedelem szerint van alakítva a világ.

A vallásból és az egyházból eredően még ki kell térnem így a végén a mítoszokra is. Noha fontos, hogy a mítoszok kora éppen az előző volt, a legtöbbit, amit az ókorban bővebben feljegyeztek, alighanem mind átvették és átörökítették a híresebb bestiáriumok formájában. Ha a lovagkorról beszélünk az embereknek, ösztönösen a sárkányra gondolnak, hisz a mesékben a lovagok folyvást csatároznak a királylányokért vagy a várakért. Ugyanilyen az óriás vagy az északi folklórból ismeretes troll, ám főképpen a boszorkányok, gonosz varázslók, ördögök. Ám megfigyelhetjük, hogy a jó lovag vagy úgy általánosságban a hős, ezen ellenfeleit, akik nem rablólovagok, banditák vagy gonosz harcosok, ebben a korszakban már minden esetben az ördöggel, a sátánnal azonosítják. Tehát a korábbi néphit sok esetben egybekelt az újonnan erőre kapott keresztény hitvilággal, így tudták különböző mesélényeiket az Isten és az ördög pártjaira szétosztani. Habár mondani sem kell azt, hogy az ilyen hiedelmek fennmaradását az egyház nem nézte jó szemmel, a természetfeletti lények, mint a tündérek vagy a varázslók egyhangúan az ördög cimborái voltak a szemükben, s ezzel a megjegyzéssel el is értünk egy hard fantasy világ fontosabb alapkövéhez. A hard fantasy amúgy sem szokott túlzottan bővelkedni a jóllelt teremtményekben, bár általánosságban nem szokta túlzásba vinni azok felvonultatását. Ebben a stílusban ugyebár akár fejpénzt is adhatnak az erős szörnyek levágásáért, valamint megszokott kaland lehet a boszorkányvadászat, a kalandozók rajtaütnek egy pár gyülekezeten, high fantasyban azért a helyzet jobb, és képesek leszünk rábukkanni az akkori szörnyhiedelmek egy másik arcára, amikor is az erdei tündérek igenis segítőkészebbek, és vannak barátságosabb sárkányok is. A lovagkori csodák mindegyik arculata a rendelkezésünkre áll teljes valójában, akarjuk akár a valóságghűbbet, akár a mesebelibbet kiválasztani mese-helyszínül.

Szerény véleményem szerint ez az, ami úgy igazából közkedveltette tette a lovagkort a fantasy világok alkotóinál. Szeressem akár mennyire is a saját kis ókor-hasonlatos világomat, a lovagi tornák sokáig a kedvenceim maradnak még. Ennek a kornak egy-egy darabja el tudja csábítani tanulmányozóját.