

Kritika - A tizedik

IRODALOM

Szokatlan kritika megírásába kezdek ezzel a cikkel, mert nem egy éppen megjelent, friss regény, hanem egy húsz éve kiadott MAGUS könyv értékelésébe fogok. Érdeklődésemet nem a kerek évszám váltotta ki, hanem a 2021 októberében megrendezett – sajnos számomra az utolsó tavalyi – MAGUS találkozó. Itt ugyanis Oszlánszky Zsolt írta az egyébként kiváló és még jobban sikeredett – kalandmodult, és ugyanő az A tizedik című regény szerzője is, Peter McSky írói álnéven.

Nem egyedül fogant meg bennem az ötlet, többen kezdtünk a regény újraolvasásába, és nem is az enyém az egyetlen cikk, ami megjelenik most vele kapcsolatban. Igyekszem hát figyelembe venni, néhol utalok is rá, de nem szándékozom elvenni annak a tartalmát, így lehet, hogy néhány dologba nem megyek majd bele olyan részletesen. Szokásomtól eltérően kevesebb lesz az írásban a MAGUS körüli aktualitás, hiszen egy húsz éve megjelent könyvről írok, és egyrészt ki emlékszik már azokra, másrészt az akkoriban felmerült dolgok, pletykák, tervek és következtetések mára vagy elhaltak, vagy igazolást nyertek, netán cáfolatot kaptak. Mindezzel együtt remélem, hogy többen érdekesnek találhatják a kritikát, amiből azért nem hiányzik majd a szakmai vélemény, és a rám jellemző Ynevi szószálak hasogatása sem. Annak, aki netán nem olvasta még, új könyvként lehet érdekes, de azoknak is ajánlom, akik ennek a MAGUS testébe egyébként alaposan beágyazott könyv-

vel kapcsolatban keresnek új, vagy mára elfelejtett tudást.

Az A tizedik Peter McSky, azaz Oszlánszky Zsolt regénye. 2002 márciusában jelent meg a Valhalla Páholy lovas emblémájával, a könyv belső adatai szerint az Árkádia kiadóház gondozásában, partnerségben a Szukits könyvkiadóval. Különlegessé teszi, hogy ez volt az utolsó olyan MAGUS kiadvány, amit még az eredeti logóval, ha nem is szó szerint az eredeti kiadó, de a Valhallának egy sokadik klónja adott ki. A jelenség mögött megbúvó üzletpolitikai és egyéb okokkal nem foglalkozok, nem is értek hozzá, tény, hogy a Valhalla Páholy történetében második felére a többnevűség volt jellemző. Számunkra a lényeg, hogy ez az eredeti csapat által kiadott utolsó MAGUS regény. Akinek tehát kiadási idő szerint rendezte a polcán sorba a MAGUS könyv gyűjteményét, annak ez az utolsó, amelyiknek gerincén még a Valhalla Páholy logója szerepel. A könyvnek nem csak ez adja a különlegességét, de ezt is mindenképpen érdemes megemlíteni. Hogy szándékoltan utolsó-e, olyan értelemben, hogy ezzel akartak zárni, avagy csak már nem fért bele több, nem tudom, de az utóbbit tartom valószínűbbnek, viszont ha akarattal, ha véletlenül történt, az A tizedik egy méltó utolsó mű – erről részletesen később.



A kötet kívülről szíved dobogtatóan idézi a régi, Valhallás időket. A kék, márványos alapon, ami nem csak a címlapra és a hátlapra, de a gerincre is kiterjed, egy magyar alkotó, Janter János festménye látható. Minden bizonnyal direkt ehhez a kötethez készült, a kikötőöbölre néző ablak előtt elhelyezett gorviki pár – a regény főszereplői, noha nem csak ketten birtokolják ezt a címet. Hátralüszöveg, ami valóban a regényről szól. A címlapon felül a MAGUS, avagy a kalandorok krónikái eredeti logója látható, ez könnyezni való öröm a mai, elkorcsosult logóhoz szokott szemünknek.

Belelapozva a kiadványba, mai fejjel érdekesnek találhatjuk az első lapon, a szerző regényeinek felsorolását. Persze nincs sok neki, csak ez, az A tizedik, de megemlítenek egy Kígyószív nevű, előkészületben lévő kötetet is. Hogy ez mennyire volt előkészületben, azt nem tudhatjuk, mindenesetre sajnálhatjuk, hogy nem jelent meg, és biztos, hogy már nem is kell rá számítanunk. Érdekes viszont, hogy a címet azért felkarolta valaki, – ítélni nem akarok, hiszen nem tudom, megbeszéltek-e a dolgot, és azt is gondolom, hogy valaki nem ülhet a végtelenségig egy hangzatos címen, ha egyszer nem mutat fel semmit a készülő műből – ugyanis ugyanezen a címen jelent meg Malcolm J. Hunt regénye 2016-ban, egy másik korban, a Delta Vision kiadónál. Biztosra vehető, hogy csak a cím származik innen, a történet nem, hiszen az ekkor még tervben sem volt, a szerző állítása szerint a története egy, még a Tuan Gro-Ugonos pályázatára szánt novellából hízta regénnyé magát. Ennek fényében érdekes lehet azon a másik, Peter McSky által elképzelt Kígyószív regényen merengeni, vajon miről szólhatott volna, és az A tizedik adta élmény fényében fájlalhatjuk is, hogy végül semmi nem lett belőle, de ez mind sehová sem vezetne.

A regényt tíz fejezetre osztották – összesen 619 oldal –, ezt csak egy rövid utószó és egy hat oldalas – nem hosszú – szöszedet egészíti ki. A fejezeteknek külön címe is van, ami általában felismerhető logikával kapcsolódik az abban a fejezetben történt eseményekhez. Nincs viszont időbeni tájolása a történetnek – statisztikaszerűen kiírva földrajzi sem, de a történet mindössze egyetlen városban játszódik, amit elégszer említ a mű ahhoz, hogy egyértelmű legyen. Az időbeni elhelyezés viszont hiányzik, amit sérelmezhet

mindenki, aki beépítene az eseményeket a saját, zömmel a kiadványok alapján felépített, hivatalos igényű Ynevére. Az események ugyanis nem mindegy, mikor játszódnak, és nem is elhanyagolható jelentőségűek, hogy az mindegy legyen. Sajnos ehhez az adathoz nem visz minket közelebb a kalandmodul sem, amivel való kapcsolatáról mindenképpen szólni kell.

A Vallhalla Páholy kiadott ugyanis egy kalandmodul-gyűjteményt, az Ynevi kóborlásokat, aminek utolsó kalandmodulja, a Látogató a sötétségből címet viseli, történetét tekintve pedig azonos a regénnyel. Mivel a kalandmodul-gyűjtemény 1998-ban, az A tizedik című regény pedig 2002-ben jelent meg, mindenki automatikusan azt hitte, hiszi – én is – hogy a regényt egyszerűen a kalandmodulból írta Oszlászky Zsolt. Pedig ez az állítás valószínűleg nem igaz. Azt nem tudni, hogy a regény szerzője annak idején részt vett-e a kalandmodul megírásában, de minden bizonnyal nem, hiszen a neve nem szerepel az Ynevi kóborlások kalandmodul-gyűjtemény írói, és a közreműködői között sem. Igaz, a kép nem tiszta, hiszen máig nem lehet tudni, hogy ki írta a kalandmodul-gyűjtemény egyes kalandmoduljait, mert – bár ez nem annak a kiadványnak a kritikája – a szerzők neve nem szerepel a kalandmodulok mellett sem a címénél, sem a tartalomjegyzékben, sem külön feltüntetve, viszont a matek sem jön ki, ugyanis az írók csak négyen vannak a gyűjtemény tizenegy kalandmoduljára, a közreműködtek részben szereplők viszont jóval többen. A lényeg, hogy Oszlászky Zsolt neve nincs ott, tehát ő minden bizonnyal nem írta, és része sem volt a látogató a sötétségből című modul megírásában. Ez csak azzal a ténnyel együtt ejti gondolkodóba az alapos elemzőket, hogy az ugyanarról szóló kalandmodul és regény lényeges apróságokban különbözik, olyanokban is, ami minden bizonnyal nem lenne, ha a regényíró elolvassa a kalandmodult előtte és követi azt. Sokkal valószínűbb az az elmélet – amit én is Gulandrótól vettem kölcsön, de igyekszek nem kifogni a szelet az ő cikkének vitorlájából – miszerint Zsolt is csak játszotta ezt a történetet – a kalandmodul ugyanis a III. Rúnatáborban (1997. július vége) volt a

központi történet, a modulgyűjtemény szövege alapján nem is így nézett még ki akkor, hanem utólag gyúrtak belőle egy modult. A táborban valószínűleg – a történet jellegéből fakadóan, és a kalandmodul bevezetője is utal rá – több live rész is tartozott a történethez. Ezen a játékon valószínűleg Zsolt is részt vett, és ennek emlékeiből – de szinte biztosan nem a közben megjelent kalandmodul birtokában – írta meg regényét. Erre utalnak azok a különbségek, amik a regény és a modul között vannak, az azonos helyszín és történet ellenére, és természetesen nem hozhatók logikai összefüggésbe a regény más jellegével, választott szereplőivel vagy a dramaturgiával. Ezekről részletesen szölok később.

Ami a történetet illeti, megpróbálok még általánosságban írni róla, ezért néhol homályosnak tűnhet. Szóval, a regény helyszíne egy Riegoy-öböl melléki város, Up-Umbar. A város első megjelenése a már említett kalandmodulban volt, ebből vajmi keveset vett át – eleve keveset közölt róla, nem írt ellentmondásokat – a Rúnában megjelent Riegoy Városállamokat bemutató cikk. (Rúna, IV/4, Riegoy Városállamok) A fent említett eltéréseket emiatt sajnos ellentmondásoknak kell tekinteni, még akkor is, ha az okát esetleg meg tudjuk magyarázni. A regény története szerint egy száműzött, Ynevet járó gorviki család érkezik Up-Umbarba, és itt részese lesz az eseményeknek, egyre jobban belekeveredik és alakítani is módjában áll később. Ez az alapötlet egyrészt igen kalandozós, másrészt hüen követi a kalandmodul lejátszható jellegét, tehát hogy egy kalandozó csapat számára íródott. Ezt jól lehet látni a regényből, akkor is ha esetleg valaki nem ismerné magát a kalandmodult. Az esemény, amibe a gorvikiak keverednek, két szál, ami egyszerre történik, noha az egyik bír majd igazán nagy fontossággal. Mivel ezeket nem szeretném előre elárulni azoknak, akik esetleg még nem olvasták a könyvet, erről részletesebben később szölok, egy jól jelzett, így akár elkerülhető szövegrészben. Azt azért előre bocsájtom,

hogy mindkét szál folyamatosan megy, érik, és amiről azt hihetnénk, hogy fontos, kiderül, hogy a történet egyáltalán nem róla szól, és az író fél oldalon lerendezi – nem kis sokkot okozva, és az események, okok alapos átgondolására készítve az olvasót. Szerintem nagyon ügyesen, hiszen a kalandmodulban is valahogy így csapódhat ez le.

Érdekes lehet a kalandozó-csappal foglalkozni. Először is nem hagyományos, ám a játékokban a szerepjátékosok által egyre gyakrabban megjelenített formában, egy család képében mutatkoznak meg. Ez, a vér szerinti, meg a hozzájuk szorosabb-lazább szálakkal kötődő csatlósok képében megálmodott kalandozócsapat számtalan előnnyel bír a szerepjátékos asztal mellett. A magam részéről egy magasabb fokú szerepjáték megtestesüléseként tekintek rá – noha nem az egyetlen és abszolút lehetőségként –, mindenképpen érettebb, együttműködőbb hozzáállást, működőképesebb csapatot szokott takarni, mint az összeférhetetlen ellenségekből álló, a „Benézek a kocsmába, és ha bent vannak a többiek, nem megyek be” hozzáállású játék. Teljesen más ez, mint a valamiféle személyiséggel ugyan rendelkező, némi előtörténetet is felvillantó, de mégis csak sablonosabb, gyökér nélküli, mindenki felett álló és semmihez sem kötődő fantasy hősök, mint amilyenekkel a MAGUS kezdetének regényeiben találkozhattunk. Számomra legalább is sokkal élőbb, sokkal valóságosabb, ha úgy tetszik, hihetőbb szereplőket kapunk ebben a regényben – akár felfoghatjuk egyfajta fejlődésnek is ebben a témában.

A gorviki családnak ugyanis van története, mindegyik karakterének, és az egymáshoz való viszonyukat is megismerhetjük. Sokszor vált az író az általános elbeszélésből egy-egy ilyen karakter nézőpontjába, és egy fejezetrészt ezen keresztül mutat be. Persze még nem a szereplő nevével címzett külön fejezetben – ebben az időben még nem akart mindenki J. R. R. Martint játszani. Egyébként ez nem csak a főszereplőkkel történik meg, hanem több érdekes mellékszereplő esetében is történik hasonló. Ezzel együtt a regény végig elbeszélő, egyes szám harmadik személyben meséli el az eseményeket – ami nekem tetszik – mégis, talál rá módot, hogy a karakterek hiedelmeit, akár tévedéseit is elénk tárja, egyértelmű módon. Ehhez nem kell neki az első szám első személyre váltania, é megspórolja ennek a módnak a hibáit és hátrányait.

Ha már a főszereplőkről szoltam, érdemes a többi szereplőt is elővenni, érzésem szerint ez is erőssége a regénynek. Természetesen vannak benne amolyan nevesítetlen tucatszereplők is, de a főszereplők mellett több olyan mellékszereplő is akad, akiket így-vagy úgy, de megismerhetünk, és nem csak nevük, de személyiségük és gondolataik is vannak. Nekem ez tetszett, a fő vonalon kívül még a kráni gondolkodásba, sőt, az egyes túlvilági, vagy nevezzük inkább bestiáknak őket, gondolataiba is betekintést nyerhetünk. Igaz, itt azért vannak homályos foltok, de erről később.

A helyszín bemutatása megvalósul, de nem a regény erőssége. Noha van szó benne a városról, annak múltjáról, talán a jelentőségéről is, de azt nem vitte az író túlzásba. Ennek szükségességéről lehet persze vitázni, és nem is az oldalakon keresztül húzódo, élvezhetetlen leírásokat hiányolom, de talán, ha Ynev egy valós helyszíneként is tekintünk a városra, ahová majd esetleg el akarjuk vezetni a játékos karaktereket, akkor lehetett volna több információ. Persze, ez jól illeszkedik ahhoz a vélt vagy valóban a regény mögött álló koncepcióhoz, hogy ez már gyakorlott Ynev ismerőknek szól – erről is lesz még szó – ebben az esetben viszont nem kell hiányosságnak gondolni.

A regényben előfordul, ezért meg kell említeni az egyes kasztok és fajok bemutatását. Ez is egy hatalmas pipa a regény pozitívumainak listáján. Az előforduló kasztok, a boszorkánymester, a fejtáncos, a Ranagol-pap, a boszorkány részletes bemutatásra kerül. Úgy gondolom, hogy a regény alapmű az ezen karakterkasztokat megismerni vágyók számára. Nem csak a hozzáállásukból, gondolataikból, előnyükről és hátrányukról, de a problémákhoz való hozzáállásukról, lehetőségeikről, kiképzésük részleteiről is kapunk nem is egy képet. Itt egészen odáig megy a szerző, hogy sajátos elemeket ismerhetünk meg például a boszorkány kasztról, olyanokat is, amikről a szabálykönyvek nem szólnak.

Hasonló a helyzet az egyes fajokkal, noha ebből nyilván kevesebb jelenik meg. De másképpen gondolkodik – és ebbe bele is látunk – a félelf, az óelf, az ember és a wier is. Ez utóbbinak egy nagyon szép, regényen keresztül ábrázolását kapjuk – megint csak úgy gondolom, hogy aki wiert szeretne játszani, jó oka van elolvasni ezt a könyvet. Ennek a dolognak a sajátossága, ami számomra érthetetlen,

hogy a regény végig nem mondja ki a wier nevet, még akkor sem, amikor a rejtése már nem lenne indokolt, mert kiderült arról, aki az. És külön érdekes adalék, hogy vége irodalmi alap is kikerült arra vonatkozóan, hogy például a gorviki varázslók sem túrik meg maguk között az ő vérükre (is) szomjazó vérivót, és ezt nem ártana egy-két, gátlások nélküli játékosnak is értelmeznie.

Én hasonlóan szépnek és kidolgozottan éreztem az egyes kultúrák bemutatását. Értelemszerűen a gorvikiból kapunk a legtöbbet, hiszen a főhősök azok, és őket ismerhetjük meg leginkább a regényből. Számos jellemzőt, sajátosságot, gondolkodásbeli jellemzőt oszt meg velünk a szerző, ahol nem csak a már ismert dolgokat ábrázolja és részletezi, de nem fél érdekes részleteket is kidolgozni hozzájuk. Ezzel kapcsolatos a regény végi szöveget döntő része is. A helyi – azaz up-umbari kultúrából ellenben nem sokat tudhatunk meg – azért nem semmit, mert apró elemek akadnak. Persze sok mindent kellett bemutatni ebben a regényben, de legalább arról érdemes lett volna néhány szót szólni, hogy mi a fenét keres shadoni kultúra, de legalább is építészeti stílus Ynev átellenes végében, sőt, olyakor még vallás is. Ez persze lehet, hogy nem a szerző saját találmánya, hiszen a kalandmodul városa is ilyen, és sok magyarázatot ott sem kap, de ahogy más elemeket szépen és fantáziadúsán kiszínezett benne, ezt is lehetett volna, mert kérdést biztos, hogy sokakban felvet.

Ide, a kultúra bemutatásának dicsérete mögé kívánczik az egyik legnagyobb, ezzel kapcsolatos probléma, ami számomra logikai bukfcnc is volt egyben. Nevezetesen a gorviki család nemesi előneve, a dran. Azt már itt az elején le kell szögezni, hogy messze túlmutat a regényíró gondolkodása azon a, szerencsére csak néhány fejből gyökeret vert fantáziaszegény tévhitnél, miszerint Yneven minden nemes con, holott ennek már a MAGUS legelső, még nem is a szabálykönyvben megjelent írásaiban is találunk egyértelmű, a tévhitnek ellentmondó nyomait. De a dran szócska nem igazán stimmel az eddig – szigorúan a regény megjelenésének idejét figyelembe véve –

megjelent anyagok fényében. A gorviki grófi nemesi előnév ugyanis con, a Summarium óta (1996), a shadoni grófok nemesi előneve pedig ves, ez először a Garmacor címerében jelent meg (1998), mindkettő jóval a regény megjelenése (2002) előtti ismeret – és a Summariumból fontos elemeket merít az író. Ráadásul, a logikai csavart az adja, hogy a gorviki család shadoninak álcázza magát, és ebben az álcában nyíltan használják a dran nemesi előnevet – tehát a regény logikája szerint akkor ez egy shadoni nemesi rangjelző. Ám amikor a valójában gorviki karakterek önmagukról elmélkednek, emlékeznek, akkor is következetesen használják a családnevük előtti dran nemesi előtagot, ami eszerint meg gorviki lenne. Az tény, hogy a gorviki kultúra egy része shadoni eredetű, azt is ismerhetjük korai Rúnában megjelent nyelvekkel foglalkozó cikkből, hogy a shadoni és a gorviki területek egymás „melletti” része még majdnem ugyanazt a nyelvjárást is beszéli, ám a regény főszereplői nem erről a területről származnak. A megjelölt Abrado tartomány ugyanis Gorvik átellenes részén van, mind a kezdeti homályos, de ebben a tekintetben éppen egyértelmű tartományi elhelyezés, mind a később kikristályosodott, immár térképen is ábrázolt elképzelés szerint. Tehát ez sehogyan sem stimmel – persze a történet szempontjából apróság. Érdekes adalék ehhez a témához, hogy a dran szó, mint nemesi (?) előnév egyedül egy másik helyen, a II. RPG.hu található versenymodulja – tisztességesebb címe, ha volt, sem maradt fenn – esetében jelent meg, igaz, nehéz értelmezni, hiszen ott a gorviki vár egész személyzetének, még az utolsó mosónőnek, lovászfőnöknek is grófi nemesi előneve is van.

Ezen a helyen szólok a szövegről, ami egészen jó, de azért nem tökéletes. Szerinte élvezhető és olvasható, és ez a legfontosabb, de azért igen sok elírás, sőt, tévedés – ezt nem tudom melyik szerkesztési fázis szülhette – maradt benne, ami igen megzavaró lehet. Nem csak az

egy-két betűhibáról beszélek, amit sokan észrevétel nélkül átugranak, de olyan elírások is előfordulnak, amikor az egyik fontos helyszínt, a csonkaházat eltévesztve csónakháznak írja a könyv, ami ugyanúgy értelmes, és megzavarhatja a történetet összerakni, megérteni igyekvőket, hogy most akkor hol is vannak – és miért – a főhősök. De ugyanígy érdekes, és csak az átfogó kép ismeretében kiszűrhető az az új kráni fejtáblaszklán, ami igazából nem új, csak a Shien-gorr nevét írták el a regényben Shilu-gorra, igaz, ez nehezen bizonyítható és csak saját logika szerint egyértelmű, úgyhogy én is megemlékeztem róla a kijegyzetelés közben, mint egy új fejtáblaszklán. A gorviki-shadon előnév problémáját már részleteztem, de akad egy nehezen megérthető gondolatmenet az elfek (?) elmélkedése közben is, ahol megint gyanús, hogy valami tévedés történt és nem az gondolja azt, amit és akinek kellene a történet logikája szerint. Ezekről persze még nem lesz olvashatatlan a könyv.

Ezután át kell térnem arra a részre, ahol nem tudok beszélni a történetről úgy, hogy ne lőjem le az esetleges meglepetést azok számára, akik még nem olvasták a könyvet, így aki nem akarja saját élményét rombolni, az ezt a részt ne olvassa tovább.

LÉGTERELŐ VESZÉLY!

Az ugye minden olvasó számára világos, hogy a történet egy, a Summariumból is ismert aquir varázstárgy köré épül. Ez a Zogg, a Hegyek gyökere. Illetve, nem biztos, hogy egyértelmű... ugyanis a regény meglehetősen homályosan fogalmaz, amikor ez szóba kerül. Azt gondolom, hogy ez szándékos, hogy az olvasó számára is – ahogy az a kalandmodult játékosok számára szintén – később derüljön ki, miről is van szó. Csakhogy lehet, hogy ezt a z író túlzásba vitte, azaz túl nagy lett a titkolózás, túl nehezen érthető meg a lényeg. Én ezt gondolom. Ha az olvasó nem figyel eléggé, márpedig a történet tagoltsága és a számtalan érdekes részlet igen könnyen elvonja a figyelmet az egész könyvön végighúzódnó lényegről, ráadásul a terelő szál is kiválóan működik, akkor könnyen elveszti a fonalat. Már csak azért is, mert a szövegben el sem hangzik az aquir ereklye aquir neve – amit valószínűleg minden Summariumot kedvelő szerepjátékos fejből ismer, csak a hegyek gyökere, az is kevésszer, és igen könnyen elsiklik

fölötte az ember. Ekkor pedig nehéz megérteni, miről is szól a könyv, pedig éppen az lenne a csattanó. Persze utólag végiggondolva, vagy inkább másodjára olvasva összeállhat a kép, de hogy egyből... Fokozatosan kapunk elemeket a Zogg működéséről, ám olyan szépen működik a terelő szál, azaz Annir érkezése, hogy – ahogy a város lakói is – az olvasó is végig annak mellékhatásaként értelmezi a fokozatosan kialakuló vulkán jeleit. Persze a vége felé egyetlen fél oldalon kihúzza ezt a szálát az író, lerendezi az isten megérkezését, és ekkor már sejthetjük, hogy bár ez egy nagy és jelentőségteljes esemény kellene, hogy legyen, valójában nem ez a fontos, mert még valami más is munkál a háttérben. Ekkor azonban már késő, a regény majdnem egészét elolvastuk, és nem kapunk segítséget a szálak újrarendezéséhez. Ha lenne benne olyan, vagy eléggé hangsúlyosan olyan elem, mint ami a nyomozós történetekben, amikor a főhős egyszer vagy többször is végiggondolja a nyomokat, hogy az olvasó is összerakhassa a képet, talán könnyebb lenne. Mondhatnánk, hogy még a Zogg gondolataiból is kapunk elemeket, sőt, az azt hordozó aquirtól is kapunk gondolatfoszlányokat, benyomásokat, ezeket azonban nagyon ügyesen és tájékozottan kell összerakni, hogy meglegyen a teljes kép. Kíváncsi lennék, ez annak idején hányaknak sikerült, én úgy emlékszem, bár már régen volt, hogy sokáig azért nem értékeltem annyira ezt a regényt, mint amit érdemel, mert nem állt össze a teljes kép.

Ugyanígy furcsa végül is megoldás, a teljes történet lezárása. Én nem érzem benne igazán a győzelmet. Van, csak nem úgy, ahogy sablon szerint kellene. Persze lehet, hogy ez nem véletlen, hiszen az alapul szolgáló történet, amiből a modul is készült, meglehetősen nehéz. Sokszor le kellene mesélni ezt a kalandot ahhoz, hogy igazán képet kapjunk róla, de szerintem kevés csapat megy rajta végig úgy, ahogy a regény hősei, vagy még jobban, hiszen semmit nem ér az a rejtély, amit a játékosok végül is nem derítenek ki, nem értenek meg. Márpedig a regényben nem ez történik. Talán, majdnem. De ha jól megnézzük, akkor csak felébe-harmadába derítik ki a főhősök, hogy mi is folyik itt, és ráadásul nem ezért, nem a város védelmében – ahogy a hős kalandozókhöz illene – hanem csak az őket ért sérelmek okán, dühből esnek neki végül is az aquirnak, aki a bajt okozza. Ráadásul a főhősökre zúduló csapások nagy részét nem is az aquir okozza,

inkább csak rajta töltik ki a dühüket. Persze eljutnak az utolsó szükséges gyilkosság helyszínére, ami végül is eredmény, de ott csak bosszúból ölik meg végül a történet jelen lévő főgonoszákat, nem azért, mert eldöntötték, hogy megvédik a várost attól a pusztulástól, amit az rá akar hozni. Ez számomra nem igazi kiderítése az eseményeknek – főleg, hogy olvasóként is kb. ennyit rakhatunk össze... nem a teljes képet, illetve azt nehezen. Tehát én úgy érzem, hogy elmaradt az igazi katarzis. Még a főgonoszok általános monológja is elmarad a végéről, aminek keretében részletesen beismerik tettüket, fölényesen elmondva, mit miért akartak, és mielőtt a főhősök megakadályozzák őket ebben, azért a szálak összeállnak. Ezt itt nem adatik meg, lehet, hogy a szerző ezt már túl könnyűnek gondolta, és elvárja az olvasótól, hogy tessék összerakni a képet. Ami a Summarium ismerete nélkül nem megy, egy néven nem nevezett – vagy csak éppen hogy – ereklyét felismerni, a terelő szálból kibogozni a végül is igazi történéseket, nem megy mindenkinek elsőre.

Még kritikaként kell megemlítenem a történet gyors lezárását. Persze, ha megvan a poén, minek elhúzni, gondolhatnánk, de mivel ez egy fontos esemény, egy létező – értsd: máshol is akad róla leírás – városban játszódik, és nem is mindegy a hatása, ezért ha egyszer odamesélnénk a kalandozóinkat, érdekes lehet tudni, mi lett az események vége. Gondolok itt arra, hogy az rendben van, hogy nem lett meg a tizedik áldozat, nincs vulkánkitörés, de akkor most mi lesz? A Zogg visszahúzódik? Persze a könyv utal rá, hogy már csak várni tud, de akkor továbbra is láva folyik, gőz tör fel és sülnek az emberek a városban, amíg valaki meg nem menti őket ettől, vagy visszatér az élet a normál, up-umbari kerékvágásba, éppen csak egy ereklye pihen majd a mélyben, amit vagy el kell vinni, vagy újra kell élesztetni? A válasz – az egyik lehetséges – nekem is tetsző – választ – is Gulandro adja majd meg cikkében, amit nem lövök le itt, de az saját ötlet, sem a kalandmodul, sem a regény nem válaszolja meg ezt az egyébként fontos kérdést.

LÉGTERELŐ VESZÉLY VÉGE!

Innen már újra olvashatja a kritikát az is, aki nem akarja önmaga számára lelőni a poént. (tudom, hogy itt egy angol szót kellene használni, bocsássátok meg makacsságomnak, hogy én nem teszem.)

Már az elején említettem, hogy a MAGUS alapos ismerete szükségeltetik ahhoz, hogy igazán megértsük a regényt. Ebből a szempontból igazi utolsó regénye az eredeti MAGUS kiadónak – ha más neveken is létezett már ekkor. Ismerni kell hozzá a kalandmodult, aminek ugyan nem ez a címe, de ha ismeri valaki, akkor azért hamar világossá válik, hogy miről is van szó. Ismerni illik a főszereplő varázstárgyat, és akkor talán nem lesz gond annak a gondolatait, a hordozója utalásait és a megjelenő egyéb – néven nem nevezett – lényeket felismerni. Csak ennek birtokában lehet teljesen száz százalékos az élmény. Persze ezek nélkül is élvezhető a könyv, hiszen sok mindent átad, amiket már fentebb elemeztem, de az igazi megértést csak azokban fogja biztosítani, akik nem nulla MAGUS ismerettel veszik kezükbe. Ezt tekinthetnénk hibának is, ha csak egy általános regényt vizsgálunk, de szerintem mégsem az, inkább a kötet zsenialitása, hiszen több síkon is biztosítja a megértést, több síkon is megadhatja az Ahha!-élményt. Azon MAGUS kötetek közé tartozik hát, amit többször is érdemes és van értelme elolvasni. De a veszélye megvan, hogy a meg nem értés elégedetlenséget szül, nem véletlenül illették a könyvet sok kritikával annak idején.

A történetet egy rövid, alig hat oldalas szöszedet követ, ami elég jó, de ez is lehetne jobb is. Egyértelműen ehhez a regényhez készült, azokat a kifejezéseket veszi sorra, amik a regényben előfordulnak. Igaz, valami fura logikával teszi ezt, mert egészen lényegtelen kifejezéseket is szerepeltet - amiket a szöveg magyaráz, és semmilyen plusz jelentés nem társul hozzájuk, amit érdemes lett volna a szöszedet részben magyarázni, kiegészíteni velük a szócikket, tehát gyakorlatilag csak

megismétli a szövegben is megtalálható fordítást. Az én alaposságom ezeket is indokolná, viszont fontosabb lett volna a kimaradt idegen szavakat elemezni, mert több ilyen is található a szövegben. Ezek némelyikéről lehetett volna egy-egy szócikket még elhelyezni ebben a szöszedetben. Régi, 2002-es szócikkekről van szó, tehát ezek még teljesen mentesek az utóbbi idők Ynev-átírási kísérleteinek szócikkeiben történő megelevenedésétől, ilyen hangulatromboló elemekkel nem kell találkozni itt.

Mivel a kalandmodulnak szerves részét képezi a térkép – lásd, az Ynevi kóborlásokhoz is rittyentettek egyet, pedig akkor még nem volt igazán divat ynevi városokat lerajzolni – ezért én a regényben is el tudtam volna képzelni egyet. Ha más nincs, ugyanazt... Hiszen hasznos lehet követni rajta az eseményeket. Kevesebb okból is tettek már be térképet könyvekbe, igaz, nem 2002 tájékán. Ha pedig a fejlesztési lehetőségeket akarom meglátni, akkor módot találhattak volna azoknak a helyszíneknek a bejelölésére, amik újak a kalandmodulhoz képest. Nem baj, majd megteszem én a játéktechnikai vonatkozású, szintén ide kapcsolódó kiegészítőben.

Említettem, hogy részletesen sorra veszem azokat az eltéréseket, amik a kalandmodul és a regény Up-umbarja között vannak. Nem kellene, hogy legyen ilyen, hiszen mindkettő hivatalos kiadvány, ráadásul még a mai más kiadó, vagy új rendszer jelszavak jelentette, számomra egyébként elfogadhatatlan indokok sincsenek meg, mégis szék számmal, lényeges helyeken is találunk ilyeneket, és nem indokolja őket maga a regény dramaturgiája. A vélhető okokat lásd fent, illetve egy másik cikkben. Fontos viszont tisztázni, hogy azok számára, akik ezt a helyet Ynev részének tekintik, akik a modul eseményeit vagy lejátszzák, vagy addig is csak megtörténtnek tekintik – bár ugye a történelembe való beilleszthetőség problémájáról már szoltam – azok számára fontos lehet dönteni egyik vagy másik forrás információtartalma között. Számomra a kalandmodul az első, hiszen az jelent meg előbb, az a szerepjáték, a másik csak regény – márpedig a regény élménye szempontjából fölösleges az ellentmondások vizsgálata, a lejátszhatóság szempontjából viszont igenis számít – noha tagadhatatlan, hogy a regény is tartalmaz nem is egy igen jó ötletet, ami érdekes, színes, akkor is, ha nem, vagy nem úgy szerepelt a kalandmodulban. Ezzel majd a játéktechnikai kiegészítőben megküzdök,

mert túl értékesnek – mellesleg ugyanúgy hivatalos forrásnak – tartom a könyvet, így az ellentmondások egyszerű elvetését nem gondolom jó megoldásnak.

Említettem már a város néhány elemében előforduló shadoni jellegét. Ezt mondjuk nem lehet egyértelműen a kalandmodulhoz képesti eltérésnek tekinteni, mert abban nincs más, csak ez sem. A crantai eredet mellett nem igazán foglalkozik a modul az épületek stílusával, a regényben ugyanakkor többször is kiemeli az író, hogy shadoni stílusú épületek vannak, akad egy kifejezetten ilyen tér is, sőt még az egyetlen hitén lévő mellékszereplő is előkerül. Ezt a vonalat a szerző ötletének vehetjük, amit lehet érdekes ötletnek is tekinteni, hiszen nem is előkép nélküli, gondoljunk csak a Karnevál Narvanjára, csak a regényíró nem fáradozik ennek a motívumnak a megindokolásával.

Talán a legnagyobb eltérés Annir és a vallási élet és dolgok kapcsán merül fel. Először is, a crantai eredetű istenalak felbukkanásának gyakorisága más, míg a regény évenkénti eseménynek határozza meg, addig a kalandmodulban ez százévente fordul elő. Ez az eltérés valószínűleg nem szándékos, hiszen az esemény nagysága, misztikussága miatt jobb lett volna a ritkaság, hiszen egy évenkénti esemény lehet nagy ünnep, de nem lesz olyan egyedi, annyira vonzó. Ez a gyakoriság mellesleg kicsit átírja az elsüllyedt városrész kialakulását, ami a regényben csak néhány év a kalandmodulbeli nyolcszázhoz képest.

Szintén más – és ez nagyon nem mindegy – az Annir által igényelt áldozat jellege. A kalandmodul mana-áldozatról beszél, amit a papok közvetítenek. A regényben ezzel szemben lélekáldozat van, ami érdekesebb abból a szempontból, hogy nagyobb, valóban áldozatot kíván, és sokkal inkább kielezi a pyarroni hozzáállást és magyarázatokat, hiszen ez már kis híján kimeríti – vagy nagyon meg kell magyarázni, hogy ne – a pyarroni paktum megszegését. A mana-áldozat ezzel szemben senkinél nem kellene, hogy kiverje a biztosítékot, ennek fényében nem is igazán érthető, hogy a pyarroniak annak idején miért is harcolták ki az áldozatmegtagadást, és hogy az inkvizítorok miért is fenekednek a regény idejében is ellene. A regény lélekáldozata viszont fenntarthatatlanná teszi az egyházat, hiszen ha évenként ismétlődik, akkor se magasra jutott pap, de még elegendő jelentkező sem igazán képzelhető el – és kitanítani sincs idejük.

Hasonlóan érdekes, és nem is egyszerű kérdés a város egész koncepciójának a kérdése, összevetve a tanácstól kapott medál kérdésével. A regényből ugyanis az olvasható ki, hogy a város Annir játszótère és az Ynevre szállt isten innen az összes lelket magához veszi, ezért is tartja fenn folyamatosan azt a mágikus hatást, ami nem engedi el az embereket, még akkor sem, ha nem érzik olyan jól magukat. A kalandmodul nem foglalkozik ezzel a kérdéssel, ahogy Annirról is igen keveset mond, ugyanakkor a medáloknak – és csak annak, mivel a lakókkal nem foglalkozik igazán – tulajdonítja, hogy nem enged távozni és a feladat mielőbbi befejezésére ösztönzi a viselőit.

Hangsúlyozom, ezek az eltérések a kalandmodulhoz képest se nem annyira zavaróak, hogy elrontsák az olvasás élményét, se nem annyira fontosak, hogy értelmezhetetlenné tegyék a témát, akkor válnak érdekessé, ha valaki mind a két művet forrásként használva akarja mesélni, kidolgozni a vidéket.

Mindent összefoglalva egy különleges, nem könnyű, és számtalan értéket felvonultató alkotást ismerhet meg az, aki beleveti magát akár újra is, – lehet, hogy van értelme – az A tizedik elolvasásába. Nekem majd húsz év távlatából is élmény volt, újra, vagy tán még inkább. A fenti szörszálhasogatások ellenére remek könyvnek tartom. Aki csak olvasni akarja, annak éppen elég lesz, aki a szerepjátékos vonatkozásai miatt is kézbe veszi, annak érdemes áttanulmányozni a cikkemet is, és nem csak ezt, de a másik, játéktechnikai részeket tartalmazót is. Persze régebbi könyv már, sokan talán azt sem tudják, hogy létezik... és ma már nehéz belefutni, egy átlagos könyvesbolt polcain biztosan. Marad hát az antikvár beszerzés, esetleg az elektronikus változat. Szerintem az olvasási élmény megéri. Érdekes és kérdéseket vet fel, vajon ezt a remek regényt miért nem emelték soha például a klasszikusok közé, (ahol a széles szerzőskála ellenére csak egy kézen megszámolható mennyiségű író könyve jelent meg... de most azt a projectet sem célozom értékelni), mindenesetre egy újrakiadást is megérne, mert

szerintem van olyan jó. Ha pedig a K100-as
értékelést alkalmazom, akkor legyen 75.

2022.01.20.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kronikak.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

