

Worluk kiépülése

John Caldwell: A Káosz Szava¹

¹ Részlet egy hosszabb tanulmányból.

1990-ben a Griff Könyvek sorozat második darabjaként jelent meg John Caldwell (azaz Nemes István) *A Káosz Szava* című „fantasztikus” regénye, melynek hátlapján a következő olvasható: „*A Káosz Szava* sodró lendületű, izgalmas olvasmány, mely különleges élményt nyújt a kalandot és fantasztikumot kedvelőknek.” A nyilvánvalóan üzleti célzattal, kedvcsinálónak odabiggyesztett és meglehetősen sematikus fülszöveg azonban nem is járhatott volna közelebb az évtized egy bizonyos (magyar) olvasórétegének igényeihez. *A Káosz Szava* ugyanis a magyar fantasy irodalom első sikerkönyve lett.

Húsz-egynéhány év távlatából, illetve számos remek, zömében angolszász és néhány magyar fantasy regény elolvasása után e siker akár meglepőnek vagy legalábbis kevésbé megalapozottnak is tűnhetne. Ezzel a szemlélettel azonban elvétenénk annak a hihetetlen „éhségnek” a megértését (vagy megértésére tett bárminemű igyekezetet), amely a kilencvenes évek elejére a populáris irodalom kedvelőiben (a fantasyirodalom-falókban) kialakulhatott. Hiszen a korábbi évtizedben, amelyet akár a tudományos-fantasztikus művek kiadásának egyik fénykoraként is értékelhetünk, a fantasy inkább csak mutatóban volt jelen. A hazai fantasy írók ekkoriban lelkes amatőrök-ként, olykor buzgó műfordítókként tevékenykedtek, nem kisebb fantasy szerzők szövegeit téve hozzáférhetővé magyar nyelven, mint R. E. Howard, H. P. Lovecraft, Marion Zimmer Bradley, Robert Silverberg, Glenn Cook, Clive Barker vagy George R. R. Martin. Az amatőr szintű klubok és műkedvelő társaságok – hazai híján – külföldi szerepjátékokkal is foglalkoztak. Az idő megérett arra, hogy a magyar irodalom is kitermelje „saját” fantasy zsánerét.

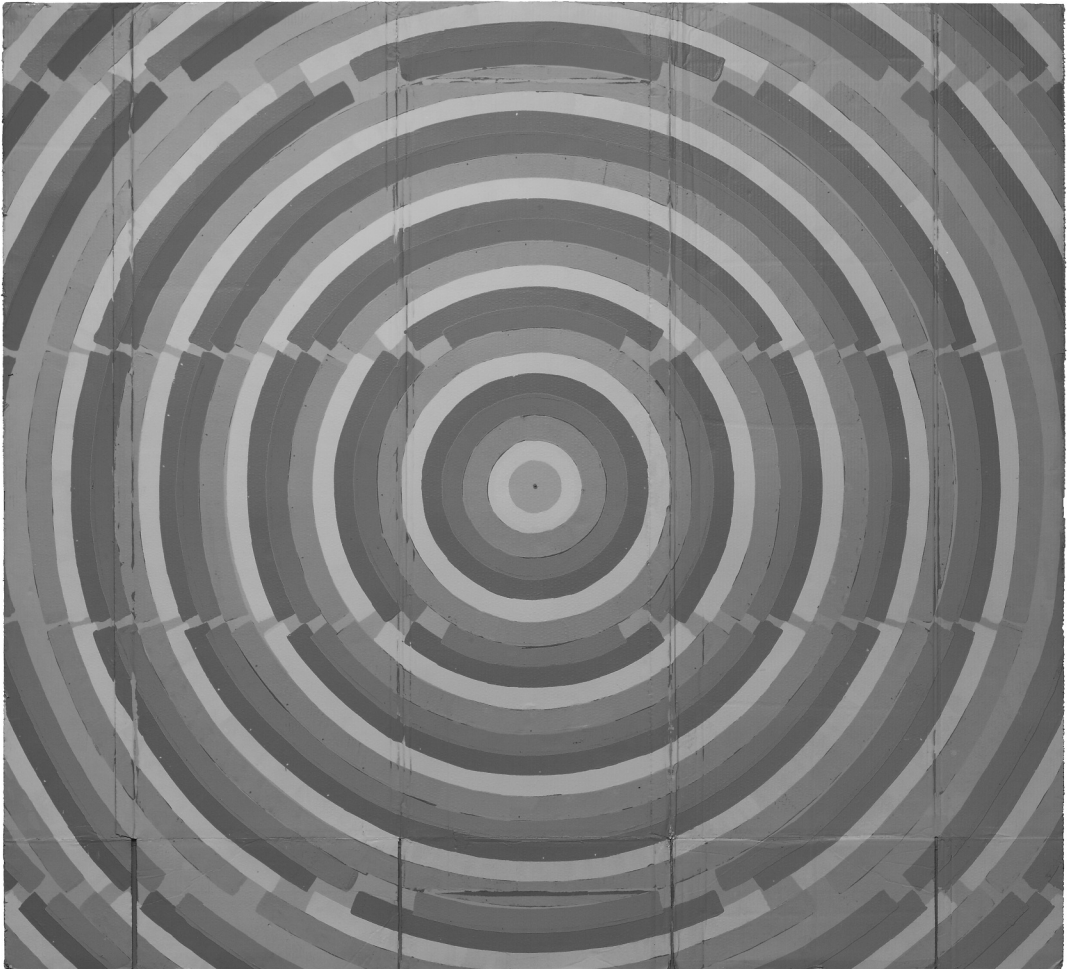
A későbbiekben *A Káosz Szava* – a fantasy legtöbb kategóriájában oly jellemző módon – ciklussá fejlődött, s az első könyvben megismert félorkot, Skandar Graunt főhősként szerepeltető, a Káosz-ciklus fő vonalát képviselő könyvek száma mára meghaladja a tízet (a 12. kötet, *A Káosz Ünnepe* 2010-ben látott napvilágot a Cherubion gondozásában); a Káosz Világában (Worluk) játszódó, illetve ahhoz közvetlenül kapcsolódó, gyakran csak részben Caldwell tollából származó regényekről, novellákról és a Káosz-szerepjátékról nem is beszélve. Fantasyról lévén szó, az idővel ciklussá bővülő sorozat első könyve(i) azonban általában meghatározó jelentőségű(ek) a később megjelenő kötetekre nézvést és az egész történet szempontjából, hiszen



ez(ek) az(ok) a könyv(ek), amely(ek) a zsáner „kötelező összetevőiből, stíluselemeiből” nélkülözhetetlen szegmenst, a fiktív fantasy világot hivatott(ak) megalkotni. Worluk, a később jóval részletesebben kimunkált Káoszvilág azonban az első kötetben még rendkívül darabos, elnagyolt. Szövegszinten tulajdonképpen az sem fogalmazódik meg sehol, hogy hőseink története a Káosz világában játszódik. Hiányoznak a földrajzi, illetve történelmi „belső referenciák”, nem tudjuk, hol is van Kirovang, Rentzall vagy Rabath (városok) és a közöttük húzódó, „az évszázados gonoszság áporodott leheletétől kísértett”² Rontás Erdeje; arról sincs tudomásunk, hol élnek vagy honnan származnak a törpék, vagy merre keressük az elfek elfengadbéli birodalmát, vagy az Ork Királyságot, s Lendorról is csak azt tudjuk meg, hogy Rentzallból hajóval, egy adag szerencsével meg jó széllel az út két hétig is eltart. Tehát a tolkien magánmitológián, ezen a rendkívül cizellált mestermunkán szocializálódott fantasy-olvasó a cselekmény

2 Caldwell, John:
A Káosz Szava.
Zrínyi Nyomda
Kiadója, Budapest,
1990, 5.

Térkeresés, 2005 – akril, karton, 220x246 cm



3 A világ neve Worluk, amely a káosz istenének, Yvorlnak az eredeti nevét viseli, aki az idők hajnalán kaput nyitott világunkról erre a világra. Worluk anyagszegény világát gázlények, a mhyorok népesítették be, akik eleinte érdeklődve fogadták a beáramló anyagot – a jó Ivo Worluk professzor ugyanis lyukat ütött a téridő szövetébe, magával rántva több ezer embert a Földről, és képtelen volt többé uralni a szerkezetet, mely egyre több és több anyagot szippkázott át világunkról. Worluknak nem is állt szándékában bezárni a kaput; az időt, amelyben élt, egy dekadens kornak tartotta, az emberiséget pedig egy puhány, kockázattal nem merő, halálra ítelt fajnak. Rájött, hogy az őskáoszából erőt lehet nyerni, mindamellett, hogy az ár ropant drága: külseje és elméje egyaránt eltorzult. Hatalmával azonban rögtön sereget toborzott magának. Nem mindenki állt mögé. Egy bizonyos Mark Yennon nevű fiatalember azt a célt tűzte ki maga elé, hogy rendet és biztonságot hoz ebbe a bizonytalan világba. Miután hatástalanította a gépet, ő is egy saját sereget hozott létre, mely szembeszállhat Worlukéval.

mellett-mögött feszülni hivatott „megatextus” helyett kénytelen beérni a reménnyel, hogy majdcsak kialakul ez a világ is egyszer. (Amit a sorozat aztán be is vált.)³ E kezdeti kidolgozatlansággal a szerző is egyetérteni látszik, amikor erről a jelenségről a következőképpen ír honlapján: „A Káosz-ciklus írott története 1990-ben kezdődött (...), és mind a mai napig tart. A világ, amelyben a »csirkebél szagú« félork harcos-pap, Skandar Graun története játszódnak, fokozatosan formálódott és alakult, s végre eljutottunk odáig, hogy neki-lássunk e kaotikus világ elemeinek rendszerezéséhez.”⁴

Egy másik megközelítésből azonban úgy is vélhetjük, hogy a szerző egyszerűen többet bíz az olvasó képzeletére, mint Tolkien, amennyiben egy nem túl aprólékosan kibontott világot vázol fel a regény lapjain. Sőt, egy olyan olvasóra apellál, aki ismeri a műfajt, gyakorlott fantasy-olvasóként meg tudja teremteni, fel tudja építeni és be tudja rendezni fantáziája segítségével azt a világot, amelyet a szöveg csak nagy vonalakban láttat. Jó példa ez az olvasmányélmény reprodukciójára,⁵ amely itt a jelek szerint egyfajta elvárásként is működik. A szerző honlapjának további böngészése e feltevést is megerősíteni látszik: „1986-ban AD&D szerepjátékba kezdtünk, melyet az akkor 16 éves Kornya Zsolt vezetett (aki ma már Raoul Renier). (...) Én egy Skandar Graun nevezetű, félvér ork harcos-pappal játszottam, és bár többször is hajszálon múltott a hajszáltalan félorkom élete, a játék vége az lett, hogy egy végső összecsapásban – némi fondorlatos trükközéssel, némi szerencsével – az én Skandar Graunom maradt életben, mindenki más játékosárs elhalálozott. 1989-ben lehetőséget kaptam, hogy írjak egy regényt a Zrínyi Nyomda kiadójának akkor induló, új fantasy sorozatába. Több alternatív lehetőség közül úgy döntöttem, hogy a rendelkezésemre álló két hét alatt ebből a játékból írok regényt.” Tehát adva volt egy fantasy-rajongó szerepjátékos (Nemes István), egy sikeres és életképes figura (Skandar Graun) és egy induló fantasy-sorozat rendkívül szűkre szabott leadási határideje. A végeredmény: *A Káosz Szava* című regény.

Az a bizonyos reprodukció tehát magában a szerzőben és szövegalkotói eljárásaiban is tetten érhető, amennyiben (szöveg)világát egy már meglévő, aprólékosan kidolgozott háttérvilágra alapozta. Az AD&D (Advanced Dungeons and Dragons) ugyanis egy máig elképesztő sikernek örvendő, egy korábbi táblás harci játék (Chainmail–Láncing) elemeiből építkező asztali fantasy szerepjáték (RPG, azaz role-playing game) módosult, később teljesen önállósdott változata, amelyet 1977 és 1979 között adott ki a TSR (Tactical Studies Rules) Inc. (Ekkor készült el ugyanis a három alapszabálykönyv: a *Player's Handbook* – játékosok kézikönyve, *Dungeon Master's Guide* – kalandmester-kalauz és a *Monster Manual* – szörnyek könyve, melyek a következő egy évtizedben több kiegészítő kötettel bővültek, pl. *Deities and Demigods* – istenségek és félistenek). Ebben a társasjátékban a játékosok egy-egy karaktert irányítva kitalált kalandokba keverednek egy fantáziavilágban, amelyben a

kalandmester – egy karakter nélküli történetmesélő és egyben döntőbíró – mozgatja a játékot és a mellékszereplőket, illetve a karakterek számára motivált bonyodalmat biztosít. A karakterek csapatba verődve találkoznak a világot benépesítő többi szerzettel (és egymással is). Közösen próbálják megoldani az adódó dilemmákat, együtt harcolnak, illetve kincsekre és tudásra tesznek szert, melyek során tapasztalati pontokat szereznek, hogy egyre erősebb karakterké váljanak.

Ez a leírás tulajdonképpen a szerepjátékok túlnyomó többségéről – ha ugyan nem mindegyikéről – elmondható. Hatásuk a fantasy irodalomra pedig meglehetősen elterjedt gyakorlat, ami a témában jártas kritikusok figyelmét sem kerüli el, bár megítélésük többnyire elmarasztaló. Nemes István valamikori szerepjátékos társa, Kornya Zsolt így ír erről a jelenségről: „A szerepjáték és a fantasy-irodalom számos ponton érintkeznek: inspirálólághathatnak egymásra, alapot vagy összefoglaló keretet kölcsönözhetnek. Ám ettől még messze nem kompatibilis fogalmak, hisz mindkettőnek megvan a maga sajátos szakmai eszköztára. Aki magas szinten műveli az egyiket, az korántsem biztos, hogy hasonló nívón áll a másikban is. A jó mesélőt és a jó írókat egyaránt élénk, alkotó fantázia jellemzi, ez kétségtelen. Az előbbinek azonban élőszóban kell kifejeznie magát, gyorsan reagálva és gyakran rögtönözve; a másiknak pedig írásban, nagy kitartással és következetes önfegyelemmel. Márpedig ezek a készségek elég ritkán jelentkeznek egy és ugyanazon személyben.”⁶ Erről maga Nemes István is így vélekedhetett, amikor a Káosz-ciklus első darabját nem egy az egyben, a játékot szolgamód követve írta meg, hiszen egy regény feszesebb dramaturgiája nem viseli el a lazább játék minden elemét. Ezért is tételezhető, hogy *A Káosz Szava* a fentebb említett szerepjátékból csupán néhány ötletet (bizonyos szituációk, motívumok stb.) meríthetett, így nem tekinthető szigorúan a szerep- vagy kártyajátékok világára írott, ún. játékirodalom (games literature)⁷ tárgykörébe tartozó szövegnek. Sőt, a Káoszvilágból magából is egy részletesen kidolgozott és felépített, jól játszható szerepjáték született a Cherubion Könyvkiadó gondozásában 14 évvel az alapozó regény megjelenése után. Az természetesen már más kérdés, hogy e szerepjáték hatására, illetve az abban megalkotott történelmi-földrajzi-kulturális mitológiát felhasználva íródtak, és nyilván a mai napig íródnak hosszabb-rövidebb történetek, amelyek a játékirodalom kategóriába tartoz(hat)nak. (Ezen szövegeknek egy bizonyára nem teljes listája a szerepjáték Alapszabálykönyvének 354. oldalán megtalálható.)

Kornya szerint a hazai (ti. magyar nyelven születő) játékirodalomban az irodalmi minőség hangsúlyosabb szerepet kap, mint a nyugati és az amerikai games literature darabjai esetében, amelyekre inkább az egyes szerepjátékok megszabta vonalvezetés, a népszerű RPG-k háttérrendszerének kreativitást nélkülöző illusztrálása és az erre épített empórium fenntartása és kiszolgálása jellemző. „Ettől azonban hazai játékirodalmunk még játékirodalom marad, és éppúgy

Worluk azonban új kapukat nyitott más világokra, illetve a Föld más koraiba, így a világ még színesebb, a káosz pedig még erősebb lett. A két fél csatározásaiiban így rendre Worluk, azaz Yvorl kerekedett felül. Ami a korai csatáknak véget vetett, az az volt, hogy a gázlények megelégteltek a „bevándorlók” véres háborúit, és elhatározták, hogy egyszer s mindenkorra eltörlik őket erről a létsíkról. Amikor ezt a két fél megneszelte, kényszerzővétséget kötöttek, hogy felvehessék a harcot a mhyorokkal, aminek nem lehetett győztese. A csata helyszínénél szolgáló Dimuran kontinense teljesen elpusztult ebben a kataklizmában; egy része elsüllyedt, a másik radioaktív pusztasággá változott. A világ felszínét a nagy háború teljesen átfőrmálta, eget és földet egyaránt. A kataklizma óta 30 000 év telt el, amit a tudósok 333 éves Ciklusokra osztanak fel (a ciklusok végén bekövetkezik a Jégnász konstelláció nevű csillagállás); állítólag minden egyes ciklusváltást háborúk követnek. (forrás: <http://www.fantasycentrum.hu/node/43>; hozzáférés: 2011. február 14.)

4 <http://caldwell.karcolat.hu/ciklusos-szefugges> [Hozzáférés: 2011. február 13.]

5 Bényei Tamás
használja e fogalmat
*Az ártatlan ország.
Az angol regény
1945 után* (Kossuth
Egyetemi Kiadó,
Debrecen, 2003)
című könyvében.

6 Renier, Raoul:
Játék és irodalom.
<http://www.fantasy-centrum.hu/old/VEGYES/KZSJatekesirodalom.pdf>, 1.
[Hozzáférés: 2011.
február 14.]

7 Uo.

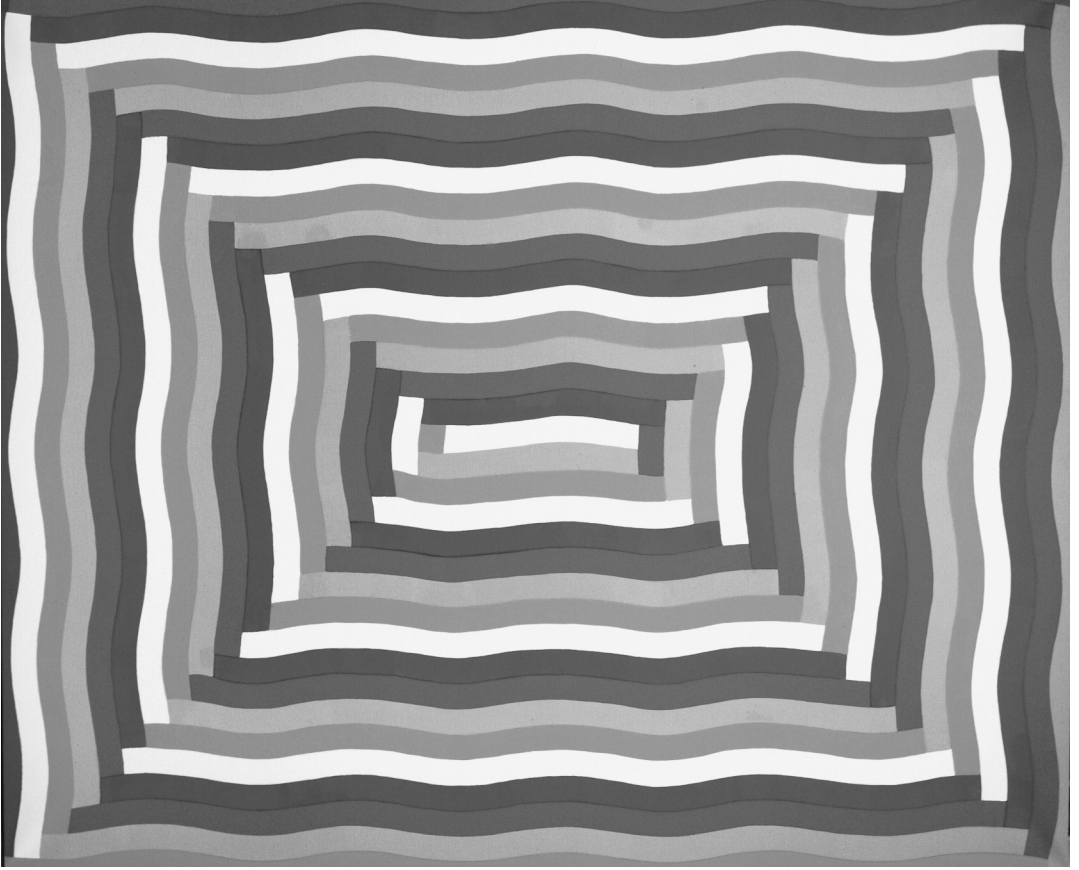
8 *A Dragonlance*
(magyarul:
Sárkánydárda-krónikák) egy több mint
190 fantasy regényből álló sorozat,
melynek alapjait
Laura és Tracy
Hickman alkották
meg, amikor a TSR
kiadóhoz tartottak,
hogy jelentkezzenek
egy munkára. Tracy
itt találkozott későbbi
íróársával,
Margaret Weisszel.
A mesélőpárost a
80-as évek elején
kérte fel a TSR, hogy
az AD&D játékkend-
szerhez dolgozzanak
ki egy világot és
írjanak hozzá egy
alapregényt. Így
született meg 1984-
ben a *Dragons of
Autumn Twilight –
Az őszi alkony sár-
kányai*, az első
Dragonlance-
regény. (források:
<http://palanthas.nev elde.hu/> és
<http://en.wikipedia.org/wiki/Dragonlance>;
hozzáférés:
2011. február 20.)

9 Renier, Raoul:
Játék és irodalom.

nem minősül klasszikus (»high«) fantasynek, mint ahogy a *Sárkánydárda-ciklus*⁸ sem az, legfeljebb mimikri szinten. A két irányzat között tudniillik alapvető elvi és fogalmi ellentétek feszülnek. A tolkien hagyományokra épülő high fantasynek meglehetősen szigorú szabályai vannak, és e szabályok kategorikusan kizárják a játékirodalom obligát hősalakját: az öntörvényű, független, kissé anarchista beütésű kalandozót.⁹ Ezen a ponton azonban hadd legyen egy kissé eltérő a véleményünk Kornya Zsoltétól. Addig rendben is lenne az idézett gondolatmenet, míg a tolkien fantasyról mint bizonyos felismerhető szabályszerűségek, toposzok, stilisztikai fordulatok stb. mentén szerveződő szövegkomplexumról szól. A játékirodalom hősalakját problematizáló rész azonban kifogásolható. A tolkien fantasy hősei valóban csapatjátékosok, akik a személyes kiteljesedés, boldogság és individuális sikerkovácsolás fölé képesek helyezni a közjó elérését, a közösség érdekeit. Más fantasy-történetek azonban egyáltalán nem zárják ki az öntörvényű, független, kissé anarchista beütésű kalandozót, sőt, egyenesen megkövetelik az ilyen és ehhez hasonló lelkületű szereplőt, lévén a teljes szubzsáner egy magányos-farkas-szerű (és természetesen az igazság bajnokaként számon tartott) alak köré szerveződik. Ez a high fantasy egy másik, nem annyira tolkien, mint inkább howardi változata. Térjünk azonban vissza a regényhez.

Tematika

A Káosz Szava egy varázslótanonc ember apától és egy harcos ork anyától származó félvér, Skandar Graun története, pontosabban e fél-ork bosszújának története, akinek gyerekkorában egy Peltár nevű embervarázsló megöli a szüleit, és vele is végez, ha jóakarói el nem menekítik, hogy a mágus rá ne találhasson. Skandar Graun ezen a történeten nő föl egy Yvorl-pap (Netar) gyámsága alatt, s a regény kezdetekor szülővárosában, Kirovangban tengeti életét: vezetőnek ajánlják, hogy átkalauzolja a kalandvágó idegeneket a Rontás Erdején át Rentzall népes kikötőjébe. A gyanútlan utazók azonban rendszerint az áldozótűzön végzik; míg földi ingóságai Skandar Graunra szállnak, lelkük Yvorl lesz, hogy a Káosz-isten szolgáinak talpát nyalogassák. S mindezt azért, mert Skandar Graun, Yvorl harcos papja erős esküvel fogadta, hogy szülei gyilkosát felkutatja és megöli akár az élete árán is. Csak a megfelelő alkalomra vagy egy jelre vár, amely egy levél formájában hamarosan meg is jelenik. E levélből megtudja, hogy a gyűlölt Peltár, a hatalmas mágus, a Rend felkent harcosa – aki arra hivatott, hogy megszerezze és elpusztítsa a Káosz Szavát – Lendor szigetén tartózkodik, és a herceg udvari varázslója. Hősünknek más sem kell. Kedvenc ivójában erős orksör-kortyolgatás közepette rövid úton tagja lesz egy spontánul szerveződő vegyes társaságnak,¹⁰ akiket sikerül meggyőznie egy rettegett kalózvezér, Sigurd áruval megpakolt hajója elkötésének tökéletesen logikus és rájuk nézvést meglehetősen előnyös voltáról. Néhány oldallal később



Gradáció, rövidhullámok, 2010 – akril, vászon, 180x220 cm

és az első veszteségek után a frissen összeállt társaság a Tengeri Szellő fedélzetén már a habokat szeli Lendor felé, majd Sigurd támadásának következtében a kis csapat megfogyva bár, de törve nem, megérkezik a gazdagság és a mágia szigetére, a kalandok birodalmába. A szigeten aztán, megosztozva a zsákmányon, látszólag elválnak útjaik, hogy később újra összefonódjon a sorsuk egy utolsó kaland erejéig, amelyből – a Káosz-isten egyik szládjának, Sheenkának jövődöleése szerint – csak ketten kerülnek ki élve a kirovangi korcsmában verbuválódott társaságból. A Káosz Gyűrűje megtalálta, a Káosz Szava kimondatik, Peltár azonban – Skandar Graun jóvoltából – életben marad, hogy a Káosz és a Rend örök küzdelme tovább folytatódjék az idők végezetéig.

Ezen a ponton tegyünk egy kitérőt; vessünk egy pillantást a szövegvilágot átszövő – a fantasy zsánerre egyébként is jellemző – fiktvív vallásokra és istenhitekre.¹¹

<http://www.fantasy-centrum.hu/old/VEGYES/KZSjatekesirodalom.pdf>, 1.

[Hozzáférés: 2011. február 14.]

10 A társaság összetétele név és faj szerint a következő volt: Fellius atya, ember, Ottomár fel- esküdött papja; Yutakil Obragon, neves mágusok tudós útját követő ember; Szépséges Siliana, lovaghölgy, Yutakil Obragon hit-

vese; Nicolaus, druida, a természet isteneinek tisztelője; Kvanar, Nicolaus testvére; Kvox, a kutyájuk; Röt Szakállú Arachar, Kinnagdad király népéből származó törpe; Gyorslábú Telkontar, ember, az erdők ismerője; Valdemar, az elf Elfengadból; Yamael, félork; Vrun, ember, Yamael féltestvére; Norcas és tündér hitvese Marléna, akik művészeknek, mutatványosoknak mondták magukat; Skandar Graun, félork, Yvorl harcos papja.

11 A Káosz-világ vallási tagoltságát és jellemzését a következőkben a Bihon Tibor, Hüse Lajos és Nemes István által megalkotott *Káosz Szerepjáték Alapszabálykönyvre* (Második, elektronikus kiadás, Cherubion Könyvkiadó 2001–2004) alapozom, amely maga is – a fantasy zsáner jellegzetes paratextuális hagyományát követve – a neves khobír magiszter, Hittagadó Idolas munkájának kivonatos példányából merít.

12 Bihon Tibor, Hüse Lajos, Nemes István: *Káosz Szerepjáték Alapszabálykönyv*, i. m., 23.

13 „Egy mondás szerint az ork hitben születik, harcban

Teológiai fikció

Kezdjük magával a főhőssel. Skandar Graun ember-ork keverék, egy félork, aki nem különösebben büszke részleges ember mivoltára, sőt minden kijelentésében és reakciójában gyalázza az emberi nemet, ezt a szörstelen, szívtelen, rossz szagú fajtát, amelynek képviselőit még gyermekkorában megtanulta gyűlölni. Orkként Grooms-hitűnek kellene lennie, hiszen az orkok Grooms teremtményei, akiről azt tartják, hogy ő minden orkok Öregapja. Az orkok a Káoszvilág majdnem minden vidékén előfordulnak, jellemzően egymással marakodó, belső széthúzástól sem mentes törzsekben élnek, melyeket csak a háborúskodás – a gyilkolás és a fosztogatás lehetősége – képes átmenetileg egységesíteni. „Ez az önző megosztottság oly erős az orkokban, hogy még saját teremítő istenük, Grooms sem képes egységbe kovácsolni őket... legalábbis az elmúlt néhány ezer évben mindig kudarcba fulladtak isteni próbálkozásai.”¹² Az orkok istenfélő lények, még a legutolsó világcsavargó egyedek is vagy az Orkok Öregapját, vagy a három főisten valamelyikét imádják. A művelt papokat is gyakran megszegyenítő, legendás hitbuzgalmukban többnyire túlteljesítik isteneik elvárásait. Például az ork királyság (Kondor Birodalom) orkjai évszázadok óta mutatnak be emberáldozatot Groomsnak, aki sosem fejezte ki ez irányú vágyát, étel- és italáldozattal, szélsőséges esetben állatáldozattal teljességgel megelégedett volna. Az orkok életének további fontos momentuma a harc.¹³ Az ortodox (tehát Grooms-hitű) orkok úgy hiszik, a csatában elpusztult orkok a Harcosok Csarnokába, Grooms túlvilági otthonába kerülnek, amelyet az istenség adományozott a hősöknek, ahol aztán „az idő végezetéig lehet védelni másnaposság nélkül, gyilkolni és halni halál nélkül, illetve Groomsot imádni... Grooms nélkül, mivel a Vén Ork jobb’ szeret a való világban ténferegni.”¹⁴ Ezzel a hittel magyarázható az orkok csatamezőn tanúsított bátorsága, gyakran vakmerősége. Számukra a halál pusztán egy jobb és szórakoztatóbb élet kezdetét jelentené.

A vallásos élet, a harcban tanúsított magatartás, illetve a bódító italok és ork nőstények kedvelése mind elmondható Skandar Graunról, aki mégsem az Orkok Öregapjának hitét követi. Fentebb említettük, hogy szülei elvesztése után Skandar Graunt egy Yvorl-pap vette magához és nevelte fel a Káoszisten hitében és szellemében, s arra biztatta, hogy Yvorl harcos papjaként álljon bosszút szülei gyilkosán. Tehát ő azért lett a Káosz főistenének feltétlen híve, hogy bosszút állhasson Peltáron, s az áldozatokért cserébe Yvorl később meg is adta neki ezt a lehetőséget. A vén Netar halála után Skandar Graun egy ork faluban keresett menedéket, ahol befogadták ugyan, de papi hivatását csak titokban gyakorolhatta, mert Grooms-hitű fajtársai nem nézik jó szemmel Yvorl híveit. Egy alkalommal azonban éles hitvitába keveredett a Vörös Kéz törzs agillis, vén papjával, aki a heves szóváltásban letépte az ifjú bal fülét. Skandar Graun sem hitét, sem elveit nem adta fel: orkot sosem áldozott, a vén Grooms-pap eltűnése után mégsem volt maradása. Szakított a törzssel és matróz-

nak állt. A szűkös hajóterekben azonban elhanyagolta szertartásait, és emberáldozatot is csak nagy ritkán tudott bemutatni istenének, aminek az lett a következménye, hogy papi hatalma meggyengült, és még a legegyszerűbb varázslatokra sem volt már képes. Felhagyott hát a hajósélettel, és szülővárosában, Kirovangban újult erővel és hitbuzgalommal vetette magát a vallásos életbe.

Ahhoz, hogy megértsük a Grooms-hitűek Yvorl híveivel szembeni ellenséges magatartását, talán jobban meg kell ismernünk a Káoszhitet. Először is vessünk egy pillantást a worluki panteonra. Az istenségek meglehetősen népes táborát a következőképpen szokás kategorizálni. Kiszámíthatatlanságukról, zavaros gondolataikról és követhetetlen gyorsasággal váltakozó vágyaikról ismerszenek meg a Káosz istenei. Híveiktől pusztán annyit várnak el, hogy istenük céljait szolgálják, s cselekedeteikkel hasznot hajtsanak. Az már érdektelen a számukra, hogy a halandók mindezt mi módon teszik, s hogy kiben is hisznek valójában. Nem minden Káoszisten gonosz, viszont tökéletesen én-központúak, s ez az önzés lehetetlenné teszi, hogy bármiféle összetartás kialakuljon közöttük. Yvorl a Káosz főistene. Anyagi megtestesülése egy semmivel össze nem téveszthető, aszott rémalak, bordáira tapadó, penészes bőrfoszlányokkal; ráncos, pikkelyes arcából a beszédet is eltorzító agyarak sokasága mered ki, arckifejezését azonban egyetlen, vörösen izzó szeme uralja. Alapvetően emberszabású (hiszen valaha ember volt), ám cölöplábai körül tükés, pikkelyes sárkányfarkszerű nyúlvány tekereg. Állandó felszerelése egy hatalmas kasza, amelynek kisebb, övre akasztható változatát az Yvorl-papok is kötelező, az emberáldozati szertartásoknál nélkülözhetetlen eszközként hordják, amely azonban gyakran elárulja hitüket és papi mivoltukat. Yvorlt a kegyetlenség és a csavaros észjárás életveszélyes elegye jellemzi. Elsődleges célja az Őskáosz erősítése, és a világ Rendjének bomlasztása. Törvénye a törvénytelenység. Papjaitól az önkitaljesztést, lehetőségeik minél teljesebb kiaknázását, a Pusztítás Parancsának betartását (pusztítani a Rend bástyáit), az alattomoságot, a kegyetlenséget, a jóhiszeműség kihasználását, valamint a rendszeres áldozatot követeli meg. A hithű Yvorl-papoknak csak évente egyszer kell emberáldozatot bemutatniuk, Évközép napján. A vallási tézisektől eltérő papok azonban gyakrabban áldoznak, elsősorban azért, hogy megmaradhassanak a Káoszisten jóindulatában.

Grooms ezzel szemben a Rend isteneinek egyike. Nem főisten ugyan, de ork teremtőistenként meglehetősen hatalommal bír. A Rend isteneinek cselekedeteire a szabályszerűség és a céltudatosság, egyházaikra a jól szervezettség és a hierarchikus tagoltság jellemző. Híveiktől az isteni törvények feltétel nélküli betartását követelik meg (legyenek azok mégoly eszement törvények is). Ezen istenek sem mentesek az önzéstől, ám bizonyos közös célok érdekében képesek rövid életű szövetségeket kötni egymással. Feketebotos Mark'yhenon a Rend tekintélyt parancsoló főistene. Felvilágosult, ateista istenségnek tartja magát. Anyagi megtestesülése leginkább egy közönséges mágushoz hasonlít, annak minden kellékével: kalap, köpönyeg,

nevelkedik és részegen döglik meg (...).” Uo., 23.

14 Uo.

szakáll, bot. Az egyszerűség nem csak küllemét jellemzi; egyszerűen jár-kezel a világban, híveinek is egyszerű parancsokat ad. Érzelmektől mentes, hűvös logikával igazgatja a világ dolgait. Elsődleges célja a Rend megerősítése, a törvények és szabályok terjesztése, a mágia kontrollja. Halandó híveitől pusztán a törvények betartását várja el, dolgozó és szerény életet követel. A Rend papjainak és mágusainak ennél jóval összetettebb feladatokat kell ellátniuk. A számukra íródott Harc Könyvének hétszázhetvenhét tétele a Káosz és a rendezetlenség elleni küzdelem bibliája, a Rend-korszak eljövételét előkészítő kézikönyv, amelyben helyet kapott mindaz, ami ellen a papságnak harcolnia kell. Az Építés Törvénye ugyanakkor azt írja elő, hogy a Rend felkentjeinek minden cselekedetükkel a rendezettséget kell gyarapítaniuk a világban.

Az Egyensúly istenei – nevükhöz méltóan – a Káosz és a Rend szélsőséges törvényeit, összebékíthetetlen energiáit hivatottak egyensúlyban tartani, s erejüket is ebből az egyensúlyból nyerik. Alapelvük szerint mindenkinek saját erejéből kell megtalálnia léte egyensúlyát. Főistenük Zhénia, akinek anyagi megtestesülése változó: sárkány, cet és lépegető fa alakjában is megjelent már, leginkább azonban szépséges, vörös hajkoronájú, smaragdzöld szemű emberasszonyként ismeretes, akinek elengedhetetlen tartozéka egy karpercec, a bonyolult szövödék mintázó Smaragd Fonat. A Zöld Úrnő számára a Káoszvilág jóléte a legfontosabb, ezért gyakran nevezik Worluk Anyjának is. Híveitől pusztán annyit vár el, hogy éljenek szélsőségektől mentes életet, amelyben az általuk okozott károk és az általuk teremtett haszon egyensúlyban van, és gyarapítsák Worluk világát legjobb tudásuk szerint. A természet különleges szerepet tölt be ennél az istenségnél, hiszen az önmagától is törekszik az Egyensúlyi állapot elérésére. Ezzel magyarázható Zhénia színleg tapasztalható passzivitása: a természetistennőként is imádott istenség a dolgok maguktól való, természetes elrendeződését pártolja. Zhénia papságát a természetimádó, csendes kontemplációra hajlamos druidák alkotják; gondolataik és cselekedeteik középpontjában egyaránt az érintetlen természet, a testi-lelki-tudati harmónia áll.

A három főistenen – Yvorlon, Mark'yhennonon és Zhénian – kívül, valamint a körük szerveződő vallásokon túl Worluk panteonját kisebb jelentőségű isteni lények is gazdagítják; ezek nagyobb részben az egzotikus és elszigetelt szekták által imádott csodabogarak, egyéb főördögök és más létsíkok démonjai.

Mágiahasználat

Térjünk most vissza Skandar Graun harcos-papként történő ténykedéséhez. Amint az a worluki hitvilág vázlatos ismertetéséből kitűnhetett, a papok – bármely hitet kövessék is a Káosz-világban – nem igazán felelnek meg az általunk ismert, e világi (elsősorban keresztény) klérus jámbor tagjainak. A legnagyobb különbség talán abban áll, hogy a Worluk-papok a fohász és az áldozat mellett mágiahasz-

nálók is, tulajdonképpen szakrális mágiával¹⁵ élnek. A mágia minden fantasy-világ alapeleme, kihagyhatatlan tartozéka vagy kliséje, ezzel is elkülönítve a zsánert a tudományos-fantasztikus irodalom alkotásaitól, ahol a mágia többnyire inkompatibilis a műfaj azon törekvésével, hogy a tudományt adekvát és jól megalapozott módon bevonja a szöveg játékterébe. A Káosz-világban – ahol még hatalmas energiák kavarnak és kifogyhatatlan a mágikus energia – a mágia a mindennapok természetes velejárója. Az anyagi világot átító varázserő az ún. esszencia, az Őskáosz második színe, amely a Zan szövedékétől függően erős vagy gyenge. A Zan az esszencián, nem pedig a tér és idő törvényein alapuló rendszer, melynek anyaga vagy természete maga az Őskáosz, behálózza az egész világegyetemet, ezért különböző intenzitással ugyan, de mindenütt jelen van. Skandar Graun pedig e világnak nem is akármilyen pap-varázslója. Imája többnyire a varázslatok szavalásából, a kulcsszavak memorizálásából áll. „Ilyenkor lelke megtelt hittel, érezte, mint lüktet testében az erő, és tudta, hogy idegei készen állnak, hogy bármikor bevesse titkos fegyvereit.”¹⁶ Leggyakrabban használt, leghatékonyabb varázslatai a parancsvarázs, a félelemvarázs, a csöndvarázs, a gyógyító varázs és a sebzés, melyek közül akár négyet is koponyájában tud tartani egy időben. Parancsvarázsával rövid időre képes uralma alá vonni gyenge akaratú vagy meglepett lények akaratát; félelemvarázsával eszeveszett menekülésre készítheti legádázabb ellenfelét; a csöndvarázs lényege és ereje abban rejlik, hogy akár a legerősebb mágiahasználó legfélelmetesebb varázsigéjét is hatástalanítani tudja azáltal, hogy nem hallhatóvá teszi; a sebzéshez, amely lebéníthatja vagy akár meg is ölheti ellenfelét, illetve a gyógyításhoz, amely annak ellenkezőjét eredményezi, érintésre van szükség. Minden varázslatnak megvan a maga aktivizáló szava, kifejezése. A meglehetősen komoly hangzású, hosszas felkészülést igénylő varázslatoknak azonban, melyek használata és észben tartása nem kis szellemi igénybevételt jelent, igencsak együgyűnek tűnő aktivizáló kifejezéseivel lehet találkozni a szövegben. Hogy csak néhányat idézzünk: a „Ne mozdulj!” (parancsvarázs) vagy a „Rettegj, nyomorult!” (félelemvarázs) mondatok memorizálását mágiahasználatban járatlan tudatunk egyáltalán nem találta megerőltetőnek.

Skandar Graun legalább olyan jól bánik papi varázshatalmával, mint láncos buzogányával, amely az ezüstsarlóval, az Yvorl-papok jelképével együtt a félork állandó felszerelését képezi. A fizikai erő ork és harcok mivoltából egyaránt ered, s az áldozatok bemutatásához kimondottan kapóra jövő tulajdonság, amely Worluk veszélyes kalandokban bővelkedő világában nemegyszer vált a maga és társai hasznára. Skandar Graun ezeken kívül is különleges. Ő ugyanis egy kiválasztott. Talán jobban hangzana, ha azt mondhatnánk róla, hogy ő „a” kiválasztott, de Worluk istenektől hemzsegő világában lehetetlen egyedülként kiválasztottnak lenni, hiszen az istenek a világ több teremtményét is mozgósítják különböző céljaik elérésére. Skandar Graunak azonban nem elhanyagolható küldetés jutott egy nem

15 A szakrális mágiát papi mágiának is szokás nevezni, mivel ebben az esetben a pap vagy a szent ember varázsol, amire követett istene adja áldását, tehát a mágia ezen fajtája nagy részben eltér a mágiahasználat egyéb, tanult jártasságokon és készségeken alapuló változataitól (a varázslatokat tehát a papok nem tanulják meg, hanem kéri istenüktől). A követett isten papjának egész életét és cselekedeteit, tehát elhivatottságát megvizsgálva dönt arról, hogy követőjének varázshatalmat adományoz vagy sem. Pozitív döntés esetében a pap varázshatalmát tulajdonképpen arra használja, amire akarja, istene nem fogja megvizsgálni aprólékosan minden egyes varázslatát (így a szakrális mágia valójában a megelőlegezett bizalom elvén működik), az újbóli felülvizsgálatkor azonban jobb, ha az isten mindent saját szándékainak megfelelően talál. Bihon Tibor, Hüse Lajos, Nemes István: *Káosz Szerepjáték Alapszabálykönyv*, i. m., 155–156.

16 Caldwell, John: *A Káosz Szava*, i. m., 50.

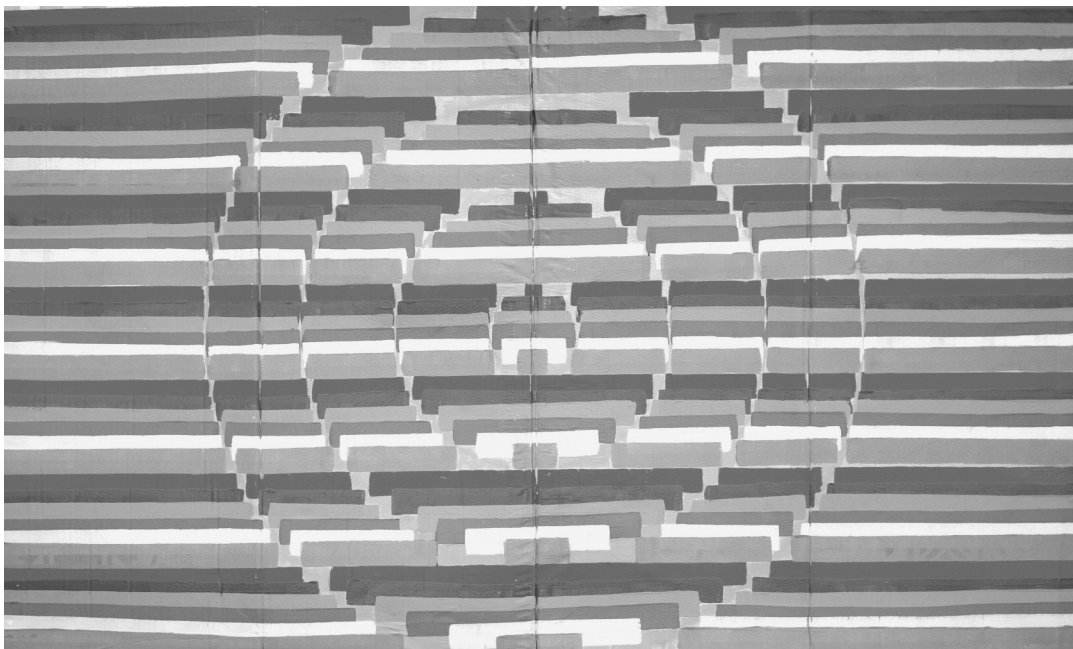
17 Uo., 18.

18 Uo., 263.

elhanyagolható istenségtől. A Káosz-papok standard feladatán túl („Romboljon, pusztítson, szítson káoszt ott, ahol a rend és a törvény uralkodik – mert ezzel tudja megörvendeztetni istenét!”¹⁷) az ő sorába íródott a jövendölés, miszerint saját, személyes bosszújának beteljesítése során megszerzi a Káosz Szavát, a Szent Szót, ezt a rég eltűnt varázsszert, és terjeszti a rombolást. De vajon valóban Skandar Graun a beteljesítője annak a legendának, ami a Káosz-híveket és -papságot egy évszázada lázban tartja? A történet klimaxában, Skandar Graun és Peltár összecsapásának leírásában szembesülünk azzal, „amit a Bölcs Harides olvasott ki (...) a Jövendő Könyvből: hogy eljő egyszer egy félig ork, félig ember harcos-pap a Káosz Szavával ajkán, és kibillenti a Káosz és a Rend évezredes egyensúlyát, és a Káosz kerekedik felül, és elpusztul a föld, elpusztulnak az emberek”.¹⁸ Ám e legenda egészen más kontextusba ágyazódik Peltár előadásában, aki szerint a Káosz papjai természetesen ismerték a jövendölést, és mindent meg is tettek annak érdekében, hogy az valóra váljon. Gondosan kiválasztották a Káosz kínálta lehetőségektől elvakított embervarázslót és az ork harcoslányt, aki megfelelőnek látszott, hogy méhében kihordja a Káosz Szavának jövendő birtokosát. A félvér világra jöttével a szülők sorsa beteljesedett: mivel nem volt többé szükség rájuk, a Káosz papjai megölték őket, a gyermek lelkében pedig mesterségesen táplált gyűlöletet szítottak a Rend követői, elsősorban Peltár ellen, elhitetve róla, hogy ő szülei gyilkosa.

Skandar Graun a döntő pillanatban megérti, hogy hazugságban nevelték, s felülírja évtizedek óta szőtt bosszúját: a Káosz Szavát már ismeri, a fejében lakozik, akár egy varázslat, ami csak aktiválásra vár,

Terület, 2004 – akril, karton, 147x246 cm



azt senki el nem veheti tőle; a Szent Szót tartalmazó, annyi fáradtsággal és veszteséggel megszerzett bőrtkeercset azonban Peltárnak dobja, hogy a varázsló elpusztíthassa, megakadályozva ezzel a varázsige terjedését, a benne rejlő romboló hatalom mások általi megszerzését, a Káosz megerősödését. „Menj! Terjeszd a Rendet! Én pedig a Káoszt terjesztem. Ki-ki végezze a maga dolgát...”¹⁹ Így rendelkezett Skandar Graun, aki a jelek szerint kezdte elveszíteni istenébe vetett hitét; felismerte ugyanis, hogy amíg a Káoszt szolgálja, ő nem egyéb, mint a pusztulás hírnöke, a két lábon járó pestis. Ezzel a cselekedetével azonban magára haragította Yvorlt, aki Sheenka, a vak, haltestű szlád révén megüzente papjának, hogy szörnyű hibáját egyetlen módon tudja jóvátenni: ha megszerzi a Káosz-vallás legnagyobb kincsét, a Káosz Szívét, a Talizmánt, melyet Feketebotos Mark'yhennon a Limbón, a Káosz létsíkján, a totális entrópia világán, a lehetetlenség földjén rejtett el. „A Limbóról más úton nem szabadulhatsz, csak a Talizmánnal a kezvedben. Nincs más kiút. Ha megszerzed, elnyered istened jóindulatát, ha elbuksz, senki sem fog emlékezni rád.”²⁰ (S ezzel már kezdődhet is a sikersorozat második része.)

19 Uo., 265.

20 Caldwell, John: *A Káosz Szíve*. Oberon Könyvkiadó, Debrecen, 1990, 25.

21 Caldwell, John: *A Káosz Szava*, i. m., 248.

További kellékek

Folytassuk azonban a fantasy jellegzetes kliséinek további áttekintését. A fantasztikus világok fiktív vallásairól és a mágiahasználatról fentebb szoltunk. A szöveg természetesen szerepeltet mágiikus erejű tárgyakat is, amelyek szintén e zsáner elhagyhatatlan kellékei. Az egyik varázstárgy, amely az első regényben – annyi mással együtt – még kevés szerepet kap, és működése is kifejtetlen marad, egy homályos kristálygömb. A történet legvégén, Alouita romvárának katakombáiban járva találnak rá hőseink egy falmélyedésben, barna rongyokba bugyolálva. Először Yutakil Obragon, majd Siliana néz bele, de egyiküktől sem tudjuk meg, mit láttak a gömbben; a feltehetően gonosz mágiával való testi és szellemi érintkezésről pusztán réveteg ábrázatok és fura viselkedésük tanúskodik. Yutakil, mint egy láthatatlan vezényszót követve, rátalál egy ember nagyságú, mágiikus kisugárzású pallosra, amelyet a Hatalom Kardjának nevez, de mielőtt hozzáérhetne, szörnyű halált hal. Siliana veszi magához a pallost, de arcának sápadtsága s elméjének látható zavarodottsága csak erősödik, mígnem „Le kell mennem! Ott vár (...) a nagyúr...” felkiáltással a mélybe indul, az orkok utána, de nem jutnak messzire.

Odalent, ahonnan a gonoszság büze áramlott fel, a sötétség egy szörnyszülőtte, egy iszonytató lidérc várja őket. „Olyan volt, akár egy puffadt, sötét felhő, de görbe, békaszerű lábakon suhant, két mancsáról rettenetes karmok meredeztek, és torz pofájából veszedelmes agyarak meredtek elő. Vörös szeme szédítő fénnel izzott, s egész alakját sűrű sötétség burkolta be.”²¹ Siliana itt leli rettenetes halálát, Skandar Graunnak azonban Sheenka a segítségére siet, s megmenti a veszedelemtől. Ezek után sem a pallosról, sem a gömbről nem hal-

22 Foster, Robert: *Tolkien enciklopédia A-tól Z-ig. A legteljesebb útmutató A Gyűrűk Ura világához.* Szukits Könyvkiadó, 2002, 290–291.

23 Uo., 291.

24 Nyilván azonnal feltűnik a nép- és műmesékből, illetve egyéb mitikus történetekből jól ismert, mágikus hármasszám, amely tulajdonképpen a műfaj „rokoni szálaít” is hivatott jelölni. A Káosz-világot megalkotó első regényben félork főhősünk e háromból egyet el is használ. Az első segítséget még Alouita romvárának alagútjaiban kéri Skandar Graun, amikor egy lidérc, ami korábban a szeme láttára falta fel Silianát, üldözőbe veszi. Peltárral szembekerülve kétségbeesésében ismét Sheenkát szólítja, de a szlád akkor nem jelenik meg, jelezve, hogy ezt a csatát egyedül kell megvívnia. Másodjára már a sorozat második regényében, *A Káosz Szívében* idézi meg a harcospap a sellőszerű szládöt. Így kerülnek a Limbóra, a Káosz létsíkjára, miután Skandar Graunnak az volt a kérése, hogy minél messzebb kerüljön Verghausttól, a pokol egyik hercegétől és az ő manóitól. A szlád annál is

lunk. Mindazok, akik *A Gyűrűk Urán* tanultak meg fantasyt olvasni vagy látták a tolkien eposz zseniális filmváltozatát Peter Jackson rendezésében, a homályos kristálygömb hallatán önkéntelenül felidézik Középfölde egyik szintén nem túl sokat szerepeltetett varázstárgyát, a palantírt. Sőt, a palantírokat (quenya nyelven távol-látókat), mert ugye hét, a nolda tündék által készített látókő került a dúnadánok révén Középföldre. „A gömbök megmutatták a térben és időben távol lévő dolgokat, különösen azokat, amelyek valamelyik másik palantír közelében voltak. Az erős akaratú személyek megtanulhatták a használatukat, irányításukat; segítségükkel bárhová, bármilyen időbe elláthatnak.”²² Könnyen belátható tehát, hogy e varázstárgyak nemes fajok tiszta szándékával születtek. Az idők során azonban fokozatosan eltűnedeztek; egyet közülük a nazgúlok szereztek meg, ők átadták Szauronnak, ezután veszélyessé vált a kövek használata. Az orthanci palantírt Szarumán használta, később Aragornhoz került. A kő révén olyan értékes információk jutottak a birtokába, melyek segítségével győzelemre vihették a pelennori csatát. Miután elfoglalta méltó helyét Gondor trónján, a palantírt arra használta, hogy tájékozódjon a birodalomban uralkodó állapotokról.²³ A Káoszvilág kristálygömbjéről sajnos az első részben nem derül ki, kik s milyen céllal készítették, ahogy az sem, kik, mire s milyen sikerrel használták. Nicolaus, a druida gonosz kisugárzást érez a tárgy felől, de ez nem szükségszerűen jelenti azt, hogy fertelmes szörnyetegek gonosz praktikáinak az eredménye, az is előfordulhat, hogy – akárcsak *A Gyűrűk Urában* – rossz kezekbe kerülve vált halált hozó eszközzé.

Természetesen ebből a szövegvilágból sem hiányozhat a fantasy műfajának egyik leggyakoribb varázstárgya, a gyűrű. A regény második könyve (*A Káosz Gyűrűje*) meséli el, hogyan akadt rá Skandar Graun véletlenül a Káosz elveszettnek hitt gyűrűjére Lendoron egy illuzionista kunyhójában (Timorr, a magát Gunirnak, a vén hálófónónak kiadó fiatal illuzionista éppen ellene használja), illetve azt is, hogyan szerezte meg a hipnotizált Yamaeltől, miután közösen kifosztották ezt a bizonyos házat. Egy különös formájú pecsétgyűrűről van szó, amely látszólag közönséges rézből készült, de csontvázkarú, haltestű nőt mintázott a vésete, ami a mécses fényében szikrázni látszott. Sheenkát, Yvorl egyik szládját ábrázolta. A gyűrű nem ruházta fel viselőjét különösebb varázshatalommal, nem erősítette fel vagy lehetetlenítette el semmilyen tulajdonságát, a személyiségét sem torzította el, s láthatatlanná sem tette, Skandar Graun mégis az életét köszönhette neki. Sheenka ugyanis megjelent a félorknak, s hálából, hogy az – megszerezve a gyűrűt – megszabadította attól, hogy egy érdemtelen szavának kelljen engedelmeskednie, megígérte, hogy végveszélyben megsegíti Yvorl papját három alkalommal.²⁴

Utolsóként vizsgáljuk meg a regény címadó motívumát, a Káosz Szavát. Amint arra már korábban utaltunk, Skandar Graun feladatául jutott a Szent Szó megszerzése, melyért cserébe Yvorl támogatását tudhatta magáénak személyes bosszúja kivitelezésében. A varázsszer hollétéről egy lopva elolvasott levélből szerez tudomást, Lendoron

pedig merő véletlenségből a sziget keleti partját ábrázoló térképre tesz szert, pontosabban egy barlang helyét jelölte meg, amely további támpontot nyújtott kereséséhez. A barlangban egy vasládikó található, benne drágakövek és néhány bőrtekerics, amelyek közül az egyik különösen hasznos információkat tartalmazott a Káosz Szavának rejtkehelyéről és némileg homályos utalást arról, mire lehet képes annak birtokosa.²⁵ A történet vége felé, Alouita romvárának kazamatáiból előkerült az az elefántcsont tok, amely a Szent Szót rejtette, s amely sem ősi rúnákat, sem papi varázslatot, de még a káosz mibenlétéről szóló hosszadalmas magyarázatot sem tartalmazott. A tokba helyezett bőrtekercsen egyetlen szó állt: BOSSZÚ! Ez volt hát a Káosz Szava, a hatalmas varázsszer, amely a gyűlölet és a bosszúszomj rettenetét szabadította volna a Worluk világának gondolkodó lényekre. S amelyet a félork végül a Rend-mágusnak adott, hogy az elpusztíthassa. Skandar Graun azonban elsajátította a Szót, s a pergamen megsemmisítésével egyedüli birtokosa lett a belőle fakadó hatalomnak. A bevésés könnyen ment, hiszen egész addigi élete annak jegyében telt, s e végjátékban is annak megfelelően cselekedett: bosszút állt az istenségen, amelyet szolgált, s amely papságának segítségével oly rútot megvezette. Hitét azonban nem adta fel, hiszen az egymásnak ellentmondó cselekedetek jól megférnek egy Káosz-pap életében és hivatásában.

Poétika

Mind ez ideig nem sok szó esett a szöveg nyelvi megformáltságáról. Ez pedig azzal magyarázható, hogy a posztmodern irodalomelméleti, nyelvfilozófiai és interpretációelméleti tendenciáknak (és időnként divatoknak) fittyet hányva, John Caldwell regénye – a fantasy zsánérének legújabb kori (mindenkori?) szövegalkotási technikáinak megfelelően – nem sok akadályt gördít a befogadás elé, tulajdonképpen azt is mondhatjuk, hogy – a mainstream posztmodern regényekkel szöges ellentétben – inkább a gördülékeny meseszövevényben érdekelt. A szöveg megalkotottságának, megírtságának reflektálására nem is igen találunk példát. Talán egy epizód szereplőt mégis említhetnénk. A regény első felében felbukkan egy öreg hálófónó, akiről hamarosan kiderül, hogy Timorr, a fiatal illuzionista. „Gunir, a vén hálófónó nem létezik, csak egy ügyes álca, amely mögül nyugodtan szövögethetem terveimet.”²⁶ A (szöveg)szövény, a rejtőzködés és a megtévesztés ilyen szoros egymásmellettsége sugalmazhatja azt, hogy a történet több eleme sem az, aminek látszik. A legszembetűnőbb Skandar Graun jelleme, aki számos alkalommal kerül önellentmondásba. Yvorl-papként a Káoszt kellene szolgálnia, kihasználva mindent és mindenkit a pusztítás érdekében. Ennek ellenére nemegyszer megfogalmazódik benne a kétely saját cselekedeteinek, döntéseinek helyességével kapcsolatban. (Ez az ellentmondás a legélesebben akkor jelentkezik, amikor megesis a szíve Vilaron, egy lendori halászfiún, akit a keleti part kifürkészésére fogadott fel ladikjával együtt,

inkább engedelmessékedett, mivel a félork óhaja éppen egybe vágott Yvorl isten akarásával.

25 „És [Alouita] varázskönyve meg a Káosz Szava ott rejtetik e romok között, de nem akad halandó, ki megtalálá. Pedig ki megszerzé a Káosz Szavát, képes vala úrrá lenni káosz és rend, jószág és gonoszság egyensúlyán, és beteljesíteni szíve vágyát. Számosan indulának keresésére, ám kudarcot vallának, mivel nem tudák, hogy Alouita titkos kazamatáinak rajzolatja Füstölő Hegy csúcsán rejtete, az Örök Kő kolostorának levéltárában. Ki meglelé e rajzolatot, biztos megtalálá a Káosz Szavát, és őrzőit legyőzvé, megszerezvé, teljesüle szíve vágya...” Caldwell, John: *A Káosz Szava*, i. m., 192.

26 Uo., 108.

27 „Ez aztán a nő!
Fülig szerelmes lett
belé; persze csak az
egyik füléig, mivel a
másik hiányzik.”

Uo., 131.;

„(...) odasétálok a te
szoborszerűen
merev testedhez, és
... Eddig te csavartad
el a fejem, kis-
lány. De én is meg-
teszem a tieddel...
szó szerint!” Uo.,
165.

28 Uo., 189.

illetve akire Évközép közeledtével az esedékes emberáldozat alanya-
ként is számon tartott, s akit mégis csak isteni beavatkozásra tudott
levágni.) Foglalkoztatja a családalapítás gondolata, önmaga boldog-
ságán töpreng, ugyanakkor tudatosítja, hogy ő kalandornak született,
s valójában nehezen tudja elképzelni, hogy 10-15 orkporonty sza-
ladgáljon a lába alatt; barátokra vágyna, de meg kell békélnie azzal a
ténnyel, hogy Káosz-papként pestises lett, aki mellől úgy hullanak a
társak, mint a legyek; s hajtja a bosszú, amiről kiderül, hogy célt
tévesztett. Azt azonban nem mondhatjuk el róla, hogy hiányoznék
belőle az önreflexió és az önirónia. Éppen ezek a képességek válnak
a nyelvi humor forrásaivá több alkalommal is.²⁷ A humor szempont-
jából mindenképpen említést érdemel Vilar jelenete, amelyben kipa-
rodizálja a fantasy-zsáner számos jellegzetes szereplőjét: „– Ne bán-
tódjon meg mester úr... de minden ork ilyen ronda. – Ujjával belapí-
totta orrát, fél fülét a fejéhez szorította, vicsorgott és a szemét for-
gatta. De mielőtt Skandar Graun felhördülhetett volna a kifigurázásra,
a legény újabb fintort vágott. Szemét résnyire szűkítette, orrát fel-
húzta, lenszőke haját szétkotorta a füle körül, és rendkívül pökhendi,
lekezelő képet vágott. – A tündérek pedig ilyen satnyák – csicsereg-
te magas hangon. Aztán vállá közé húzta a nyakát, mintha púpos
lenne, orrát ujjával oldalra nyomta, haját teljesen összeborzolta, kan-
csalított, és kifordította alsóajkát. – A törpék meg ilyen bumburnyá-
kok. Aztán két kezét természetellenesen kifordította, homlokát úgy
összeráncolta, hogy az egész arca csupa redő lett, hátát meggörbít-
tette, s ravaszul pislogott. – Ilyen egy hitvány gnóm!”²⁸

Tanulmányunk elején már esett szó e világ kifejtetlenségéről,
darabosságáról, s ez utóbbi érzetét talán az is erősíteni látszik, hogy
egy-egy szövegrészek megírása bizony nem sikerült ilyen jól. Bár az
irónia helyenkénti felvillantása mindenképpen a szövegtér gazdagí-
tásával jár, kiemelve a sorozat nyitódarabját az ilyen szempontból
jóval kidolgozatlanabb szövegek tengeréből.

