

## A HAT SEREG CSATÁJA

KÉSZÍTETTE ÉS FORDÍTOTTA: JÓTH-PALÁSTHY JUCA (JAERTHEL)

Csehországban évről évre lejátszzák az Öt Sereg Csataját: ez a fesztivállá nőtt szerepjátékos hétvége 2019-ben már huszadik évfordulóját ünnepelte, és általában 700-900 főt csábít a Doksy melletti erdőbe. A részletekről Ondřej Janovskýt (Neriont) kérdeztem, aki otthonosan mozog a csehországi élő szerepjátékok világában, és egyúttal 1998 óta Tolkien-rajongó, évekig tagja volt két cseh tolkienita irodalmi klubnak is.

### Miért éppen az Öt Sereg Csataja?

Azt hiszem, a tolkien világ szeretetén túl azért pont erre az eseményre esett a választás, mert résztvevőként könnyű azonosulni a konfliktus különböző oldalaival, és a történet is elég egyszerű: a sárkány halott, a kincs szabad préda, a seregek pedig már gyülekeznek, hogy elfoglalják a Magányos Hegyet...

De az Öt Sereg Csataja csupán egyike a Csehországban évente megrendezett élő szerepjátékos (LARP) eseményeknek, melyeknek ezt az altípusát Nyugat-Európában „szivacsbatának” (boffer battle) is nevezik, arra utalva, hogy a játék során használt fegyverek acél helyett habszivacsból és fából készülnek.

### Csak a csatáról szól az egész esemény, vagy van más része is?

Az Öt Sereg Csataja az évek alatt egyfajta fesztivállá nőtte ki magát, ahol az ország különböző részeiről származó ismerősök évente egyszer találkoznak, együtt táboroznak, kikapcsolódnak. Vannak külföldi résztvevőink is, akik szintén évről évre visszatérnek, hogy cseh barátaik oldalán harcoljanak. Maga a csata szombaton egész nap, és a vasárnap egy részén is tart. A harc mellett azonban vannak egyéb programok is, például párbajok, és fantasy, történelmi, illetve népi zenét játszó együttesek koncertjei. A tábor egy részében a sátrakat és a dekorációt is a kerettörténethez igazítjuk – ez sokat hozzáad a hangulathoz, megteremt a táborozó seregek illúzióját.



Ondřej Janovský (Nerion)

Fotó: Kristýna Darien Nováková

### És nálatok melyik az Öt Sereg?

Az egyenlő esélyek kedvéért valójában hat sereg vesz részt a csatában: Bakacsinerdő tündéi, Esgaroth emberei és a Vasdombok törpjei csapnak össze Gundabad, illetve Naurrakur orkjaival és a domblakókkal. (Utóbbiak elvben Rhudaur és Cardolan embereit jelentik, a gyakorlatban inkább gonosz skótok szoknya nélkül – amióta pár éve hivatalosan is kitiltották a kiltet mint nem elég tolkien jelmezt.)

Minden sereg hat további házra van osztva: az ork seregek katonái különböző koboldklánokba tartoznak, az esgarothiak között pedig ott vannak például a kereskedők, a városi őrség tagjai és a suhatagiak leszármazottai is. Minden sereg élén egy fővezér (király) áll, akinek a szervezők továbbítják az aktuális összecsapásra vonatkozó szabályokat. A fővezér ez alapján választ stratégiát, és kiadja a megfelelő parancsokat az alvezéreinek. A sok különböző történet-szál és lehetséges végkimenetel mellett az egyenetlen terep is változatossá teszi a játékot.

### Előre megtervezitek a csata lefolyását?

A szervezők nagy vonalakban előkészítik az összecsapások körülményeit, illetve gondoskodnak róla, hogy a



Fotó: Stanislav Čihák [stanislavcihak.cz]





Fotó: Stanislav Čihák [stanislavcihak.cz]

ami mellett nem fér meg egy ilyen elkötelező-dés. A megüresedett helyekre gyakran a korábbi évek játékos résztvevői kerülnek.

**Minden ilyen eseményt magánszemélyek szerveznek önkéntes munkában?**

Néhány ilyen LARP jellegű eseménynek stabil szervezői csapata van, amelyhez bejegyzett egyesület is tartozik: ez megkönnyíti számukra a hivatalos ügyintézkést és a felszerelések finanszírozását. Ezek az egyesületi csapatok évente több különböző szerepjátékos eseményt is meg tudnak rendezni, nem csak évi egy csatát.

seregek létszáma egyenlő legyen, és megfelelő időben tartózkodjanak megfelelő helyen. A végeredmény azonban egyáltalán nem meghatározott, bárki győzhet.

### Mi számít győzelemnek?

A csata több kisebb összecsapásból áll egész seregek, vagy a seregekből delegált kisebb csapatok között. Ezeknek a története más és más – feladat lehet például az ellenség teljes megsemmisítése, egy helyszín adott ideig való megvédése, egy ellenséges zászló megszerzése, vagy akár egy csapat civil a csataterén való átkísérése is. A szervezők végig figyelik a játékot, és feljegyzik, melyik összecsapást ki nyerte. A játék egy nagy csatával ér véget, amelyben az addig több pontot szerző oldal jobb lehetőségekkel indul, például többször támadhatnak fel az elesett katonái. Így valószínűbb, hogy az az oldal, amely az összecsapások során sikeresebb volt, a végső csatában is győzelmet arat, ezzel pedig megnyeri az egész játékot.

### Kik szervezik meg ezt az egészet?

Általában (mint minden hasonló eseménynél) a szervezői csapat egy vezetőből – aki rendelkezik a szükséges határozottsággal, szabadidővel és képességekkel, hogy az élre álljon –, illetve az általa összegyűjtött baráti társaságból áll. A vezetőnek számos különböző feladatra (adminisztrátor, webmester, grafikus, keretjátékíró, sofőr, pénztáros stb.) kell találnia megfelelő embert, aki hajlandó a szabadidejét erre a projektre áldozni anélkül, hogy ezért bármi fizetséget kapna a tudaton kívül, hogy a végeredmény több száz embert boldoggá tesz majd. A legtöbben egyetemistaként csatlakoznak a szervezői csapathoz, és akkor kopnak ki, amikor megházasodnak, családot alapítanak, esetleg olyan karrierbe kezdenek,

Csehországban számos ilyen szerveznek, több más középföldi, valamint Warhammer, Witcher (Vajak) vagy Warcraft témájú csata is létezik, illetve olyanok is, amelyeket teljes egészében a szervezők találnak ki; de az Öt Sereg Csatája az egyik legrégebbi, és egyértelműen a legnagyobb.

### Te hogy találtál rá az Öt Sereg Csatájára?

Sok hasonló eseményen vettem részt korábban (például éveken át jártam „A Gyűrűk Ura” csatára, amelyet többek között a Pelennor mezei csata inspirált), de az Öt Sereg Csatáját évekig elkerültem, pedig sok barátom rendszeresen járt rá. Túl nagyszabásúnak tűnt, és túl sok furcsa, bonyolult szabály vonatkozott például a fegyvernemekre. Idővel azonban megváltozott az esemény jellege; és végül úgy négy évvel ezelőtt felkértek, hogy játsszam el Bard, az Íjász NPC [nem játékos karakter] szerepét. Akkoriban minden csapathoz tartozott egy-egy ilyen szereplő: a tündékhez például Gandalf, a törpökhöz Bilbó, az orkokhoz egy-egy ork sámán. Ezeknek a karaktereknek az volt a feladata, hogy segítsék megerősíteni a középföldi hangulatot, illetve beszédeikben izgalmas, hangulatos módon



Fotó: Stanislav Čihák [stanislavcihak.cz]





Fotó: Stanislav Čihák [stanislavcihak.cz]

adják át a játékszabályokat. A következő évben Gandalf helyét Galion vette át a tündéknél, akkor őt játszottam el; és azóta is hú maradtam a tündékhez, bár NPC-k már nincsenek, a feladatukat a vezérek vették át. Kétszer a Tündekirály tanácsosaként szolgáltam – segítettem neki a parancsok és az információk továbbításában, illetve cipeltem az ellátmányát –, de legközelebb egy másik seregben szeretnék harcolni. Vannak barátaim az orkok és a törpök között is, így készítek majd magamnak egy új felszerelést, és megpróbálom új szemszögből nézni a csatát.

#### Gyakran változtatnak oldalt, szerepet a játékosok?

Nem igazán. A legtöbben időt és pénzt nem kímélve tökéletesítik a felszerelésüket, így nem éri meg nekik, hogy egy (vagy több) másik sereghez is elkészítsék ugyanezt. Sokan kötődnek is a kedvenc seregükhöz, fajukhoz vagy nemzetségükhöz, például élvezik, hogy mindig törpök lehetnek, és kevésbé érdekli őket a tünde kultúra vagy szokások. Én nyitottabb vagyok ennél, ráadásul van a szekrényemben néhány bármire használható darab, szóval alig várom, hogy néha a rossz oldalon is harcolhassak – valószínűleg leghamarabb 2021-ben, jövőre ugyanis elmarad a rendezvény: a szervezői csapat bejelentette, hogy szünetet tart.

#### Emlékszel olyan mozzanatra, ami nagyon megfogott?

Nehéz egyet kiemelni. Voltak persze hősiességek, amikor maroknyi harcos küzdött a túlerővel az utolsó esélyért a győzelemre, vagy amikor egy magányos hős átverekedett magát az ellenséges seregben, hogy levágja a királyukat; és a hadvezérek is mindig tartanak lelkesítő beszédeket. A legjobb azonban, ha magad tapasztalod meg ezeket.

#### Említetted, hogy vannak más középföldi tematikájú csaták is...

Nehéz egy konkrét eseményt kiemelni. A LARP közösség Csehországban eléggé kiterjedt, és kapcsolatban áll

sok más társasággal is: cosplayerekkel, asztali szerepjátékosokkal, hagyományörzőkkel – ugyanakkor nagyon sokféle csapatból áll. Tevékenységük a szemem előtt alakult át vidám erdei kardcsatákból sokkal árnyaltabb, komolyabb témákat feszegető, kifinomult játékokká, amelyek néha tanító jellegűek, máskor valóság-hű érzéseket és kapcsolatokat megjelenítve állítják valódi döntések elé a résztvevőket.

2019 szeptemberében például két alkalommal is megrendeztek egy tisztán tolkienita dramatikus élő szerepjátékot Nirnaeth Visszhangjai címmel: ez a történet a Brethil emberei, Doriath tündéi, Nargothrond menekültjei és a keletlakók közötti kapcsolatra fókuszált a Megszámlálhatatlan Könnyek Csátája után.

A kisebb csaták között is számos Középföldéhez kapcsolódó esemény van. Nagyságrendjük, szabályaik és harcstílusuk más és más: egyesek kezdőknek és gyerekeknek is ajánlottak, mások azonban keményebbek, komolyabb állóképességet és rendes védőfelszerelést, fegyverzetet követelnek meg. Az említett pelennori csata valaha egy nagyszabású esemény volt ezernél is több résztvevővel, de mára már sokkal kisebb, és amennyire tudom, a szervezői csapata is többször átalakult.



Fotó: Stanislav Čihák [stanislavcihak.cz]

#### Másféle tolkien eseményeken is részt veszel?

A csaták és szerepjátékos események látogatása mellett tagja vagyok a Hamis Szövetségnek is. Ez egy amatőr zenekar: a prágai TolkienCon résztvevői onnan ismerhetnek minket, hogy ott minden évben előadunk egy középföldi témájú musicalt. Én eredetileg inkább a színpadi kellékek és jelmezek terén tevékenykedtem, de mivel kevés a férfi énekes, a közelmúltban már énekeltem, és szerepeket is vállaltam a musicalban. 2016-ban például én voltam Beren a *Beren és Lúthien*ben, 2017-ben Turgon az *Aredhel*ben, 2019-ben pedig Morgoth a *Húrin gyermekeiben*.