

Másodteremtés

**Az újkori irodalmi fantasy
néhány világegyeteméről**

Tartalom

1: Bevezetés	3
2: Teremtett világok az idő tükrében.....	6
2.1: Bibliai alapú világok - Pokol.....	6
2.2: Atlantisz.....	10
2.3: Camelot.....	12
2.4: Utópia	13
2.5: Hyboria.....	14
2.6: Mars	16
3: Tolkien világa: Ea	19
3.1: J. R. R. Tolkien élete és műveinek összefüggései	19
3.2: A tolkieni világról.....	20
3.3: Ea alapkoncepciói	20
3.3.1: <i>Ea lényeinek osztályozása születésük sorrendjében</i>	20
3.3.2: <i>Mitológiai teremtéstörténet</i>	22
3.3.3: <i>A jó és a rossz, a vallás Ardán</i>	23
3.4: Arda földrajzáról:.....	25
3.5: Másodteremtés	26
4: A Warcraft világa: Azeroth	28
4.1: A Warcrafról	28
4.2: A Warcraft alapkoncepciói.....	29
4.2.1: <i>A Warcraft fajai</i>	29
4.2.2: <i>A jó és a rossz Azerothon</i>	32
4.2.3: <i>A vallások és a mágia</i>	32
5: Összefoglaló összehasonlítás.....	35
6: Összefoglalás.....	40
7: Irodalomjegyzék.....	42
8: Melléklet.....	48
9: Függelék.....	61
Tolkien élettörténete.....	61
Tolkien teremtéstörténete	68
1. <i>Ainulindale</i>	68
2. <i>Valaquenta</i>	69
3. <i>Quenta Silmarillion</i>	69
4. <i>Akallabêth</i>	76
5. <i>A harmadkorról</i>	76
6. <i>A negyedkorról</i>	77
7. <i>Az ötödkorról</i>	77
A Warcraft teremtéstörténete.....	77

1: Bevezetés

Az emberekben a kezdetek óta megvan az igény a teljesség megismerésére. Vallások, és az azokhoz kötődő mítoszok adnak választ számunkra a megmagyarázhatatlanra, melyet a tudomány és az aktuális ismereteink alapján képtelenek vagyunk megmagyarázni. Történelmünk során végig fennmaradt e tudásvágy, hiszen az ember elemi tulajdonsága a kíváncsiság. Ez a késztetés különösen egyes válságkorszakokban lett hangsúlyosabb, mikor elvesztettük az eddig biztosnak hitt talajt a lábunk alól, a hitet, és ekkor szembesültünk a mítoszok hiányával, melyek korábban életünk gyökeres részei voltak. Mai akadémikus tudásra törekvő világunkban, melyben minden tudományterületet, életünk, létünk eseményeit külön vizsgálunk, fokozottabban jelentkezik e hiányérzet. A modern társadalmakból kiszorult a vallás adta biztonságérzet (néhány üdítő kivételtől eltekintve), és új eszközöket keresünk, ennek pótlására. A tudományos háttér hiánya miatt a fantázia eszközeihez fordulunk, hogy megválaszolják világunk kérdéseit, s betöltsék a lelkünkben támadt űrt. A folyamat nem új: az ember mindig is törekedett arra, hogy fantáziájával pótolja ki hézagos ismereteit, és gyakran előfordult, hogy elődeink ismeretlen jelenségeket, felderítetlen területeket, világrészeket rajzoltak és töltöttek meg élettel, ám később mikor eltávolodtak isteneiktől, egész élő, lélegző világokat alkottak a képzeletük segítségével.

Olyan világok ezek, melyek nem a mi eszközeinkkel, törvényeinkkel mérendők, titokzatosak, és mi a titkok egy részét a történetek befogadása által megismerhetjük meg. Ez által nem csak az egész megismerése iránti vágyunk elégül ki, hanem beláthatunk a tér és idő elveszettnek vélt mélységeibe, kommunikálhatunk más, nem emberi lényekkel, és – Tolkien kifejezésével élve – „másodteremtőként” világokat alkothatunk.¹ Egykor ez a teremtmény azért folyt, mert nem találtuk kielégítőnek a bennünket körülvevő valóságot – Uhrman Iván szerint sem² –, válaszokat, netán boldogságot, célt kerestünk.

¹ TOLKIEN, J. R. R.: *A tündérmesékről*, in: Szörnyek és ítések, Debrecen, Szukits, 2006. 207.

² „...az emberiség mitikus emlékezete századunkra igencsak megkopott. Az ősi vallások a Föld túlnyomó részén visszaszorultak; ahol még sikerült eredeti, ősi mítoszokat lejegyezni, azokat az európai ember a maga másféle észjárásával alig képes felfogni. Még a tündérmeséket a múlt századig őrző hagyományos agrárközösségek is sorra felbomlanak, s amit meséik közül nem sikerült időben lejegyezni, az mindörökké elveszett... Amit mi ma a mitológiai kézikönyvekből megismerhetünk, az nem más, mint szépirodalmi művekben megőrzött mitikus témák cselekményismertetése. Amiből éppen csak azt nem ítéltük meg:

Pósa Zoltán így ír, erről: „Nos, ma nyilvánvaló, hogy a nagy túlvilági mesemítosz-teremtés nem afféle valóságpótlék. A nagy mese-fantasy mítoszfakasztók újjáértelmezik s aktualizálják a nagy ősi világmítoszokat. Tolkien gyűrű-mondaköre egy modern Niebelung-legenda az időtlen szférákban, korhoz kötött sugallata: félelem a háborús világégestől, a nacionalista és internacionalista fasizmustól.³” Napjainkban kialakult a szórakoztató célokból megalkotott valóságok rendszere is, amelyekről a későbbiekben kívánok szót ejteni.

Ezeket a világokat, nem kevés negatív kritika érte. Tolkien világának kvázi „Bibliáját” a *Szilmarilok*⁴ hevesen támadja cikkében Galántai Zoltán⁵: „... olvasását sajnálatosan és szinte az olvashatatlanságig megnehezíti a rengeteg név, valamint az is, hogy a stílusa a középkori krónikák stílusára emlékeztet. Nagyjából annyira élvezhető, mint egy történelmi előadás sietős kivonata, vagy egy sumer királylista.” Tolkien gonoszábrázolását, a vallás hiányát Lin Carter bírálja *Imaginary Worlds*⁶ című fantasy-elméleti alapművében. Erre a kritikára a 3.3.3-as fejezetben szeretnék reagálni.

Itt néhány szót ejtenék még arról a kérdésről is, hogy a fantasy "irodalomnak" minősül-e, hiszen az "irodalmi fantasy" szóösszetétel a címben is szerepel. Sok komoly irodalomtörténész úgy véli, hogy a fantasy csak a szórakoztatás kedvéért jött létre. Lin Carter szerint a fantasy egy nagyon ősi, gazdag műfaj és fontos része az irodalomnak. Sőt ez az eredeti formája az elbeszélő irodalomnak.⁷ Továbbá állítja, hogy az angol irodalom epikus költeményeinek egy jelentős része a fantasy körébe sorolható.⁸ Akárhogyan is van: a tágabb értelemben vett irodalom-definíció kimondja, hogy az irodalom „az írott művek összessége”. Még ha a fantasy-művek legtöbbje valóban nem érdemes a

hogyan hangozhatott az eredeti mítosz, mely Homérost, Aiskhylost vagy Sophoklést megihlette, s amely meg tudná ihletni a korunkbeli szerzőt is. Kézenfekvőnek látszik a megoldás: ha nem maradtak fent ősi mítoszok - pótolni kell őket. Nem a nemzeti dicsőség érdekében - mint azt MacPherson, az Ossian-hamisítások szerzője tette a tizennyolcadik században -, hanem azért, hogy általuk nyerjen egy-egy író új kifejezési lehetőséget.” UHRMAN Iván: Egy üzenet Középföldre 5. [Letöltve 2012.10.18.]

<http://web.zone.ee/aurin/szakirodalom/uiagyuzenetkozepfoldere.html>

³ PÓSA Zoltán: *Mese és fantasy – a mítosz teljességéért!*. Galaktika, 1991. 5. szám, 69.

⁴ TOLKIEN, J. R. R.: *A Szilmarilok*. Budapest, Európa könyvkiadó, 2002.

⁵ GALÁNTAI Zoltán: *J. R. R. Tolkien: A szilmarilok*. Galaktika, 1991. 5. szám, 39.

⁶ CARTER, Lin: *Imaginary worlds – The art of fantasy*. New York, Ballantine Books, 1972. 121-123.

⁷ CARTER (1972) i. m. 4.

⁸ CARTER (1972) i. m. 16.

„szépirodalmi” besorolásra, hiszen az odatartozást a szöveg esztétikai minősége határozza meg, az irodalmi vonatkozásuk azonban vitathatatlan.

Gyermekkoromban ezekben a világokban töltöttem szabadidőm legnagyobb részét. Ekkor még segítettek abban, hogy a valóság szürkesége ne vegyen körül, ne nehezedjen rám oly súllyal, mint manapság. E világokba belefeledkezni sokkal könnyebb, mint megkeresni mindazt a szépet és értékeset, mely korunk mindennapjaiban oly ritkán van jelen. Testvér híján rengeteget olvastam magányomban. A barátaimmal szerepjátékok segítségével merültünk el ezekben a mindenségekben, felderítettük őket hajnalig tartó kalandjaink során (melyeket még ma is nagy előszeretettel keresünk). Ugyanezen barátaimmal kártyáztam, újra felelevenítve e csodálatos világok csatáit. Zenéket hallgattam, amelyek hősök kalandjairól meséltek. Idősebbként számítógépes játékokkal játszottam, melyekben szintén e fantáziával teremtet, képzelt világok kaptak helyet.

Dolgozatomban e teremtet világokkal és azok világképével kívánok foglalkozni, létrejövetelük céljával, meghatározó filozófiájukkal, teremtésük körülményeivel. Feltárom, teremtőiket mi vette rá a műveik megalkotására, milyen hatással volt rájuk a koruk szelleme, hogy életükben mik voltak azok a fő események, melyek visszaköszönnék e világokban.

Kísérletet teszek a világok egymásra gyakorolt hatásainak feltérképezésére keletkezési sorrendjük figyelembevételével; hogyan is építenek a „fiatalabb világok” megalkotói az elődök fantáziáira, mely motívumok maradtak fenn leginkább a korábbiakból. Tolkien munkájával kiemelten szeretnék foglalkozni, mert etalonnak tekintett a tevékenysége a témában, illetve mert sokunk személyes kedvence.

Megvizsgálom a tolkieni Ardát, annak előtörténetét és a warcraft világát, melyeket kozmogóniai, eszkatalógiai szempontok alapján kívánok összehasonlítani, valamint összevetni a jó és a rossz megjelenéseit, a mágia szerepét ezekben az univerzumokban. Vizsgálom a mitológiájukat és osztályozom a bennük élő, tevékenykedő lényeket.

2: Teremtett világok az idő tükrében

2.1: Bibliai alapú világok - Pokol

Mindig volt egy indító ok, amiért az ember megteremtett világokat és az elődök gondolatai továbbélnek a később született világokban is, hatást gyakorolva rájuk. Fajunkat talán legerősebben a halál gondolata foglalkoztatta: „mi lesz a lelkünkkel a halál után?” – tette fel a kérdést magának minden ősrünk, s tesszük fel ugyanezen kérdést ma is önmagunknak. Az animista világnézet kialakította a túlvilág fogalmát, s ez a következő évezredekben addig csiszolódott, alakult, míg a kereszténység eljövételével megteremtődött a másvilág három szintje: a pokol, a purgatórium, és a paradicsom képzelete. A nyomorúságos földi élet után ez boldogabb vagy egy elképzelhetetlenül szörnyű alternatívát ígért. A Bibliában nem találhatunk ezekről pontos leírásokat, csak utalásokat, így megnyílt az út a (másod)teremtő emberi fantázia számára. Tudjuk, hogy nem pontosan meghatározott földrajzi helyekről, létező helyszínekről van szó. Az elmúlt évszázadok során jelentős számú kutató, írásmagyarázó vélte felfedezni ezek helyét, alkotta meg akkori tudása alapján e sajátos jelképrendszerű világokat. Az általuk felépített művekben mindig megjelenik a valós és képzelt elemek összessége, melyekből egyértelműen leszűrhető készítőik hitvallása. Vannak, akik szó szerinti valóságként értelmezik ezeket az elemeket, olyan helyszíneként fogva fel a túlvilágot, ahol valóságos események történnek/történtek. De már a régi idők hittudósai, s a mai katolikus kutatók között is szép számmal találhatunk olyan személyeket, akik szimbolikus értelműnek tekintik e leírásokat, melyek kibogozandó, megértendő utalások halmazai, szimbólumok összessége.

A betű szerint hívő tábor két leghangsúlyosabb képviselője Luther Márton és Kálvin János valamint az őket követő protestáns szerzők zöme létező tényekként kezeli a Szentírás nyomán keletkezett írásokat. Amennyiben igaznak tekintjük e helyszíneket, akkor azok kronológiailag és topográfiaiilag egyaránt elhelyezhetők bolygónk felületén. Kálvin János vállalkozott is a Teremtés könyvében leírt Paradicsom, avagy Édenkert

helyszínének meghatározására. A Bibliában talált szöveget a fantáziájával egészítette ki, és így született meg a munkája, megteremtette a „kézzel fogható”, „evilági” paradicsomot, melyet útmutatása nyomán egy németalföldi mester vizuálisan is ábrázolt (13. ábra).

Az idők során számos próbálkozás is született a Pokol, Purgatórium és a Mennysország topográfiai is rekonstruálható leírására. Közülük is Dante: *Isteni színjátékát*⁹ szeretném kiemelni. Hihetetlen precizitással megfogalmazott rend és hierarchia uralkodik a teremtett világokban, mely a tökéletes Isten munkáját dicséri. A pokolban emberi sorsok teljesednek be, kivétel és, a körök közötti átjárás lehetősége nélkül. Gondoljunk csak a körök leírásaira, a bűnösök igen pontos besorolására, arra, hogy hogyan nyerik el büntetésüket azok, akik vétkeztek. Dante személyes érintettsége, élettapasztalata és hitvallása köszön vissza ezen elrendezésben, korhoz hű eszmék formájában. Kidolgozott világai közül a Poklot szeretném részletesebben bemutatni, mert ez a legnagyobb hatású a későbbi feldolgozások tekintetében.

Az *Isteni színjátékban* a Pokol helyszínei erőteljes hasonlóságokat mutatnak Odüsszeusz és Aeneas alvilágjárásához, ám eltérések fedezhetők fel a bűnösök sorsában. Míg az *Odüsszeiában* nincs szó a bűnösök megbüntetéséről, a rá épülő *Aeneisben* már megjelenik ez a gondolat. Tartarus az a hely, ahová az istenek ellen lázadók kerülnek, s elnyerik büntetésük (amely büntetésmódok példát mutatnak Danténak). A bűnösök egyedüli célja a bűneiktől való szabadulás, ám ez lehetetlen, és ennek következtében szenvednek az örökkévalóságon át. Dante Poklának bejárata valós helyszín közelében van, a Jeruzsálem melletti Golgota hegyénél. A pokol egyre szűkülő körökből áll, tölcészerű szerkezetet mutatva ez által. Mivel a felső körök a legnagyobb átmérőjűek, és ezért oda a kevésbé bűnösök kerülnek, itt nagyobb a tér, és ahogy haladunk lejjebb, a körök szűkülnek, egyre súlyosabb büntetéseket jutnak oda, és nyerik el méltó büntetésüket, egyre közelebb a föld szívéhez. Szerkezete roppant módon hasonlít a másik istenek teremtette szigetéhez, Atlantiszhoz, melyet a későbbiekben tárgyalok.

⁹ DANTE Alighieri: *Isteni színjáték*. Babits Mihály fordítása

A pokoltölcsér beosztása¹⁰ felülről lefelé haladva: a Pokol kapujában várakoznak a közönyösek, a Pokol tornácára¹¹ kerülnek azok, akik nincsenek megkeresztelve, mert még a kereszténység előtti időkben éltek, vagy csecsemőként haltak meg. Ide az Ószövetség és a pogány antik kultúra erényes szereplői lettek beosztva, s ők nem szenvednek, talán csak a kereszténység, a megváltás iráni vágyakozásuk miatt. Eztán következik a második kör,¹² itt találjuk azokat, akik szerelemből követtek el bűnüket. Büntetésüket elnyerve e lelkek nagy csapatba verődve fel- és leszálldosnak. Ennél már súlyosabb véték, ha valaki falánk, torkos, ezen bűn képviselői a harmadik körbe kerülnek,¹³ Cerberus felügyelete alatt sáros záporban szenvednek. A negyedik kör¹⁴ a fősvények, uzsorások, tékozlók helye, ők az idők végezetéig sziklákat görgethetnek fel egy meredek hegyoldalon, melyek mindig visszagurulnak. Az ötödik kör¹⁵ a haragosoké, akik az alvilág folyójának, a Styxnek a mocsarában fetrengenek és marcangolják egymás testét. A hatodikba¹⁶ az eretnekek lettek beosztva, itt a lelkek sötét sírokban szoronganak, talán azért, mert tagadták a test feltámadását. A hetedik kör¹⁷ az erőszaktevők örök börtöne. Ennek a körnek három gyűrűje is van. Az elsőben a rablógyilkosok kapnak helyet, ők vérpatakokban szenvednek. A másodikban az öngyilkosokat láthatjuk, akiknek a lelke fákká változik. A harmadikba istenkáromlók lettek beosztva, akikre ott olyan tűzeső hullik, melytől a lábuk alatt lévő homok is meggyullad. A nyolcadik körnek¹⁸ tíz bugyra van, melyekben a következő bűnösök szenvednek: kerítők, csábítók, akik meztelenül járkálnak körbe-körbe, és ördögök ostromozzák őket; hízelgők, akik ürülékben fulladoznak; szimóniákusok, akik fejjel lefelé lógnak és talpukat tűz nyaldossa; képmutatók akiknek ólomruhában kell sétálniuk; rossz tanácsadók akik lángnyelvekként égnak; viszályszítók, akiknek a teste fel van nyitva, s belsősegeik lógnak; nyerészkedők, akik szurokkal teli üstökben főnek, miközben ördögök szurkálják őket vasvillákkal; sikkasztók, hamisítók, képmutatók, akik rühesek, ronda sebeiket tépik, szaggatják

¹⁰ DANTE i. m. Tizenegyedik ének, A Pokol beosztása, 36.

¹¹ DANTE i. m. Negyedik ének, A Pokol tornáca, 14.

¹² DANTE i. m. Ötödik ének, A szerelem halottjai, 18.

¹³ DANTE i. m. Hatodik ének, Tivornyák hősei, 21.

¹⁴ DANTE i. m. Hetedik ének, Pénz és szerencse, 24.

¹⁵ DANTE i. m. Hetedik ének, Pénz és szerencse, 26.

¹⁶ DANTE i. m. Tizedik ének, Farinata, 33-35.

¹⁷ DANTE i. m. Tizenegyedik ének, A Pokol beosztása, 36-48.

¹⁸ DANTE i. m. Tizennyolcadik ének, Rundabugyrod, 58-104.

körmeikkel, s olthatatlan szomjúság kínozza őket. A kilencedik körbe¹⁹ az árulókat helyezte Dante, akiket az árulások fajtáinak megfelelően osztott el:

- *Kaina*: rokonok árulói, testvérgyilkosok, az ő lelkük fagyott tóban szenved. (Káin, az első testvérgyilkos nevéből.)
- *Autenóra*: hazaárulók, ők ugyanúgy szenvednek, mint a Kaina-beliek. (Antenór, trójai hős nevéből, akinek házáat árulása jutalmául a Tróját dúló görögök épen hagyták.)
- *Ptolomea*: vendégeiket árulták el, őket rettenetes szomjúság gyötri, azonban nem ihatnak bár előttük tisztavízű patakok folynak. (Ptolomaeus, Jerikó kapitánya nevéből, aki vendégségbe hívta apósát, Makkabeus Simon főpap-fejedelmet és annak fiait, majd megölte őket.)
- *Judecca*: jótevőik elárulói, kiket Lucifer maga három fejével marcangol. (A Jézust eláruló Júdás nevéből.)

A legalsó, azaz a tizedik körben²⁰ maga a háromfejű Lucifer van leláncolva.

A művészettörténetben rendkívül sok alkotás született erről a témáról, köztük a mellékletben csatolom Sandro Botticelli: *Dante poklának felépítése (1.ábra)*, illetve Giovanni Stradano két művét a pokolról (2,3.ábra).

Összefoglalás

Egy isteni tökéletességgel megalkotott túlvilági helyszín a Pokol, amelyet tökéletlen lény képtelen lett volna megvalósítani. Legfőbb ismertetőjele a szimmetria és a monumentalitás. Valós térbe helyezett világ ez, megtalálható a Golgota hegyénél. Tölcsér alakú, a felszínétől nézve szűkülő képet mutat, egészen a Föld középpontjáig, ahol maga a Gonosz kap helyet. Isten bűnös gyermekei, illetve bukott angyalai kapnak benne helyet, hogy bűnhődjenek. A bejáratnál a tölcsér szája széles, hogy alkalmas legyen az enyhébb bűnöket elkövetők nagyobb tömegeinek a befogadására. Ahogy haladunk a Föld középpontja felé, szűkül a tölcsér, a komolyabb bűnök elkövetői — akik sejthetően

¹⁹ DANTE i. m. Harminckettedik ének, A Pokol fenekén, 105-114.

²⁰ DANTE i. m. Harmincnegyedik ének, A Föld középpontja, 112-113.

kevesebben vannak az enyhébbeket elkövetőkkel szemben — bűnhődnek itt. Körkörös szerkező, centralizált, fizikailag is felmérhető, tökéletes mértani szerkezettel ellátott világ ez. Középpontjában bűnhődik Lucifer, ez a pontja a leghangsúlyosabb, a koncentrikus köröknek. Az atlantiszi motívumok alapján teremtődött e világ, ezért minden fantáziaország e forrását nem hagyhatjuk említés nélkül.

2.2: Atlantisz

Minden kornak megvan a maga elképzelése egy tökéletes földi államról. Hogy ennek felépítését, működését érzékeltessék, a szerzők képzeletbeli, teremtett világokat találnak ki. Platón (i. e. 427 – i. e. 347) a híres ókori görög filozófus nemcsak *Állam* c. művében beszél egy ideális társadalomról. továbbgondolva Atlantisz problémáját, mondakörét tökéletes, részletes leírást készített erről a társadalmilag is fejlett, idealizált politikával rendelkező területről. Atlantisz szigetét ürügyül használta fel, hogy leír hasson egy politikai utópiát. Minden, ami kora idealizált államleírásainak tartozéka volt a görögöknél, megtalálható Atlantisz leírásaiban.²¹

Platón állítása szerint Szolóntól szerzett tudomást Atlantisz létezéséről, aki egyiptomi utazásakor Szaisz város papjától hallott a város 9000 évvel korábban történt hanyatlásról. Saját istenét, Poszeidónt jelöli meg Atlantisz alkotójának. Rendkívül szemléletes képet ad, mind a földrajzi sajátosságairól, mind a rajta élő népről is.

Poszeidón kapja az istenek közül Atlantiszt, s halandó nőtől – Atalantétől – származó utódaival telepíti be. A középső szigeten halandó kedvese él, s nehogy más is elérhesse, vízzel veszi körül a területet. Tíz fiúgyermekük született, és Poszeidón tíz, mértani pontossággal kimért, szinte körzővel szerkesztett körszigetet teremtett fiai számára, akik ott királyként uralkodtak.²² Platón pontos mértékegységekkel leírja, hogy mekkorák voltak ezek a területek, s az ezeken emelt paloták, és köztük lévő csatornák adatait is megadja. A középső szigeten Poszeidón saját részére emeltetett temploma volt, ahol

²¹ PLATÓN: Válogatott művei *Kritiasz*. Farkas Lőrinc Imre, 1997. 143-152.

²² Az isteni precizitással teremtett világ, mely utal a világ körforgására is.

minden évszak első termését és szülötteit áldozhatták neki. Hideg és meleg vízü forrásokat is fakasztott. Megtalálhatók voltak a szigeteken egyéb testedzésre szolgáló intézmények mellett a fürdők is, melyek a fent említett két forrásból nyerték vizüket. A lakosok stadionokat és lovak futtatására szolgáló pályákat emeltek. Pontos leírások szólnak a kikötőkről, ahol „modern” három evezősoros hajók horgonyoztak, s felszerelésüket tárolták. A földeken öntözéses gazdálkodás volt, s egy évben kétszer arathattak. A társadalmi rend is tökéletesen tisztázott: minden király feltétlen hatalommal bírt az alattvalói felett, ám igazságosan vezeti őket, s ha háború volt, akkor a leírtak szerint voltak kötelesek hadba hívni alattvalóikat. A királyok bizonyos időközönként összegyűltek a középső szigeten, ahol magának Poszeidónnak a törvényei szerint bírálhatták egymást, ha ez szükséges volt. Időről időre esküt tettek ezen a szent helyen, hogy igazságosan, törvényt betartva fognak uralkodni. Boldogságban, hatalomban, és minden földi jóban dúskálva éltek, míg az isteneknek tetszően viselkedtek.

Azonban egy idő után megrészegekedtek a hatalomtól, a dözsöléstől, egyre kevesebb isteni maradt a természetükben, és egyre több emberi hibájuk került a felszínre. Meglátta ezt Zeusz, s víz alá süllyesztette e tökéletes államot az ott élők büntetéséül.

Atlantisz rendkívüli hatással van az irodalomra, azon belül a teremtett világokban sokszor felfedezhetők a lefektetett sémái. A későbbi fantasy műfajára is erős befolyást gyakorol, mert Atlantisz legendájából továbbvivődik a nyugati halhatatlan ország motívuma, valamint az ott élők felsőbbrendűsége.

Két alkotással kívánom bemutatni vizuálisan Atlantiszt. A 4. ábra a szerkezetét szemlélteti, míg az 5. ábra a sziget középső részét.

Összefoglalás

Egy isten által (Poszeidón) teremtett tökéletes világ. Fizikailag létező, nyugaton elhelyezkedő, mértanilag tökéletes helyről volt szó, az isten leszámozottjainak részére. Körkörös, centralizált, szimmetrikus szigetekből épül fel Atlantisz, a középső szigeten

helyezkedik el, az istennek szánt oltár. A nép büszke, és önelégült lett, majd az istenit kezdték hajszozni, és a nép büntetésképpen megsemmisült, a főisten által. Ezen sajátosságok a későbbiekben az általam vizsgált világokban megjelennek Danténál, Morusnál, Howardnál, Tolkiennél.²³

2.3: Camelot

A XII. századbeli francia költő, Chrétien de Troyes-nál bukkan fel először a Camelot név. Az Artúr-mondakör misztikus birodalmának szíve e soktornyú város. Tolkien szerint²⁴ igen hosszú folyamat eredménye ez. Artúr valóban létezett, legendája belekerült egyfajta „fazékba”,²⁵ ott „főtt” jó darabig, hozzáadódott számos ősi mitosz-elem, és költői eszköz, s megszületett Tündérország királya. Artúr birodalma jelképezi a tökéletes világot a középkori ember számára, akit betegségek, háborúk, belviszályok veszélyeztetnek, félelem és kiszolgáltatottság nehezíti mindennapjait. Camelot-ban a csodák, a varázslatok megszokottak, a lovagi eszmények a mindennapok jelenségei, a szerelem szebb és több, mint testi élvezet. Rend és igazságosság uralkodott a birodalomban, hatalmas lovagi tettekre került sor, vagy önzetlen önfeláldozást mutattak szívük hölgye iránt a lovagok, védték a gyámoltalanokat, a hűség és becsületesség megkérdőjelezhetetlen volt, ez volt a hely ahova vágytak az emberek.

Camelot várfaláról, tornyokkal díszített városáról a 6. ábra ad képet.

Összefoglalás

Az ideák szülte, fizikálisan nem feltétlen létező tündérváros ez. Camelot szellemisége, valamint a mindennapokban megjelenő varázslat, varázstárgyak azok, mely a modern fantasyban példát, irányt adnak. Camelot esetében is megfigyelhető az „isten”

²³ Númenor szigeténél a társadalom is, nem csak a felépítés köszön vissza.

²⁴ TOLKIEN, J. R. R.: A tündérmesékről, in: *Szörnyek és Ítések*. Debrecen, Szukits, 2006. 189.

²⁵ A fazék jelentése itt a tündérmesék eredetmagyarázata. Ősi mítoszokból (ezek a „csontok”) „fő ki” a tündérmese „levele”.

szimmetria, valamint a körül elterülő barbár világ felett álló magasrendű értelem és kultúra, akárcsak Tolkien tünde-királyainál.

2.4: Utópia

Morus Tamás (Thomas More, 1478 – 1535) 1518-ban jelentette meg a „*Libellus aureus nec minus salutaris, quam festivus de optimo reipublicae statu deque nova insula Utopia*” (Nem kevésbé üdvös, mint elmés arany könyvecske a legjobb államformáról és Utópia szigetéről) című könyvét, melyet Platón nyomán elkészített tökéletes államot írja le, hol szabadság és igazságosság uralkodik, afféle kommunisztikus előkép jelenik meg munkájában. A világ leírásánál folyamatosan olyan neveket használ, melyekkel egyértelműen az olvasó tudtára adja, hogy írása nem több, mint képzelet szüleménye, csupán egy idea, egy követendő példa. A mellékletben szereplő kép látványosan illusztrálja a mértani pontosságát a szigetnek, melyen egy képzeletbeli szabályos nyolcszög csúcsain helyezkednek el a városok, vagy más nézőszögből Salamon pecsétjét fedezhetjük fel. Ezzel is a tökéletességet próbálja meg hangsúlyozni Moore. Atlantisz csillag alakú változata Tolkien: *A Szilmarilok*²⁶ című művében is visszaköszön Númenor szigetének leírásában.

A helységneveket, illetve a leírás pontosságát ezzel az idézettel szemléltetném:

*“Sehol szigete a középső részen, ahol a legszélesebb, 2000 lépésnyire terjed. A sziget nagy részén nem sokkal keskenyebb, csak a két vége felé vékonyodik lassanként. A szigetnek 54 városa van, mind tágasak és igen szépek: nyelvük, szokásaik, intézményeik, törvényeik teljességgel egyformák, tervrajzuk, s amennyire a hely engedi, külső képük azonos. A Láthatatlan egy hegy enyhe lejtőjén terül el, alakja körülbelül négyszögletes. A Száraz-folyó 80000 lépésnyire ered a Láthatatlan fölött csekélyke forrásból.”*²⁷

²⁶ TOLKIEN (2002) i.m.

²⁷ MORUS Tamás: *Utópia*. Budapest, Szent István Társulat, 2002. 29.

Tökéletes társadalom, ahol nincs magántulajdon, mindenki egyenlő, a nagy közösből vesznek, mindenki annyit, amennyit kell, senki sem hajszolja a pompát, mindenki egyszerű ruhákban jár. A tudományok tanulmányozásával töltik az emberek szabadidejüket, vallásszabadságban élnek, a boldogságot képesek megtalálni a szellemi élvezetekben, erkölcsösségben. A bűnbeesés még ebben a tökéletes világban is megjelenik, ám a büntetés emberi, és nem isteni kézzel szabott: a többletmunka, a közjó segítése, és ha a bűnösök megbánást tanúsítanak, akkor szabadon távozhatnak. E társadalomban megvetik a dőzsölést, a szerencsejátékokat, a vadászatot, az orgiákba torkolló multságokat. Ám a mértéktartás mellett a lakosság fizikai szükségletei mégis kielégülnek. Örökös béke van, nyugalom, harmónia. Moore is tisztában van azzal, hogy ez egy idea, és a művének fővárosához híven megválaszolhatjuk, ki képest ezeket a szabályokat be is tartani: senki.

A továbbiakban olyan világokkal foglalkozom, melyek alapkoncepciója, világképe feltehetőleg hatott Tolkienre vagy a tolkien világképpel rokon vonásokat mutat.

Utópiát egy korabeli rajzzal kívánom szemléltetni a 7. ábrán.

Összefoglalás

Egy sosem létező világ ez, melyen ábrázolva van a tökéletes társadalom. Ugyan elképzelhető a bűn, de Morus megoldást is nyújt világában erre. Atlantiszi mintákat mutat, apró eltéréssel a formáját tekintve. Hiányzik továbbá a végső emberi bűnbeesés, és ezért a világ nem pusztul el. A szabályos sokszög alakzat megjelenik Tolkien Númenor szigeténél. (A sziget pentagramba foglalható, öt nyúlványa, öt tartománya van, stb.)

2.5: Hyboria

Conan, a barbár világot Robert E. Howardnak (1906-1936) köszönhetjük. Élettörténetéből tudjuk, hogy „anyás” típus volt, viszont keményen edzette testét.

Gyermekkorában szemtanúja volt lincselésnek, indián támadásoknak, viszályoknak. Édesanyja bízta olvasásra, míg végül, saját magáról készült ideálképként, színre léptette legismertebb hőst, Conant. Howardnak köszönhetjük a *hard fantasy* megszületését, más néven *sword and sorcery*,²⁸ bár mások méltóbbnak tartják a *heroikus fantasy* elnevezést. A főhős izmoktól dagadó, félelmet és fájdalmat nem ismerő férfiú, aki erejével felülkerekedik minden nehézségen (néha akár egy vagy két hadseregen), rettenetes varázslatokon, és elnyeri egy hölgy szerelmét. Fontos megemlíteni, hogy a hölgy minden esetben igen passzív szerepet kap, s általában csak a történetek elszenvedője. Howard végül öngyilkosságot követett el, „*harmincéves korában, mikor közölték vele, hogy kómában fekvő édesanyján többé nem lehet segíteni, búcsúverset írt és föbbe lőtte magát.*”²⁹

Hyboria teremtése a történetek szerint elveszett az idő homályában, és csak „darabos” információk maradtak fenn erről az eseményről. Mindez a kataklizmának köszönhető, mely megváltoztatta az egész világ arculatát. Annyi bizonyos, hogy korábban fejlett civilizációk léteztek. Ám a világ három részre tagolódott, nyugatra Atlantisz szigete, középpütt Thuria kontinense, keletre Lemúria szigete helyezkedett el. A két sziget elsüllyedt, a túlélők a kontinensre menekültek, ahol a természet is változást mutatott, ám a civilizációk gyakorlatilag megsemmisültek, az életben maradtak pedig területi háborúkat vívtak. Akik északon megvetették a lábukat, a hyboriaiak voltak. Az ezt követő korszakot hívják hyboriai kornak,³⁰ mely belháborúktól, népvándorlásoktól terhes. A sors ironiája, hogy Aquilonia a nyugat legnagyobb civilizációja, a kultúra fellegvára, ám mégis csak egy barbár király képes rendet és békét teremteni a káosz felett: Conan.³¹

²⁸ KORNIA Zsolt: *A képzelet egy másik világa – Amit a fantasyról tudni illik.* Metamorf 3. Váci Mihály Megyei és Városi Művelődési Központ [„Metamorf” tudományos-fantasztikus klubja], Nyíregyháza, 1988. 15. Erről még ír KORNIA Zsolt: *Röviden a fantasyról.* Helios 1. sci-fi fanzin, KLTE Tótfalusi Kollégium GBK klubjának kiadványa, 1988. 30.

²⁹ KORNIA Zsolt: *Bevezetés* HOWARD, Robert E.: *Hősök Kora.* Valhalla, 1997. 11-12.

³⁰ HOWARD, Robert E.: *The Hyborian Age.* A Project Gutenberg of Australia eBook, 2006. <http://gutenberg.net.au/ebooks06/0603571.txt> [Letöltve 2012.10.15] illetve további információ CARTER, Lin: *Imaginary worlds – The art of fantasy.* New York, Ballantine Books, 1972. 257.

³¹ „Történetek egy emberről, akit a szerzők és a szereplők lépten-nyomon „barbárnak” minősítenek, ám valójában még annál is alacsonyabb szinten áll: vadember, akinek hatalmas testi ereje, mérhetetlen szexuális étvágya, állati ösztönei és reakciói, főként pedig teljes amorálisága biztosítanak fölényt véget nem érő harcaiban. Bizony más vadember ez, mint Defoe vagy Voltaire idealizált hősei a tizennyolcadik századból! De egy ponton mégis megegyezik azokkal: morálisan felette áll (minden erkölcsiség iránt

Hyboria kidolgozottsága révén sok díszes térkép készült el róla az idők során. A 8. ábra igen szemléletesen mutatja meg a világot.

Összefoglalás

Hyboria sosemvolt, sem időben, sem térben nem létező képzeletbeli világ. Megjelenik a fejlett nyugati kultúra bukásának ideája³² (Atlantisz néven!), és a fő motívum ebben a világban, hogy egy idegen, kívülálló, akitől nem várnák el, olyan cselekedeteket hajtvégre, melyekre senki sem számít. A harc – néha brutális realitással megjelenítve – részletes leírásokat kap – a dicsőségét hirdeti az író. Megfigyelhető a maszkulin dominancia, míg a nők passzív mellékszereplők. Burroughs-nál, és Tolkiennél³³ jelennek még meg hasonló a motívumok, de tagadhatatlanul ötletesebben, koncepciózusabb formákban.

2.6: Mars

Edgar Rice Burroughs (1875-1950)³⁴ egy polgárháborús veterán apa gyermekeként látta meg a napvilágot. Iskolás évei alatt ismerkedett meg jobban a régi idők mitológiájával. Az iskola elvégzése után, távlati tervek hiányában, 1895-ben elfogadta alma materének ajánlatát, s az amerikai hadseregben szolgált. 1897-ben szívproblémái miatt leszerelték. Az élete eléggé kalandos és fordultatos volt, sok mindenbe belefogott első kötete megírása előtt. Volt irodaszerbolt-tulajdonos, aranyásó, könyvelő, bolti eladó, beszállító, vasúti rendőr. Olvasta az akkori ponyvamagazinokat, s arra gondolt, hogy ő maga is tudna hasonlókat írni. 1912-ben elkezdte küldözgetni írásait az *All-Story* magazinnak. Megírta

közömbös rabló és gyilkos létére is) a civilizációnak. Ez utóbbi ugyanis Howard beállításában nem más, mint gonosz varázslók praktikáiból felépült háló, s csak Conan fantasztikus képességeivel lehet védekezni általmaival szemben.” UHRMAN István, i.m. [Letöltve 2012.10.18.]

³² CARTER (1972) i. m. 64.

³³ Pl. a Megyében élő, elkülönült hobbitok, akik a világ sorsát veszik a kezükbe, hogy elpusztítsák az Egy Gyűrűt.

³⁴ CARTER (1972) i. m. 264. Életrajzi adatait ezen életrajzi honlapról szereztem: HLLMAN, Bill: *Biography*. http://www.tarzan.org/official_biography_part1.html [Letöltve 2012.10.06]

az *Under the Moons of Mars*³⁵ című művét, mely híressé, és nem utolsó sorban gazdaggá tette. Ehhez arizonai katonai emlékeit használta fel a Mars képzeletbeli tájaihoz szabva ezeket. Borroughs tisztában van korának tudományos vívmányaival, ismeri a Giovanni Schiaparelli által 1877-ben bejelentett felfedezés hírét a Mars-csatornákról. Története révén hamarosan a XX. század Amerikájának legolvasottabb írójává vált. A fantázia-mű könyv formájában *A Mars hercegnője*³⁶ címen jelent meg. Még ez évben 1912-ben, megírta *Tarzan of the apes* (A majmok Tarzanja) című művét a menyasszonya ihletésére. A hölgy főnöke, Tom Barnet munkahelyén sokat mesélt szenegáli vadászkirándulásairól, s az Afrikai dzsunglekről, vad tájakról. Megírása évében ki is adták e művét.

A továbbiakban a Borroughs által teremtett marsi világot szeretném bemutatni *A Mars hercegnője* című munkáján keresztül, mert ez a mű a legkarakteresebb és legfantáziadúsabb képzeletbeli világ azok között, amelyeket megalkotott.

A történet középpontjában John Carter konföderációs veterán és „virginiai úriember” áll. Carter apacs indiánok elől rejtézik el egy titokzatos barlangban, ahol teste megkettőződik, s a Marson találja magát. Ott a zöld bőrszínű, leginkább hatalmas rákokra emlékeztető marslakókkal ismerkedik meg, akik négy karral rendelkeznek, és rendkívül erőszakos barbár társadalomban élnek. A Marson él egy náluk jóval civilizáltabb nép, a vörös marslakók is, akik humanoidok, városállamokban laknak a csatornák mellett a Marson. Dejah Thoris, Hélium hercegnője rabul ejti a főhős szívét, és Carter kalandos körülmények közt megannyi akadályt győz le, míg végül elnyeri szerelme kezét. E kalandok során mindkét faj tagjai körül szerez barátokat magának. Carter egy elég szociopata jelleget mutató főhős, igen agresszív, brutális és vérszomjas személyiség, aki időnként az árulástól sem riad vissza. Ám a világ is igen harcias, ahová került: a marsi társadalmak életét egy véget nem érő, véres mindazonáltal heroikus elemeket sem nélkülöző, évszázadok óta tartó küzdelem határozza meg. A két nép között, ahogy „kortársa”, Conan, kvázi kívülállóként rendet tesz, egyesíti a zöldeket és vöröseket. A későbbiekben új problémával szembesül, elromlik a marsi életet fenntartó gépezet.

³⁵ CARTER (1972) i. m. 50.

³⁶ BORROUGHS, Edgar Rice: *A Mars hercegnője*. Budapest, Ifjúsági, 1990.

Egyedül próbálja megoldani a problémát, melynek sikeres teljesítése után elájul, és ismét a Földön találja magát. Ez „planetáris románcának” a végét jelenti.

Összefoglalás

A marsi világ forrong az ellentétectől, folyamatos háború van jelen. A rajta élő két domináns faj, a Warcraftban köszön vissza, az orkok leírásainál, míg a világ háborús arculata a Tolkiennél, és a Warcraftnál egyaránt.

3: Tolkien világa: Ea

Szerb Antal így ír az 1920-as angol „csodaregényekről”: *„Amint mondtuk, az angol irodalomban úgyszólván semmi szerepet nem játszanak a kontinentális izmusok. De ugyanaz a nyugtalanság Angliában olyan formát ölt, amely sokkal vonzóbb a csatornánk-inneni kísérleteknél. Ez a tündérvilágnak, a faerien-nek, a csodák feltámasztása. ... A csodaregények világnézete kétfelé néz: egyrészt a neofrivolizmus, a valóság játékos semmibevevése felé, másrészt pedig az egyre erősebben érezhető általános vágy felé, amely az új mítoszt keresi. Mítosz nélkül nincs irodalom.”*³⁷

3.1: J. R. R. Tolkien élete és műveinek összefüggései

Ha röviden össze akarjuk foglalni azokat a fontosabb életeseményeket, amelyek hatást gyakorolnak a tolkien világegyetem megszületésére,³⁸ a következő fontosabb momentumokat emelhetjük ki az életrajzból:

- Kora gyermekkori élmények Sarehole-ban (gyönyörű, falusias, természeti környezet).
- Tudatos és következetes katolicizmus (erős etikai irányultság, istenhit, bibliai hagyományok).
- A nyelvek iránti rendkívüli érdeklődés - már otthon, ill. a King Edward's Schoolban (latin és görög, óangol, középagol, óészaki és gót, később finn spanyol francia stb. nyelvek ismerete).
- Mindent átfogó filológiai hozzáállás, a régi korok megismerése szövegek tanulmányozásával (hivatás, tudományos kutatómunka).
- Férfiközösségek: TCBS, Viking Klub, Inklings (bajtársias férfiközösségek, alkotó hagyományok, mitológiák szeretete).
- Elnyújtott szerelem, várakozás Edith-re (idealizált szerelemkép).³⁹

³⁷ SZERB Antal: *A világirodalom története*. Budapest, Magvető, 1962. 891-892.

³⁸ Tolkien életrajzának részletesebb összefoglalását lásd jelen munkában: *Függelék, Tolkien élettörténete*

3.2: A tolkien világról⁴⁰

Tolkien világa logikusan felépített és működtetett univerzum. Működését felsőbbrendű isteni akarat vezérli, lakói között minden rendű és rangú lénynek meghatározott szerepe van. E lények egyéni sorsa és végzete alakítja Arda sorsát, de minden alá van vetve a végső isteni tervnek, amelyen kívül még az egyéni sorsát legyőzni képes ember sem tud átlépni.

3.3: Ea alapkoncepciói

3.3.1: Ea lényeinek osztályzása születésük sorrendjében⁴¹

- *Eru Ilúvatar, az Egyetlen*: Ő az abszolút hatalommal rendelkező atyaisten, korlátlan teremtőerővel, tudással van felvértezve. A gondolatait senki sem ismerheti ki.⁴²
- *Valák*: Eru elméjének kivetülései. Test nélkül léteznek, bár felölthetnek tetszőleges alakot. Teremteni képes lények, kisebb istenségek hatalmával bírnak. Van olyan alkotásuk, melyhez szükséges energia örökre megcsapolja erejüket és a számukra is megismételhetetlen. Afféle „másodteremtők”, ám erejük nagysága, és hatalmuk mértéke eltér. Egy ideig az emberekkel egy világban laktak, később eltávolodtak. Sorsuk előre meghatározott.⁴³
- *Maiák*: A valák szolgálói. Kisebb hatalommal rendelkeznek, mint a valák, ám hasonló tulajdonságokkal bírnak. Bombadil Tomát⁴⁴ ide sorolnám. Sorsuk előre meghatározott.⁴⁵

³⁹ FÜZESY Tamás, Tolkien-kurzus, ELTE, 2011. 10. 27.

www.tolkien.hu/documents/kurzus/elte_tolkien_kurzus_01.doc [Letöltve: 2011. 09. 17.]

⁴⁰ Erről részletesebben lásd: *Függelék, Tolkien teremtéstörténete*

⁴¹ TOLKIEN (2002) i. m. könyvet használtam.

⁴² TOLKIEN (2002) i. m. például 15 – 18. Illetve említi még: GALÁNTAI (1991) i. m.

⁴³ TOLKIEN (2002) i. m. például 27 – 32.

⁴⁴ UHRMAN Iván: *Néhány észrevétel Bombadil Tomáról*.

http://tolkien.hu/index.php?option=com_thcm&categoryId=234&contentType=PUBLICATION&contentId=2095&Itemid=234&page=4 [Letöltve: 2012.10.20]

⁴⁵ TOLKIEN (2002) i. m. például 32-34.

- *Egyéb szellemek*: Ők pl. a balrogok, kik Morgoth szolgálatába álltak. Sorsuk előre meghatározott.
- *Tündék*: Eru Gyermekai, kik a tökéletes világra vannak „teremtve”. Ahogy a világot Morgoth megrontja, úgy lesz egyre kevesebb helyük itt. Az emberek módszerével szaporodnak, bár lassabban. Halhatatlanok ők, akik betegségektől nem képesek szenvedni, ez Eru ajándéka számukra. Egyedül gyilkosság, vagy bánat által képesek életüket elvenni. Halálukkor a lelkeik Mandos csamokaiba kerülnek a Holtak Házába, ahonnan idővel visszatérhetnek. Több népre tagolódnak, két nyelvet beszélnek, írnak. Kisebb varázserővel rendelkeznek, néha egy-egy kiválóbb varázstárgy megalkotásának képességével. Sorsuk előre meghatározott.
- *Orkok*:⁴⁶ Morgoth teremtményei, bár vita van róla, hogy lélekkel bíró teremtmények, vagy sem. Kínzással, varázslattal, esetleg más fajok torzításából teremtettek. A sötétség teremtményei, a napfényt és a holdat két fajtájuk nem viseli. Három alfajukat tudjuk megkülönböztetni. Élettartamuk hosszú, ám általában a harcokban elesnek, és nem tudjuk, hogy halhatatlanok lennének –e ha tovább élhetnének. Az emberekhez és tündékhez hasonlóan sokasodnak, csak igen gyorsan. Törzsekbe tömörülnek, melyeknek saját nyelvjárásuk van. Írni képesek, bár igen kevésbé intelligensek. Sorsuk előre meghatározott.⁴⁷
- *A sötétség teremtményei*: A sárkányok emberi nyelveket beszélni képes, gonosz lények. Létezik három fajtájuk: a röpképes, a röpképtelen, melyek vagy „meleg”

⁴⁶CSAGATAR: *Amit az orkokról tudni illik...*

http://tolkien.hu/index.php?option=com_thcm&categoryId=230&contentType=PUBLICATION&contentId=1972&Itemid=230&page=3 [Letöltve 2012.10.20]

⁴⁷ Az *Elveszett mesék* könyvében azonban még határozottan azt állítja Tolkien, hogy az orkokat Melkor „nyirokból és földből” teremtette. Peter Jackson filmjében Szarumán is így alkotja meg az Uruk-hai-orkokat.

„Eressea bölcsei mégis úgy tartják, hogy azokat a quendeiket, akik még Utumno eleste előtt Melkor kezébe kerültek, börtönbe vetették ott, s lassú kegyetlenséggel megrontották és rabságba törték; így tenyésztette ki Melkor – a tündék irigységből és ocsmány gúnyból – az orkok förtelmes fajtáját, amelyek aztán a tündék legelszántabb ellenségei lettek. Mert az orkok ugyanúgy éltek és szaporodtak, mint Ilúvatar Gyermekai; márpedig Melkor – az *Ainulindalë* idején, még a Kezdet előtti lázadása óta – nem tudott életet, még élethez hasonlót sem teremteni, mondják a bölcsek. S a szívük legmélyén az orkok gyűlölték a *Gazdát*, akit félelemben szolgáltak, aki csupán nyomorúságukat teremtette. Ez volt Melkor legsötétebb cselekedete, s az Ilúvatar számára a leggyűlöletesebb.” (TOLKIEN (2002) i. m. 57 – 58.) Másutt azonban az Úvanimók – „földben tenyésztettek” – közé sorolja őket. EMK. X. 247. TOLKIEN, J. R. R.: *Elveszett mesék* könyve, Budapest, Cartaphilus, 2011. 247.

vagy „hideg” fajtájú.⁴⁸ Rajtuk kívül említhetjük még a Wargokat, ezek farkasokra emlékeztető vadállatok, az orkok hátasállatnak használják őket.

- *Törpök*: Aule nevű vala teremtményei. Valószínűleg a kövekből vették, Morgoth elleni harcra teremtve. Nagy kovács, és kőművelő képességgel bírnak, hosszú életű népek. Sorsuk előre meghatározott.
- *Entek*: Yavanna teremtményei, a fák pásztorai. A természet védelmére teremtett intelligens, beszélő fák. Sorsuk előre meghatározott.
- *Emberek*: Eru Gyermekei, kik a halál ajándékát kapták. Lelkükkel mi lesz, nem tudni, csak Eru tudja. Tolkien azért sem írta meg, mert már létezik az szöveg, amely ezt taglalja: a Biblia. Az embereknek varázstudásuk nincsen. Két részre osztja őket Tolkien. A keleti emberekre, illetve a nyugatra vándorlóakra, akik a Fényt kutatják. Sorsukat szabadon alakítják, Eru ajándékaként, de cserébe halandóságukkal fizetnek.⁴⁹
- *Hobbitok*: Ők az emberek csoportjába sorolandóak.⁵⁰
- *Egyebek*: Valinor sasai, Huan, buckamanók, trollok, állatok, növények.

3.3.2: Mitológiai teremtéstörténet⁵¹

A tolkien világ megírt, komplett teremtéstörténet tartalmaz. Ebben szerepel teogónia (istenek létrejöttéről, születéséről szóló írás), kozmogónia (mely a fizikai világ létrejöttét elmesélő írás). Fontos megjegyezni, hogy a teogónát tárgyaló rész, nem vonatkozik Erura, csak a kisebb hatalmú demiurgoszokra, a valákra. Az Ilúvatar az kitől a hatalmuk ered, és Ő volt aki a teremtésük tárgyát megfogalmazta, minden gondolatuk az Övé, mondhatni, hogy akaratának beteljesítői.

⁴⁸ Említi az EMK-ban TOLKIEN (2011) i. m. 380. ill. 391. „Sok sárkányt szabadított Melko a világra, ezek között akadtak nagyobbak is, kisebbek úgyszintén. Mármost a legkisebbek ... hidegek, amilyen a kígyók, hüllők természete, és soknak közülük szárnya is van, roppant zajjal és sebességgel közlekednek; de a hatalmasabbak forróak és nagyon súlyosak és lassú haladásúak, és némelyikük lángot lövellt és tüzek szikráztak elő a pikkelyeik közül, és minden teremtmények közül legnagyobb volt mérhetetlen mohóságuk, mindenféle bírvágyuk és ravasz okosságuk...” A témában lásd még: SÁRAI Adrienn: A sárkányok természetrajza.

http://www.tolkien.hu/index.php?option=com_thcm&categoryId=230&contentType=PUBLICATION&contentId=2575&Itemid=230 [Letöltve 2012. 10. 21.]

⁴⁹ TOLKIEN (2002) i. m. például 121-122.

⁵⁰ TOLKIEN (2002) i. m. például 15-24.

⁵¹ FÜZESSY Tamás: *Egy huszadik századi mitológia: Tolkien világa*

A kereszténység elemei megjelennek a műben, mivel Tolkien erősen hitt benne. Felfedezhetjük a Szentháromság meglétét. Eru, az Atya, az Olthatatlan láng, mint a Szentlélek jelenik meg, és Ilúvatar (esetleg Manwe) mikor testet ölt, alászáll a világra, Ő a Fiú.

A tündék, akik a tökéletes világra vannak teremtvé, felfoghatók a zsidók megfelelőinek, a Választott népnek. Ahogy ez a világ „elromlik”, beszennyeződik Melkor által, megjelennek az emberek, mint a nép erre a tökéletlen világra való. Ők a keresztényeket jelölik. Melkor igen pontos megfelelője Lucifernek, a bukott angyalnak.⁵²

Megfogalmazódik egy teodicea (az isteni terv értelmezése) is ebben a teremtetéstörténetben. Ha a teremtetett világban van is tökéletlenség, az a másodteremtő ainoz hibája. Ám, még e tökéletlenség is csak látszólagos, mert valójában minden Eru tervei szerint halad, és a végén a világ tökéletes lesz.

A Ragnarök azaz a pogány germán mitológiában központi probléma: az istenek végzetének, a világ pusztulásának víziója is megjelenik Tolkien koncepciójában. Ám itt a a körforgás ideája is jelen van, mert az elpusztult világról tudjuk, hogy tökéletes formában fog újrateremtődni.

3.3.3: A jó és a rossz, a vallás Ardán

Jónak tekinthető, aki Eru muzsikája szerint jár el. Aki hitte és cselekedte az Ilúvatar akaratát, helyesen, „jó” járt el. Az ezzel szembeni cselekedetek pedig a rosszak ismertetői. A világ történetében egyszer fordult elő, hogy nem Erut imádták, mikor az emberek hatalmuk csúcsán elfordultak a valáktól, és Sauron tanácsára Morgothot követték.⁵³

⁵² Említi még: GALÁNTAI (1991) i. m.

⁵³ Mikor a Bibliában Mózes felmegy a hegyre, soká van távol, és távollétében elkezdnek bálványokat imádni. *Szent Biblia*. Budapest, 1981. 81. 95. Károli Gáspár fordítása (Mózes II. Könyve 19.32.)

A világ alapvetően létezhetne a rossz nélkül, ilyen volt az eredeti elképzelés is, amit Melkor megrontott, és ilyen lesz az újratereztetés után is. Azonban, az a tény, hogy létezik a rossz, sokkal magasztosabb fényben tüntetni fel a jót.

A tündék alapvetően jók, de őket is meg tudja Melkor rontani lázadó eszmékkel. Az emberek azonban választhatnak, lehetőségük szerint élhetnek Erunak tetsző életet, vagy elfogadhatják a Morgoth által kínált sötétséget, és a néha mellé társuló hatalmat. Ez a választási lehetőség, az eleve elrendelt sors akaratától független szabadság adhatna nekik elképzelhetetlen hatalmat, és cserébe ezért hálnak korai halált. Ezért nevezi Tolkien több helyen is a halált „Ilúvatar ajándékának”.⁵⁴

Párhuzam fedezhető fel *Sir Gawain és a Zöld lovagban* leírt lovagi erényekben és a tolkieni világban jónak nevezett erkölcsben. Ez is bizonyítja, hogy a jóság, a kultúra, és idő független emberi sajátosság. Pósa Zoltán, erről így fogalmaz a mese és fantasyról írt cikkében: „*A tiszta moralitás a legfőbb értékmérce, s ha hosszú pokoljárások, lélegzetelállító kalandok után is, de győzedelmeskedik a tízparancsolat törvénye.*”⁵⁵

Több negatív kritika fogalmazódott meg Tolkiennel kapcsolatban, a karakterek ábrázolásával és a vallással kapcsolatosan, melyek a mai napig tartják magukat. Lin Carter szerint⁵⁶ csak fekete és fehér szereplők léteznek Ardán, A Gyűrűk Ura (Sauron) a gonosz nincs megfelelő árnyaltsággal ábrázolva, valamit nem jelenik meg vallás. (Nincs templom, vallás és pap.) Tudnivaló azonban, hogy amikor Carter megírta és kiadta könyvét, még nem jelent meg *A szilmarilok*, ezért a szerző még nem tudhatott *A szilmarilokban* ábrázolt vallási rendszerről, illetve nem érthette *A Gyűrűk Urában* lévő megjegyzéseket, utalásokat, s így felvetései hibásak. (Maga Tolkien egyszerre szerette volna kiadni *A Gyűrűk Urát* és *A szilmarilokat*, s így komplexebbé tehetné volna mesterséges mítoszt.)⁵⁷

⁵⁴ Az EMK. *A valák jövedele és Valinor építése* című részben ejt erről részletesen szót. Illetve említi még: GALÁNTAI (1991) i. m.

⁵⁵ PÓSA (1991) i. m. 68.

⁵⁶ CARTER (1972) i. m. 117. 121-124. Illetve GALÁNTAI (1991) i. m.

⁵⁷ Carpenter, Humphrey, i.m. 195 - 200.

Eru az isten, kinek oltára áll Númenor szigetének közepén, Varda (Elbereth) az, akihez a tündék imádkoznak. Szent helyek is helyet kapnak Középföldén, Aragorn, miután felmegy a hegyekbe, a Két Fa egyik leszármazottjával tér vissza onnan. Míg *A szilmarilokban* (amelyet Tolkien sohasem fejezett be, tehát jórészt vázlatokban maradt fenn) Melkor/Morgoth terjedelmes és részletes ábrázolásokat kapott, hogy kontrasztosabb legyen a különbség a jó és gonosz között, addig *A Gyűrűk Urában* Saouront és elődjét szándékosan sejtelmes, sötét, nem körülírt entitásokként festi le, hogy rejtélyes fenyegető hatalomként maradjanak meg. Papság valóban nincs, nem jelenik meg Tolkiennél, azonban a próféták az Istarok (az öt mágus) személyében igen.

Hogy nem létezne a „szürke szín” (gonosz és jó keveréke) Tolkiennél? Az összes ember „szürke”, mivel magadatott számukra a választás, a szabad akarat joga. Még az orkok között is tesz különbségeket, és a maga módjukon tisztességesebb becsületesebb alakokat is ábrázol köztük (lásd pl. a vasudvardi Uglúk figuráját)⁵⁸, szóval ez a vád is teljességgel alaptalannak tűnik.

3.4: Arda földrajzáról:

A kialakult Arda (9. ábra) egy sematikus térképnek felel meg. Egyértelműen elkülönülő nyugati és keleti kontinensből áll, hegységekkel körbevett medencék, kisebb síkságok, a természet egyéb szépségei találhatók meg rajtuk

Nyugaton helyezkedik el Aman, a Halhatatlanok Földje, amely Tündérországnak feleltethető meg, a maga sajátosságaival. A nyugati elhelyezkedés, a rajta nyíló növények, és virágzó gyümölcsfák, a béke, rend és harmónia mind ennek az ismertetőjelei.

Keleten van Középfölde. Középfölde nyomokban Európára hasonlít. Ez finom utalás a geocentrikus világméretekre, hogy Mi vagyunk középpont, illetve a korábban már említett

⁵⁸ RENIER, Raoul: *Miért van elegendő Tolkienből? avagy rendhagyó eszmefuttatás a fantasy-irodalom berkeiben*, hobbitfalva.uw.hu/xxx/irasok/KZSmiertvanelegemtolkienbol.pdf [Letöltve: 2011. 10. 10.]

Cynewulf *Crist* c. versére. Ám nem szabad elfeledni, régen volt világábrázolásokat, például Heinrich Büntigét, amely Jeruzsálem középpontú világképet vázolt fel, s háromlevelű lóhere alakban észak-nyugaton Európa, észak-keleten Ázsia, délen Afrika helyezkedik el. Mintegy mellékesen a térkép bal oldalára Amerikát is berajzolták.⁵⁹

Númenor szigete nyugatra az ember által lakott kontinenstől, a tenger közepén helyezkedik el. E sziget szabályos ötszög vagy ötágú csillag alakú. Az istenektől (valáktól) kapták az emberek birodalmukat, és erősek lettek, míg a valáknak tetsző életet éltek. Aztán elfordultak, mást „istent” imádtak, és a valák haragjukban elpusztították, víz alá süllyesztették Númenort.

Númenor alakja és felépítése nem véletlenül emlékeztet Platón Atlantisz-leírására. Thomas Moore is följazilag hasonló felépítésű államot szemléltet művében ezeket Tolkien nyilván ismerhette.

3.5: Másodteremtés

*„Every writer making a secondary world wishes in some measure to be a real maker, or hopes that he is drawing on reality: hopes that the peculiar quality of this secondary world (if not all the details) are derived from Reality, or are flowing into it.”*⁶⁰

Tolkien a *Titkos bűn*⁶¹ címet viselő előadásában hozza nyilvánosságra, hogy mint nyelvészprofesszor, mesterséges nyelveket teremtett, önnön szórakoztatására.⁶² A teremtést a nyelv történetiségének, egyfajta etimológiának a felépítésével fűzte tovább, és komplex nyelvei köré a későbbiekben – saját kifejezésével élve: másodteremtőként – élő,

⁵⁹ NYERGES Tibor: *Képzelt területek térképei, a fantasy térképek*.

<http://lazarus.elte.hu/~zoltorok/oktat/2000/nyerges/nyerges.htm> [Letöltve 2012.10.23]

⁶⁰ TOLKIEN, J. R. R. a tündérmesékről szóló előadásában hangzott el. „...Minden író, aki... másodlagos világot alkot, egyszóval minden alteremtő, valamilyen mértékben valódi alkotó kíván lenni, és azt reméli, a valóságból táplálkozik: másodlagos világának sajátos hangulata (ha részletei nem is) a valóságból származnak, abba folynak bele.” (ford.: Koltai Gábor és Nagy Gergely) TOLKIEN: *A tündérmeséről*, 227.

⁶¹ TOLKIEN, J. R. R.: *Titkos bűn*, in: *Szörnyek és Ítések*. Debrecen, Szukits, 2006. 291-324.

⁶² Nem is számított érdeklődésre, a munkássága iránt.

lélegző, egész világot teremtett.⁶³ Ismeretes az is, hogy hiányolta az angol nép mítoszvilágát. A briteknek (walesieknek), az íreknek, a keltáknak van mitológiája, és a germán népeknek is. Csupán az általa az angol nép őseinek tartott angolszászoknak nem maradtak fenn mítoszaik. Ennek pótlása volt eredeti célja, amikor Eá-t megalkotta.⁶⁴

Ea megalkotására nagy hatást gyakoroltak, elődei munkássága. Atlantisz népe, sorsa, elhelyezkedése Númenornál jelenik meg, Utópia elrendeződése pedig Gondolin, és Minas Tirith városánál, Camelot szellemisége, erkölce iránymutatás az Erunak tetsző élethez. A hyboriai Conan és Kull király a kívülállók nagy tetteiben, illetve a csatáik epikus ábrázolásában jelennek meg. A Mars örökké háborús világának motívuma is megfigyelhető, csak itt a jó és a rossz örökké tartó háborúján keresztül.

Vallások tekintetében a kelta-germán (Eddák), a keresztény, a görög/római és zoroasztriánus, gnosztikus elemek mutathatók ki a tolkieni világban, mint már említettem az előzőekben.

⁶³ TOLKIEN, J. R. R.: *Titkos bűn*, 307. Másutt még erősebben fogalmaz: „a nyelvek a mitológia betegségei”. Lásd: i.sz. *A tündérmesékről*, 183.

⁶⁴ Carpenter, Humphrey, i.m. 87-88.

4: A Warcraft világa: Azeroth

4.1: A Warcraftról⁶⁵

1994 novemberében a Blizzard Entertainment kiadott egy RTS⁶⁶ típusú számítógépes játékot a *Warcraft: Orc & Human*-st. A világról, zöld színű orkok és emberek háborújáról, itt egy pillanatképet kaptunk csupán. Ezen eseményektől indul az időszámítás *Azeroth*-on.

1995-ben a cég kiadja a *Warcraft II.: Tides of Darkness* nevet viselő következő részét a játéknak, ugyancsak RTSként. A történet felveszi a *Warcraft I.* szálát, és folytatja azt, E játék kapcsán többet tudunk meg a világról. Még ez évben jelenik meg a *Warcraft II.* kiegészítője: a *Beyond the Dark Portal*, ahol a további történeteket ismerjük meg, és játszhatjuk le.

2002-ig kell várnunk a következő részre, a *Warcraft III. Reign of Chaos* című, ugyancsak RTS játékgig. Körülbelül húsz évvel a *Warcraft II.* után járunk. Itt roppant kidolgozott háttérvilág jelenik meg, s regények formájában is kiadják az történetet. 2003 az az év, mikor megjelenik a kiegészítője a *Warcraft III. The Frozen Throne* címen. Az epikus kalandok folytatódnak, s a történet nyitva maradt.

2004-ben érkezik a *World of Warcraft* című világhíres MMORPG⁶⁷ játék. A történet ekkor még nem lép újabb fázisába, csak az eddig ismert események folytatódnak. A későbbi kiegészítőiben a cselekmény tovább fog haladni.

Fontos megjegyeznünk, hogy itt a teremtet világ kiszolgáló szerepben van. Háttéranyagként szolgál, játékvilágnak, melyet így jobban el lehet adni. A pénz az, ami

⁶⁵ A játékokról az információt erről a három honlapról merítettem: <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/legacy/> <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/war3/> <http://www.wowwiki.com/Lore> [Letöltve: 2012.10.21.] ill. a dőlt betűkkel a „warcraftos” kifejezéseket jelölöm.

⁶⁶ Real-Time Strategy, vagyis valós idejű stratégia.

⁶⁷ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (nagyon sok szereplős online szerepjáték)

motiválja alkotóit a világ megteremtésében. Ezt gyorsan kellett felépíteni, ezért is fordultak „szerzői” a bevált, elismert tolkieni világképhez,⁶⁸ amelynek a motívumai állandóan visszaköszönnék. Egy szerzőgárda munkálkodik együttműködve a „teremtés” folyamatában. A főbb szerzők: Richard A. Knaak, Christie Golden, Jeff Grub, Aaron S. Rosenberg. Ők Chris Metzen részére dolgoznak, aki a főbb döntési jogokat birtokolja. A játék és a regények viszonya roppan sajátosnak nevezhető két szempontból is. A játékban néha előbb, máskor később jelenik meg az esemény a regényekhez képest.⁶⁹

Itt fontos beszélnünk a „kanonizált” irodalom kérdésről a Warcraft világában. Az írók nem minden műve számít „kanonikusnak”, mert nem bírták beleilleszteni a fő történet szálba, esetleg annak időnként ellent is mondanak. Chris Metzen erről nyilatkozott is a 2007-es Comic Con-on:

„...yeah, the novels are pretty much considered canon, ahm, the funny thing is that some things are less canon, you know, but we shoot for canon... that's a strange statement...we shoot for canon...but yeah, typically the characters in novels are canon.”⁷⁰

4.2: A Warcraft alapkoncepciói

4.2.1: A Warcraft fajai

Istenszerű teremtnények:

- *Old Godok, Titánok*: Hatalmas erővel rendelkeznek, eredetük tisztázatlan. Teremtésre pusztításra egyaránt képesek, míg a *Titánok* jószágosak, addig az *Old Godok*, rombolnak, pusztítanak.

⁶⁸ TOTU, Florian: <http://news.softpedia.com/news/Blizzard-Admits-Common-Points-Between-Warcraft-and-Tolkien-132511.shtml> [Letöltve:2012.10.21]

⁶⁹ A Warcraft világának felépítéséről, működéséről részletesebben lásd: *Függelék, A Warcraft teremtetéstörténete* c. rész

⁷⁰ METZEN, Chris: Interview. http://www.dccomics.com/media/podcasts/DCComics_2007-07-28_Wow_Its_World_of_WarCraft_San_Diego_Comic_Con_2007.mp3 [Letöltve 2012.10.21]

„Igen, a regények eléggé a kánon részeinek tekinthetők, ahm, a furcsa dolog az, hogy néhány dologban kevesebb a kanonikus elem, de tudod, mi belőjük a kánont... ez egy furcsa kijelentés... mi belőjük a kánont... de igen, jellemzően a regényekben található szereplők kanonikusak.”

- *Naaruk*: A *Fény* szülöttei, hatalmuk a *Holy Light*-ből ered. Egyfajta kristályszerű lények, melyek minden befolyásoló hatalom ellen küzdenek, legyenek azok szellemek, démonok, vagy maga a *Burning Legion*.

A föld erői:

- *Elementálok*: Testük a négy ősi elem a föld, víz, tűz, szél valamelyikéből, vagy kombinációból áll össze. Ugyan a *Titánok* kiűzték őket világból, de a hatalmasabb varázslók képesek megidézni bármelyiküket.
- *Világfák*: Hatalmas, az élettel összeköttetésben álló fák ezek, melyeket tisztel a *night elf* és a *tauren faj* is.
- *Sárkányok*: *Azeroth* leghatalmasabb teremtményei voltak a *Titánok* visszatértekor. A világ őreiként funkcionálnak, erős varázshatalommal rendelkezik fatájuk. Sok nemzetségük van, ezek jórészt eltűntek az idő homályában.
- *Óriások*: A *Titánok* teremtményei, hatalmas testbe zárt intelligens lények ők, akiknek ugyancsak *Azeroth* védelmének feladatát adták.

Intelligens humanoid fajok:

- *Elfek*: Két részre tagolódnak, a *night elf*ekre, és *high elf*ekre (éjtündék és magastündék). Eredetileg halhatatlanok, majd ezt ideiglenesen elveszítik, végül mikor visszanyerik az öröklétet, akkor önként áldozzák fel, a nagyobb jóért. *Kalimdorról* származnak, a természethez közel állnak, és a varázslatokkal kapcsolatban igen erőteljes állásfoglalásaik vannak, mivel életük fontos része. A mágiát vagy egyöntetűen elutasítják, vagy mindennapjaik részeként használják. *Elune*-hoz a holdistenhez imádkoznak, valamint a *druidizmus* vallását gyakorolják.
- *Trollok*: Sok alfajra tagolódó, nem egységes nép az övék. Elszórt utalások vannak rá, hogy az *elf*ekkel közös őstől származhattak, vagy a *trollok*, akikből később az *elf*ek kifejlődtek. Az *elf*ekhez hasonlóan a *trollok* is közel állnak a természethez, kifejezetten a vadállatokhoz. A *voodoo*, melyben hisznek.

- *Draeneiok*: *Argus* világáról származnak, ahonnan elűzik őket, s *Draenor*ba menekülnek, ahonnan szintén menekülni kénytelenek. Fajuk egyik csoportja ők, akik a *Fényt* választották.
- *Orkok*: *Draeno* a származási világuk, későbbiekben vetik meg lábukat *Azeroth*on. Eredetileg, bölcs, nemes, harcias teremtmények voltak, akiket a démoni befolyás ideiglenesen megrontott. A az ő hitük a sámánizmus.
- *Emberek*: *A curse of the flesh* hatására születtek meg, a *vyrkul* fajból. Rendkívül tagolt jellemű népcsoportot alkotnak.
- *Törpök*: *A curse of the flesh* adott nekik is életet, az *Earthen*ekből lettek. Három népre tagolódnak. Képzett kovácsok, és építésszek. Mágiát alig használnak, ám fegyvereiket fel tudják vele erősíteni.
- *Gnómok*: *A curse of the flesh* gyermekei ők is. Hihetetlen érzékük van a gépekhez és az arkán mágiához. Ezek az apró termetű lények a *törpöknél* kaptak menedéket, *Gnomeregán* bukása után.
- *Pandák*: Harcművészetben, sörfőzésben jártas nép az övék. Ahogy nevük is mutatja, beszélő, intelligens pandamedve-szerű lényekről van szó. Szerzetesi életet élnek, békés szigetükön *Pandarián*.
- *Taurenek*: *A Blizzard* igen kedveli a szarvasmarhaféléket játékokba vinni, így a *taurenek* a görög *Minotaurus* mintájára két lábon járó, bikafejű, patás teremtmények. Az indiánok életmódjához hasonló kultúrával és szellemvilággal rendelkeznek.
- *Forsakenek*: Élőholtak ők, akik megtartották személyiségüket és lelküket még a halál után is, melyek a *blight* (métely) okozott, *Kel'Thuzad* és a *Cult of Damned* eresztett a világra.
- *Worgenek*: Ők vérfarkasok (az eredeti *worgenek*) által megharapott emberek. Az egyik emberi királyság a *Gilneas* teljes lakossága áldozatul esett a „kórnak”, ám megőrizték tudatukat.
- *Goblinok*: Őseik a *trollok* rabszolgái voltak, ám *voodoo* szertartásoknak köszönhetően mutálódtak, és megszületett ez az intelligens faj. Alkímiában, és a gépezetek ismeretében kiemelkedő tudással bírnak, ám a pénz az, amely a

leginkább mozgatja őket. A világ kereskedői ők. Apró, zöld színű teremtmények. A szövetség és a horda folytonos viszályaiból csak a profit érdekelte őket.

Egyebek: Léteznek még a Warcraft világában egyéb lények is: pl. mechanikus, óramű szerkezetű lények, élőholt szörnyetegek, démonok, elementálok, természeti szellemek, növények, állatok. Százával lehetne őket sorolni, ezért igyekeztem a lényegesebbekre koncentrálni.

4.2.2: A jó és a rossz Azerothon

Először is fontos megérteni a játék alapkonceptióját. Választható szerepkörök vannak, két oldalon játszhat az ember. Az egyik a *Szövetség*, míg az ellentétes oldalon a *Horda* áll. Ám míg ezek folyamatos ellenlábaskodás, mindig megjelenik egy nagyobb „rossz”, melyért együttes erejükkel kell küzdeniük, ellenszenvüket félretéve. Itt a szabad akarat mindenkinek jár, nem privilégiuma egyik fajnak sem. Egyedüli gonosz mindig a közös, nagy ellenség, illetve a háttérben munkálkodó egyéb teremtmények, melyek *Azeroth* vesztét kívánják okozni. Ezek olyan felsőbb akaratok, melyek befolyásolni képesek, még a jóknak a lelkét is.

Mindkét oldalon vannak „túlkapások”, és ezáltal nem feltétlenül mindenki jó. Talán, csak a *Holy Light*-et követők birtokolnak lovagi eszméket, s élnek eszerinti életet. E sajátos háromszög csúcsán elhelyezkedő aktuális főgonosz szerepe (a világ elpusztítása, ill. az értelmetlen önmegsemmisítés a játék előrehaladtával megmarad, ám az azt elfoglaló szereplő változik, minden játékban más legyőzésre váró akadály áll a játékosok előtt.

4.2.3: A vallások⁷¹ és a mágia

- ❖ *Holy Light*: Maga az istenség ebből a vallásból eltűnt, és a *fény* ennek a szimbóluma, ezáltal személy nélküli filozófiává vált a régi vallás. Egy érzéssel, igazságtudattal rendelkező entitássá vált a fény. „May the Light judge you justly”

⁷¹ Az elterjedtek, melyek nem csak korlátozott taglétszámú szekták vallanak.

(A Fény joggal ítéltet feletted).⁷² A filozófia vallja, hogy mindenki kapcsolatban áll az univerzummal és az érzéseid által kerülhetsz közelebb a mindenséghez irányító erőkhöz. Főbb gondolata, hogy jól kell tenni másokkal, támogatni, segíteni az élőlényeket, és az így elnyert boldogság, elégedettség érzése segít eljutni az univerzumhoz. A mindenséghez való kötődés annál erősebb, minél pozitívabban tudnak élni a rend tagjai. A fény védelmezői, a *paladinok*, szükség esetén képesek pozitív energiákat magukhoz hívni. Az emberek, a törpök és *draeneik* közül kerülnek ki a hívők.⁷³

- ❖ *Sámánizmus*: Több ezer éves múltra tekinthet vissza e vallás. Követői rájöttek, hogy képesek a földet alkotó erőkkel kapcsolatba lépni, ha azok elfogadják őket. A sámánok akik e vallás szellemi vezetői. Hatalmukban áll az *elementálok* erejét kontrollálni. Az *okrok*, *trollok* egy része, *taurenek*, nagy ritkán a törpök, akik ezt a vallást követik.⁷⁴
- ❖ *Druidizmus*: A természet hívei. A védelmének, a vele való harmonikus együttélésnek szentelik a hívek életüket. Minden döntésük hosszasan megfontolt, mivel tartanak a pillangó-effektus⁷⁵ hatásaitól. A korai időkben a druidák választottak egy totemállatot, amelynek „lelkületéhez” közelebb álltak, ám manapság minden élőlényt egyformán fontosnak tekintenek. *Cenarius* volt az első *druida*, aki az egyik leghatalmasabb is volt egyben. Ő tanította meg a halandó fajoknak a vallás mondanivalóját. A vallás hívőit *druidáknak* hívják. Tagjai a *taurenek* és a *night elfek*.
- ❖ *Elune*: *Elune* az egyedüli igazi istenség *Azerothon*. A két nagy hold közül, melyek a világ körül keringenek, a nagyobbikkal azonosítják őt. *Cenarius* édesanyja, aki vigyáz mindarra, ami növekszik és él. A történelem során, sosem öltött testet. Követői hite cselekedeteikben nyilvánul meg, bár templomokat emeltek a tiszteletére. Hívei a *taurenek* és a *night elfek*.

⁷² A játékokban gyakran hangoztatott mondat a *Holy Light* követőitől.

⁷³ AYLOTT, Christopher – BUSH, Zach – GRUB, Jeff – JOHNSON, Like – JOHNSON, Seth – LAFFERTY, Mur – NETCHER, Gren: *Warcraft Roleplaying Game*. Canada, Sword and Sorcery, 2003. 124-125.

⁷⁴ AYLOTT, Christopher – BUSH, Zach – GRUB, Jeff – JOHNSON, Like – JOHNSON, Seth – LAFFERTY, Mur – NETCHER, Gren: *Warcraft Roleplaying Game*. Canada, Sword and Sorcery, 2003. 126-127.

⁷⁵ Minden mindennel összefügg, minden cselekedetnek előre nem látható következménye lehet.

- ❖ *Voodoo*: A *trollok* törzsi totemeket imádnak, állatok lelkeit. Az erősebb hívők képesek a vadállatok lelkeit magukba fogadni, felvenni, s ezáltal alakjukat, s erejüket birtokolni. A *trollok*, akik e vallást követik.

Fontos megemlíteni, hogy itt, ebben a világban (és a mai fantasy világok többségében) a mágia birtoklása egy igen sajátos képet öltött. Általában két csoportba sorolhatók a varázshasználók: az isteni és az „arkán” mágia alkalmazóinak táborába. A különbség a hatalom eredetében mutatkozik, vagyis abban, hogy isteni, vagy arkán eredetű-e. Minden, ami a hiten alapul isteninek tekinthető, az egyéb forrásokból fakadó hatalom pedig arkán forrásból származik, használatának hatékonysága csak a mágus képességein múlik, hite nem befolyásolja azt.

Vallások közti ellentét nem jelenik meg, amelynek az az oka, hogy a játék készítői nem akarnak a játékosoknak okot adni az egymás elleni gyűlölködésre. Egyedüli ellentét, ami felfedezhető, hogy a *Holy Light* követői üldözik a *Cult of the Damned*eket.

5: Összefoglaló összehasonlítás

Elég csak egy pillantást vetnünk Ea és Azeroth térképére, azonnal hasonlóságokra bukkanunk felépítésükben. Két nagy kontinens foglal helyet mindkét világon, egyik nyugaton, a másik keleten, és északon, mindegy átívelve a kettő közti távot, helyezkedik el a két jeges táj. Ardán Helcaraxë, Azerothon Northrend. A két kontinens rendeltetésében azonban különbség van, ha összehasonlítjuk a két világot. Míg Ardán a nyugaton elhelyezkedő Aman a Halhatatlanok Földje, s a keleten lévő Középfölde a valák által elhagyott terület, ahol a Gyermekek (a nem isteni, értelmes teremtmények) élnek. Azerothon nyugaton Kalimdor, keleten pedig az Eastern Kingdoms helyezkedik el (ennek a kontinensnek nincs külön elnevezése). Mindkét fantáziavilágban a kontinensek között nyugvó tenger közepén helyezkedik el a később elsüllyedő sziget, Númenor, illetve Maelstorm, mely a Well of Eternity pusztulásával jött létre.

Ezek a területen mindkét esetben megtalálhatók a tolkieni eredetű fajok, még ha eltérő tulajdonságokkal bírnak is. Kinézetük is megközelítőleg azonos, legalábbis hasonló, eltérések általában bőrszínben mutatkoznak. A trollok azok, akik tündeszerű ábrázolást kaptak Azerothon és ez eltér a tolkieni ábrázolásmódtól. (Tegyük hozzá, hogy Tolkiennél az elfek eredetileg „manók” vagy manószerű lények voltak,⁷⁶ tehát nála is vannak változások a fajok jellegében!) Azerothon azonban a fajok száma, a tolkieni kreatúrák sokszorosa, mint már korábban írtam róla. Míg Eán ismerjük a lelkek halál utáni sorsát, addig Azerothon erről nem esik szó, egyedül a night elfek azok, akiknek a lelke úgynevezett *whisppé* alakul, afféle természeti szellemmé. Hasonlóság a két világ között, hogy a legtöbb faj nagyjából változatlan jellemmel bír, inkább vagy a jóra, vagy a rosszra hajlamosabbak, az emberek mindkét világban nagyon megosztottak. Tolkiennél a tündék immunisak a betegségekkel szemben, addig a azerothi megfelelőik, az elfek nem. Azerothon mindenki szenvedhet a betegségek következményeitől.

⁷⁶ Lásd pl.: TOLKIEN (2001) i.m. 89.

Tolkien olyan személyneveket alkotott, amelyekben vagy egy név egy jelzővel áll, vagy maga a név a jelző. A warcraft világán is így van ez. Ardán, például *Morgoth* jelentése *A Világ Fekete Ellensége*. Azerothi példánk: Sylvanas Windrunner (Erdők Szélfutója). Azonban Tolkiennél mindennek az alapja a nyelv. Gyakorló nyelvészként, a nyelvek szerelmeseként Tolkien általa nagy műgonddal megalkotott nyelvekre alapította világát, s a grammatika, az etimológia sokszor az eseményeket meghatározó tényező (gondoljunk csak Túrin Turambar történetére! Túrin neve megváltoztatásával⁷⁷ próbált képzelt végzete alól kibújni mindhiába, és a történetben barátja emlékezteti is erre.)⁷⁸ A Warcraft nevei jól hangzóak, lendületesek, de felszínesek: angol, latin és görög keverékszavak alkotják ezeket.

A teremtmények mindkét világon saját világukat és életüket védelmezik soha véget nem érő háborúkban. Tolkiennél tudjuk, hogy a küzdelmek sora egyszer végetér, ám a Warcraft univerzumában ez sosem fog bekövetkezni, mert akkor a világ elveszítené az érdekességét, a játékosok előtt. Akármilyen nemesek is ezek a teremtmények, bárhol is legyenek, megronthatja őket egy felsőbb erő, és ettől kezdve világuk elpusztítására törekednek. Az Ardán játszódó történet, mikor Sauron a gyűrűvel próbálja igába hajtani ellenségeit, mindazonáltal roppan hasonlóságot mutat, az Azerothon elkészített *Demon Soullal*.

Míg Tolkiennél egy vallás, az *Eruba* vetett hit az élet és ezáltal a világ irányítója, addig a Warcraftban nincsen ilyen központosítás, és a világban létező vallások is sokféle arculatot mutatnak.

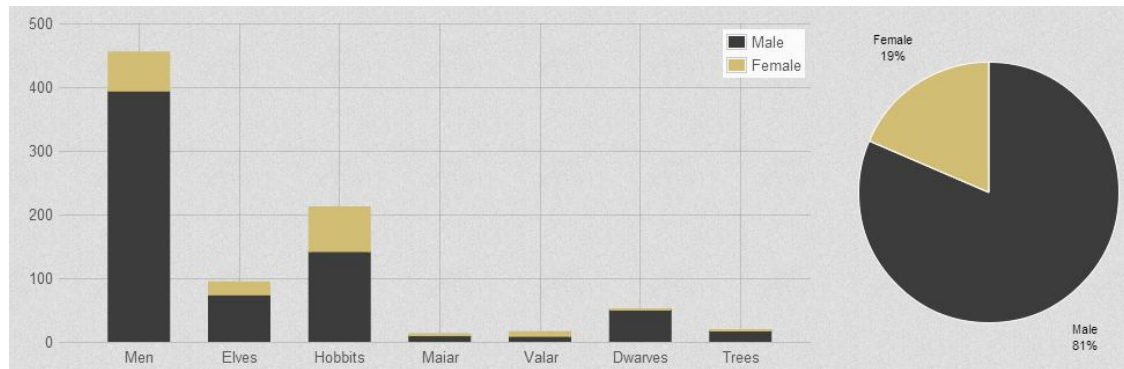
A warcrafti világképet megelőző világokban, a nők általában passzív szerepet kaptak, még Tolkiennél⁷⁹ is (nála már van erre ellenpélda: Tinúviel, Eowyn és Arwen alakjaiban), addig a mai kor szellemének megfelelően, Azerothon nők is lehetnek nagy hősök. (Ha nem így lenne, a játékostáborának jelentős részét kitevő lányok, fiatal nők

⁷⁷ "S ismét új nevet vett, a Turambart, amely a nemes-tündék nyelvén azt jelenti, a Végzet Ura;" TOLKIEN (2002) i. m. 257.

⁷⁸ TOLKIEN (2002) i. m. 250.

⁷⁹ CARTER (1972) i. m. 122.

érdeklődését nem nyerte volna el.). Tolkien egész ifjú korát férfiak közt töltötte, mind iskoláiban, mind a háborúban, nem csoda, hogy nem sok női szereplője van. Emil Johansson készített is egy statisztikát,⁸⁰ amely a nők és a férfiak előfordulásának arányait mutatja be, a Szilmarilok, a Hobbit, és a Gyűrűk Ura keretein belül:



Láthatjuk, hogy az előforduló szereplők nemi aránya tekintetében a valák a „legnőiesebbek” (náluk mintegy 50% a női szereplők aránya) megelőzve a maiákat, hobbitokat, embereket és a tündéket is. Ha a legtöbbet említett fajokat vizsgáljuk, emberek, tündék, hobbitok), akkor a női szereplők tekintetében hobbitok a „legnőiesebbek”. Azonban Tolkien alapvetően „férfias” világot alkot, ahol a férfi szereplők aránya 81%, míg a nőké mindössze 19 %, s vannak olyan fajok, pl. az entek és a törpök, ahol csak utalások szintjén jelennek meg nők, egyéniesített női szereplőt e népeken belül nem találunk.⁸¹

⁸⁰ JOHANSSON, Emil: *Population by Race and Sex*. <http://lotrproject.com/statistics/> [Letöltve 2012.10.26.]

⁸¹ Carpenter szerint Edwin Muir szövé is tette, hogy mennyire férfias Tolkien univerzuma: „Meghökkenő módon a mű szereplői mind fiúk, akik a felnőtt hősök maskarájában ágnak. A babók és féllények kisfiúk, az ember formájú hősök elérik a gimnazista kort, de a nőkről egyikük sem tud semmit, hacsak nem hallomásból. Még a tündék és az entek is fiúk, akik soha nem fognak elérni a pubertásig.” Tolkien (2001) i. m. 209. De másoknak is feltűnt ez a maszkulin vonás. „Amitől Tolkien konzervatív ízlése még a humornál is jobban irtózik, az természetesen a női nem. A Gyűrűk Urában körülbelül százhatvan nevesített regényalak jut többé-kevésbé jelentős szerephez; ezek között 5, azaz öt nő van! A szerző ezzel az ötlettel is pontosan olyan esetlenül bánik, ahogy az a kihálófélben lévő viktoriánus angol középosztály hamisítatlan reprezentánsához illik. ... Tolkien nem egyszerűen a nőktől borzad, hanem inkább attól a jelenségtől, ami elválaszthatatlanul hozzátartozik a nőkhöz: az érzékiségtől. A Gyűrűk Ura a viktoriánus kor avított prűd szellemében megírt regény. Sehol még csak utalás sem esik rá, hogy a hősöknek esetleg szexuális vágyaik volnának vagy nemi életet élnének. Tolkien ezen a területen képtelen volt elszakadni a meseregény-hangulattól. ... A Szilmarilokban több példát is találunk önálló és karakteres női személyiségekre és valóban megindító szerelmi kapcsolatokra, például Thingol és Melian, Beren és Lúthien, Tuor és Idril között. A legsikerültebb ilyen jellegű elbeszélés azonban a Harn i Hín Húrin, a boldogtalan Túrin – az első sárkányölő – története, amelyben Tolkien valóban felülmúlta önmagát, és egyetlen kurta fejezetben nagyobb írói teljesítményt nyújt bárminél, mint amit A Gyűrűk Ura három kötetében olvashatunk.” RENIER, Raoul: Miért van elegendő Tolkienből?

<http://hobbitfalva.uw.hu/xxx/irasok/KZSmiertvanelegemtolkienbol.pdf> [Letöltve: 2011. 10. 12.]

Mint már leírtam, Chris Metzen hivatalosan is bevallotta, hogy a tolkien alapokból építkeznek (és be nem vallottan conani alapokból),⁸² csak egy-két dolgot tettek hozzá, így hozván létre Azerothot.⁸³ Mikor a világ teremtéséről olvassuk, a warcrafti világban igen sok következetlenség van, míg a tolkien egy gondosan kidolgozott és eltervezett rendszer. Ennek két oka van. Míg Ea igen hosszú idő alatt egy ember keze által készült el, addig a Warcraft-világ sok szerző műve, melyben szerepe van, az esetleges tévedéseknek, hibáknak is, hiszen így lehetőség kínálkozik az idő homályából behozni egy elfeledett gonoszt, melyet le kell győzni, a világ megmentése érdekében, s így továbbszóni a történetet.

Pl. a fantasyk esetében erőteljes motívum a véré. Egyes fantasykben a vér teljesen központi szerepet kap, gondoljunk, csak a vámpírokra, míg a többiben, más körben kap helyet, ez pedig a történelmiséget hívatott alátámasztani. Tolkiennél a leghangsúlyosabb.⁸⁴

Érdemes megemlíteni egy fontos elemet még, mely az összes fantasy világban helyet kap, nem csak az általam felsoroltakban. Valószínűsíthetjük, hogy a tündérmesék csodálatos tárgyai azok, melyek ilyen módon köszönnek vissza, illetve az Eddák hatására jelennek meg a fantasykben a varázslatos fegyverek: íjak, botok, török, pörölyök, balták és kiemelten a kardok. A hatalom, az igazság, a hűség szimbólumai ezek, mint Rőczei György is mondja.⁸⁵ Saját névvel, varázsképessegekkel rendelkeznek, némelyikük beszélni tud, mások világítanak az ellenség közelében, lélekkel bírnak. Dolgozatom a két legjobban körüljárt világnak a nevesebb fegyverei a következők (a tolkienivel kezdve): Fullánk (Bilbó, Frodó kardja), Narsil (Elendil kardja), Andúril (Aragón kardja), Anglachel (Beleg, Túrin kardja, talán mind közül a legfontosabb; maga Morgoth, a Gonosz e kard által fog elpusztulni), Orcrist (Tölgyfapajzsos Thorin kardja), Glamdring (Turgon, Gandalf kardja), Grond (Morgoth pörölye), Belthoring (Beleg íja).

⁸² CARTER (1972) i. m. 135-136.

⁸³ További információkért az átvett világokról lásd: CARTER (1972) i. m.

⁸⁴ JOHANSON, Emil: *A Genealogy of Middle-Earth*. <http://lotrproject.com/> [Letöltve 2012.12.14.]

⁸⁵ RŐCZEI György: *A Kard*. Galaktika. 1992. 10. szám, 18.

Warcraft híres fegyverei: Ashbringer (Morgraine kardja), Atiesh (Medivh botja), Doomhammer (Orgrim Doomhammer, Thrall porölye), Frostmourne (Arthas kardja), Azzinoth ikerpengék (Illidan Stromrage fegyverei), Ashkandi, Greatsword of the Brotherhood (Lothar kardja).

6: Összefoglalás

Dolgozatban megvizsgáltam, hogy történelmünk folyamán, az idők kezdetétől, mikor és miért hoztak létre teremtet világokat. Megfigyelhető, hogy ezek a régebbi világok építő elemei, szellemei, hogyan jelennek meg a napjaink teremtet világában, s melyek bizonyultak életképesnek a régiek közül. A „jók” bímak a lovagi erényekkel: erkölcsösek, védik és gyámolítják a gyengéket, bátrak, hűségesek, becsületesek, állhatatosak és mértéktartók. Biztosítják otthonaik nyugalma, óvják embereiket, harcolnak a gonosz ellen. A magasztos hősábrázolás szintén maradandó, csakúgy, mint az ősök tisztelete. A könnyelmű, elpuhult és nagy hatalmával visszaélő nép, akik istenekként kezdenek viselkedni, szintén megjelennek, ám végül elnyerik méltó büntetésüket. A nyugati, bukott civilizáció, mely már a túlzott tökéletesség határát súrolja – és később a tenger habjaiba merül –, elérendő célként jelenik meg, mely pusztulása után már sosem térhet vissza, így csupán egy ideaként marad meg.

A dolgozatom törzsét Tolkien és munkássága adja. A high fantasy megalkotója igazi „másodteremtőként” olyan világot hozott létre, amely alkalmasnak ígérkezett ahhoz, elkészítse Anglia hiányzó mítoszá, és teret alkosson kitalált nyelvei számára. Először az életrajzán keresztül mutatom be, hogy az életében őt ért hatások miként jelennek meg gondolkodásmódjában, világában. Utána, hogy szemléltetésként egy összegzést készítek világának történelméről, bemutatva legfontosabb momentumait. Ez alapján az alapkonceptióra helyezem a hangsúlyt, az ott élő teremtményekre, a hitvilágra, a földrajzi sajátosságokra, illetve a jó és a rossz megjelenéseire kitérve.

A Warcraftnál a tolkienéhez hasonló módon, törekszem a világ bemutatására. Ez az univerzum jelképezi számomra leginkább a mai „másodteremtett” világok összességét, még ha ez csak egy kiragadott példa a számtalan egyéb közül. A számítógépes játékok galaxisából azért választottam a Warcraftét, mert aktívan tíz millió feletti játékosbázisa van, népszerűsége igen magas.

Korunk számára ezek a fantasy-univerzumok nem egyszerűen csak egy menekülési utat biztosítanak a hétköznapi szürkeségéből; lelki gyógyszert is jelentenek. Vád éri a fantasy olvasókat is, hogy „*escapist reader*”-ek (szabaduló, kimenekülő olvasók). A vád elleni legfontosabb érv, hogy minden olvasóra, zenehallgatóra, művészre, filozófusra, színjátszóra igaz, hogy menekülnek az aktuális realitások elől.⁸⁶ Jung így ír erről a problémáról: „Az »Ahol az akarat, ott az út« mottója a modern ember babonája. Ennek a hitnek a megtartásáért a modern ember nagy árat fizet: híján van az introspekciónak. Vakon nem látja, hogy racionalitása és hatékonysága ellenére olyan erők szállják meg, melyek ellenőrzésén kívül esnek, Istenei és démonai egyáltalán nem tűntek el; pusztán új nevet kaptak. Nyugtalanágba, homályos balsejtelembe, pszichológiai zavarokba, csillapíthatatlan gyógyszer-, alkohol-, és ételéhségbe – és mindenekfölött neurózisba hajszolják.

A szomorú igazság az, hogy az ember élete feloldhatatlan ellentétek szövényéből áll: a nappal és éjszaka, születés és halál, boldogság és szenvedés, jó és rossz. Még abban sem vagyunk biztosak, hogy az egyik felülkerekedhet-e a másikon, hogy a jó legyőzi-e a gonoszt, vagy az öröm a fájdalmat. Az élet csatatér. Mindig az volt, és az is marad; és ha nem lenne így, az a létezés végét jelentené.”⁸⁷ Manapság a teremtett világok a felhasználók és rajongók óriási tömegeit hívják tereikre. Lehetnek könyvek, mesék, filmek, társasjátékok, kártyajátékok, számítógépes játékok, szerepjátékok, zenék... A kereslet irántuk hatalmas ez is mutatja, hogy szerepük milyen meghatározó az emberek szívében.

Mind a való világ, mind valamennyi teremtett világ osztozik egy közös motívumban, mellyel szeretném a dolgozatomat zárni. Ez pedig az emberek szabad akaratának ajándéka.

„Mindenesetre nincs minden út kőbe fektetve a fogantatás pillanatától kezdve; az ember legdrágább kincse a szabad akarat. Még az istenek sem mindig tudják, hogy mi fordul meg a halandók fejében.”⁸⁸

⁸⁶ CARTER (1972) i.m. 2.

⁸⁷ JUNG, Carl Gustav: *Az ember és szimbólumai*. Göncöl, Budapest, 1993. 80-81.

⁸⁸ HOWARD, Robert E.: *Hősök Kora*. Valhalla, 1997. 66.

7: Irodalomjegyzék

AYLOTT, Christopher – Bush, Zach – Grub, Jeff – Johnson, Like – Johnson, Seth – Lafferty, Mur – Netcher, Gren: *Warcraft Roleplaying Game*. Canada, Sword and Sorcery, 2003.

BAXTER, Rob – Fitch, Bob – Johnson, Luke – Johnson, Seth – Lafferty, Mur – Rowe, Andrew: *World of Warcraft: Roleplaying Game*. Arthaus, 2005.

BAXTER, Rob – Fitch, Bob – Johnson, Luke – Johnson, Seth – Lafferty, Mur – Rowe, Andrew i. m. 203. ill. Wolf, White: *World of Warcraft: Roleplaying Game: Alliance Player's Guide*. Arthaus, 2006.

BAXTER, Robert – Campbell, Tim – Fitch, Bob – Johnson, Luke – Johnson, Seth – Lafferty, Mur – Scott, Andrew J.: *World of Warcraft: Roleplaying Game: Lands of Conflict*. Arthaus, 2004.

BLIZZARD: *Legacy Games*. <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/legacy/> [Letöltve: 2012.10.21.]

BLIZZARD: *Warcraft III*. <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/war3/> [Letöltve: 2012.10.21.]

BLIZZARD World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Old Hatreds – Colonization of Kalimdor*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Arathor and the Troll Wars*.

BLIZZARD World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Archimonde's Return and the Flight to Kalimdor*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Ironforge - The Awakening of the Dwarves*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Kel'thuzad and the Forming of the Scourge*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Kil'jaeden and the Shadow Pact*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Rise of the Horde*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Sargeras and the Betrayal*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Seven Kingdoms*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The Alliance of Lordaeron*.

BLIZZARD World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The Alliance Splinters*.

BLIZZARD World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The Battle of Mount Hyjal*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The Dark Portal and the Fall of Stormwind*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The New Horde*.

BLIZZARD World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The Scourge of Lordaeron*.

BLIZZARD World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The Sunwell – The Fall of Quel'Thalas*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The Titans and the Shaping of the Universe*.

BLIZZARD: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *War of the Ancients*.

BORROUGHS, Edgar Rice: *A Mars hercegnője*. Budapest, Ifjúsági, 1990.

CARPENTER, Humphrey: *J. R. R. Tolkien élete*. Budapest, Ciceró, 2001.

CARTER, Lin: *Imaginary worlds – The art of fantasy*. New York, Ballantine Books, 1972.

CSAGATAR: *Amit az orkokról tudni illik*.

http://tolkien.hu/index.php?option=com_thcm&categoryId=230&contentType=PUBLICATION&contentId=1972&ItemId=230&page=3 [Letöltve 2012.10.20.]

DANTE Alighieri: *Isteni színjáték*. Babits Mihály fordítása

FÜZESSY Tamás: *Egy huszadik századi mitológia: Tolkien világa*.

FONSTAD, Karen Wynn: *Középfölde Atlasza*. Ciceró, Budapest, 2004.

GALÁNTAI Zoltán: *J. R. R. Tolkien: A szilmarilok*. Galaktika, 1991. 5. szám, 39.

GRUBB, Jeff: *Az Utolsó Őriző*. Debrecen Szukits, 2004.

HILLMAN, Bill: *Biography*. http://www.tarzan.org/official_biography_part1.html
[Letöltve 2012.10.06]

HOWARD, Robert E.: *Hősök Kora*. Valhalla, 1997.

HOWARD, Robert E.: *The Hyborian Age*. A Project Gutenberg of Australia eBook, 2006.
<http://gutenberg.net.au/ebooks06/0603571.txt> [Letöltve 2012.10.15]

JOHANSSON, Emil: *Population by Race and Sex*.
<http://lotrproject.com/statistics/> [Letöltve 2012.10.26.]

JUNG, Carl Gustav: *Az ember és szimbólumai*, Göncöl, Budapest, 1993.

KÁROLI Gáspár fordítása: *Szent Biblia*. Budapest, 1981.

KILEY, Ellen P.: *Lands of Mystery*. Arthaus, 2006.

KORNYA Zsolt: *Bevezetés* Howard, Robert E.: *Hősök Kora*. Valhalla, 1997

KORNYA Zsolt: *A képzelet egy másik világa - Amit a fantasyről tudni illik*. Metamorf 3. Váci Mihály Megyei és Városi Művelődési Központ [„Metamorf” tudományos-fantasztikus klubja], Nyíregyháza, 1988.

KORNYA Zsolt: *Röviden a fantasyről*. Helios 1. sci-fi fanzin, KLTE Tótfalusi Kollégium GBK klubjának kiadványa, 1988.

KNAAK, Richard A: *Démonlélek*. Szukits, 2007.

KNAAK, Richard A: *Meghasadt föld*. Debrecen, Szukits, 2006.

KNAAK, Richard A: *Végtelen forrás*. Debrecen, Szukits, 2006.

METZEN, Chris: *Interview*. http://www.dccomics.com/media/podcasts/DCComics_2007-07-28_Wow_Its_World_of_WarCraft_San_Diego_Comic_Con_2007.mp3 [Letöltve 2012.10.21]

MORUS Tamás: *Utópia*. Budapest, Szent István Társulat, 2002.

NYERGES Tibor: *Képzelt területek térképei, a fantasy térképek*
<http://lazarus.elte.hu/~zoltorok/oktat/2000/nyerges/nyerges.htm> [Letöltve 2012.10.23]

PLATÓN: *Válogatott művei Kritiász*. Farkas Lőrinc Imra, 1997

PÓSA Zoltán: *Mese és fantasy – a mítosz teljességéért!*. Galaktika, 1991. 5. szám, 69.

REINICKE TAMÁS: *Középfölde és a Skandináv (óészaki és finn) mitológia*

RENIER, Raoul: *Miért van elegend Tolkienből? avagy rendhagyó eszmefuttatás a fantasy-irodalom berkeiben*

<http://hobbitfalva.uw.hu/xxx/irasok/KZSmiertvanelegemtolkienbol.pdf> [Letöltve: 2011. 10. 12.]

RÖCZEI György: *A Kard*. Galaktika, 1992. 10. szám, 18.

SÁRAI Adrienn: *A sárkányok természetrajza*.

http://www.tolkien.hu/index.php?option=com_thcm&categoryId=230&contentType=PUBLICATION&contentId=2575&Itemid=230 [Letöltve 2012. 10. 21.]

SZERB Antal: *A világirodalom története*. Budapest, Magvető, 1962.

TOLKIEN, J. R. R.: *A hobbit*. Budapest, Európa, 2012.

TOLKIEN, J. R. R.: *A Gyűrűk Ura*. Budapest, Európa könyvkiadó, 1999.

TOLKIEN, J. R. R.: *A tündérmesékről*, in: *Szörnyek és ítések*, Debrecen, Szukits, 2006. 167-243.

TOLKIEN, J. R. R.: *Beowulf: Szörnyek és ítések*, in: *Szörnyek és ítések*, Debrecen, Szukits, 2006. 11-117.

TOLKIEN, J. R. R.: *Elveszett mesék könyve*, Budapest, Cartaphilus, 2011.

TOLKIEN, J. R. R.: *Titkos bűn*, in: *Szörnyek és Ítések*. Debrecen, Szukits, 2006. 291-325.

TOLKIEN, J. R. R.: *A Szilmarilok*. Budapest, Európa könyvkiadó, 2002.

TOTU, Florian: *Blizzard Admits Common Points Between Warcraft and Tolkien.*
<http://news.softpedia.com/news/Blizzard-Admits-Common-Points-Between-Warcraft-and-Tolkien-132511.shtml> [Letöltve:2012.10.21]

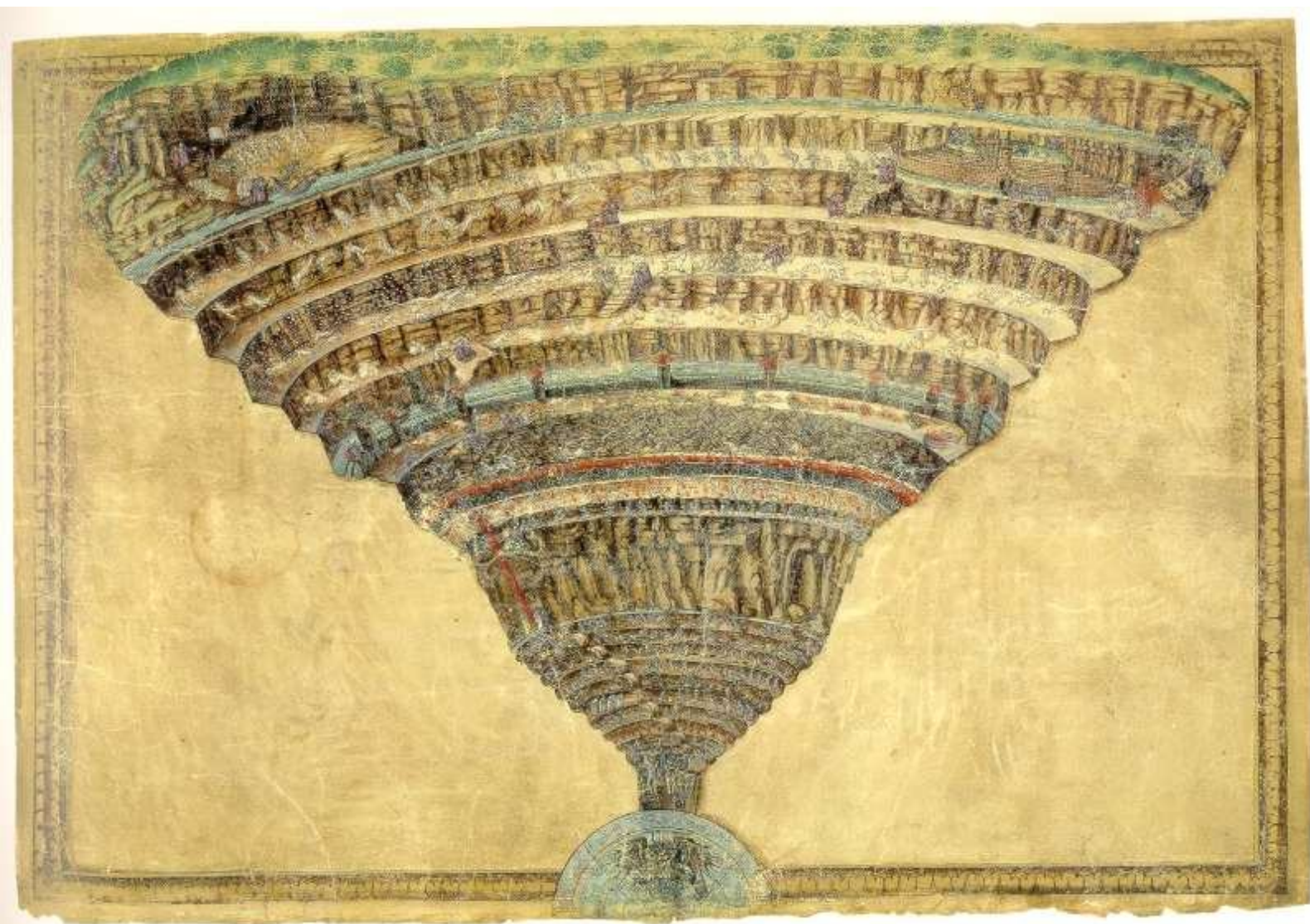
UHRMAN Iván: *Egy üzenet Középföldére* [Letöltve 2012.10.18.]
<http://web.zone.ee/aurin/szakirodalom/uiegyuzenetkozepfoldere.html>

UHRMAN Iván: *Néhány észrevétel Bombadil Tomáról.*
http://tolkien.hu/index.php?option=com_thcm&categoryId=234&contentType=PUBLICATION&contentId=2095&Itemid=234&page=4 [Letöltve: 2012.10.20]

8: Melléklet

1.ábra. Sandro Botticelli: Dante poklának felépítése, Forrás:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ab/Botticelli_ChartOfDantesHell.jpg



2.ábra: Stradano Inferno. A Pokol térképe, Forrás:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/80/Stradano_Inferno_Map_of_Whole_Hell.jpg



3.ábra. Stradano Inferno: Pokol Forrás:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/87/Stradano_Inferno_Map_Lower.jpg



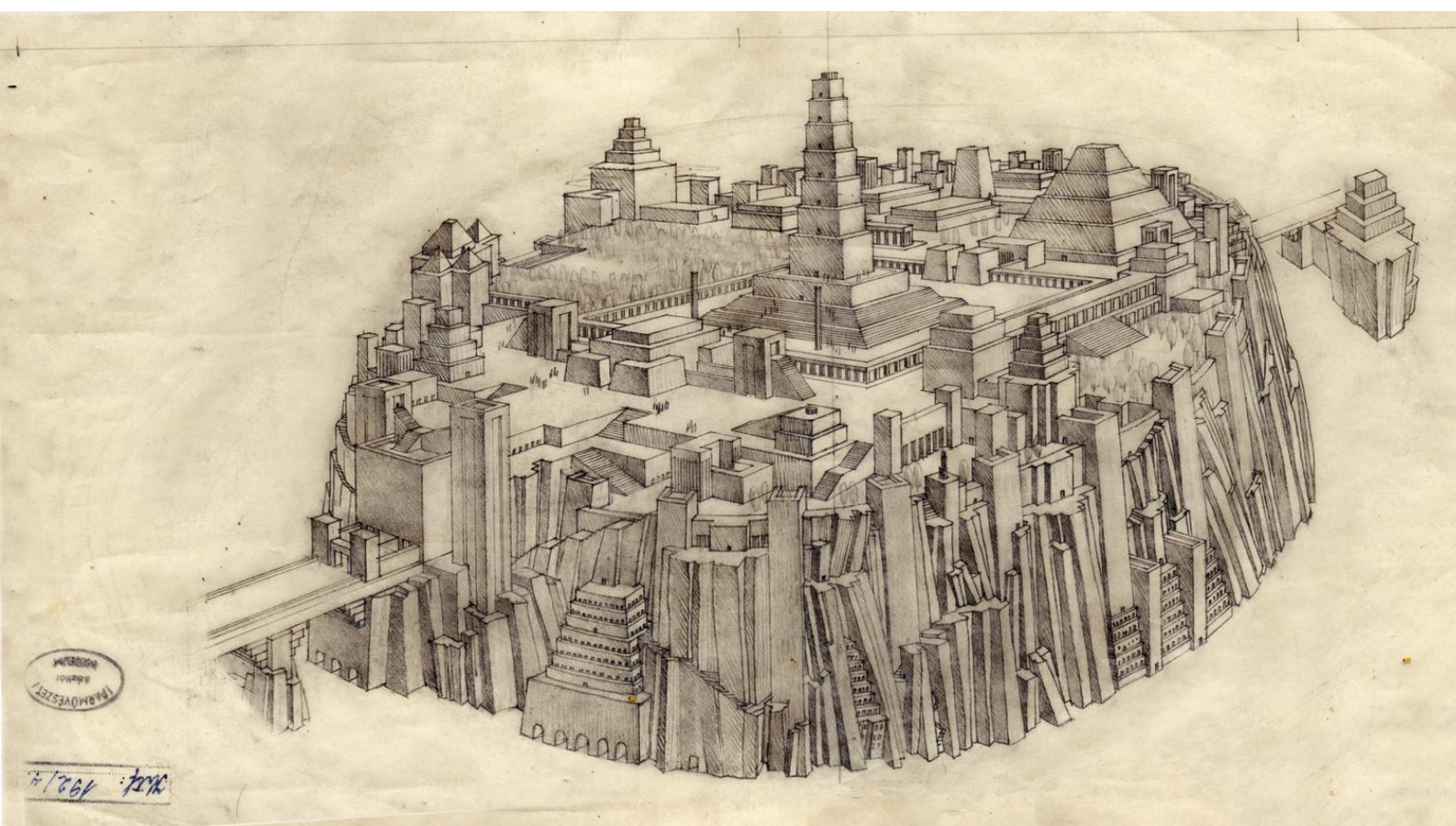
4.ábra. Atlantisz, Forrás:

<http://www.travelstar1.com/wp-content/uploads/2011/03/atlantida3-g.jpg>



5.ábra. Atlantisz, Forrás:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/26/Mar%C3%B3ti-Atlantisz_1.jpg



6.ábra. Camelot, Forrás:

<http://claricemoran.wikispaces.com/file/view/CAMELOT.jpg/103298877/CAMELOT.jpg>



7. ábra. Mórús Tamás: Utópia Forrás:

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/34/Utopia.jpg>



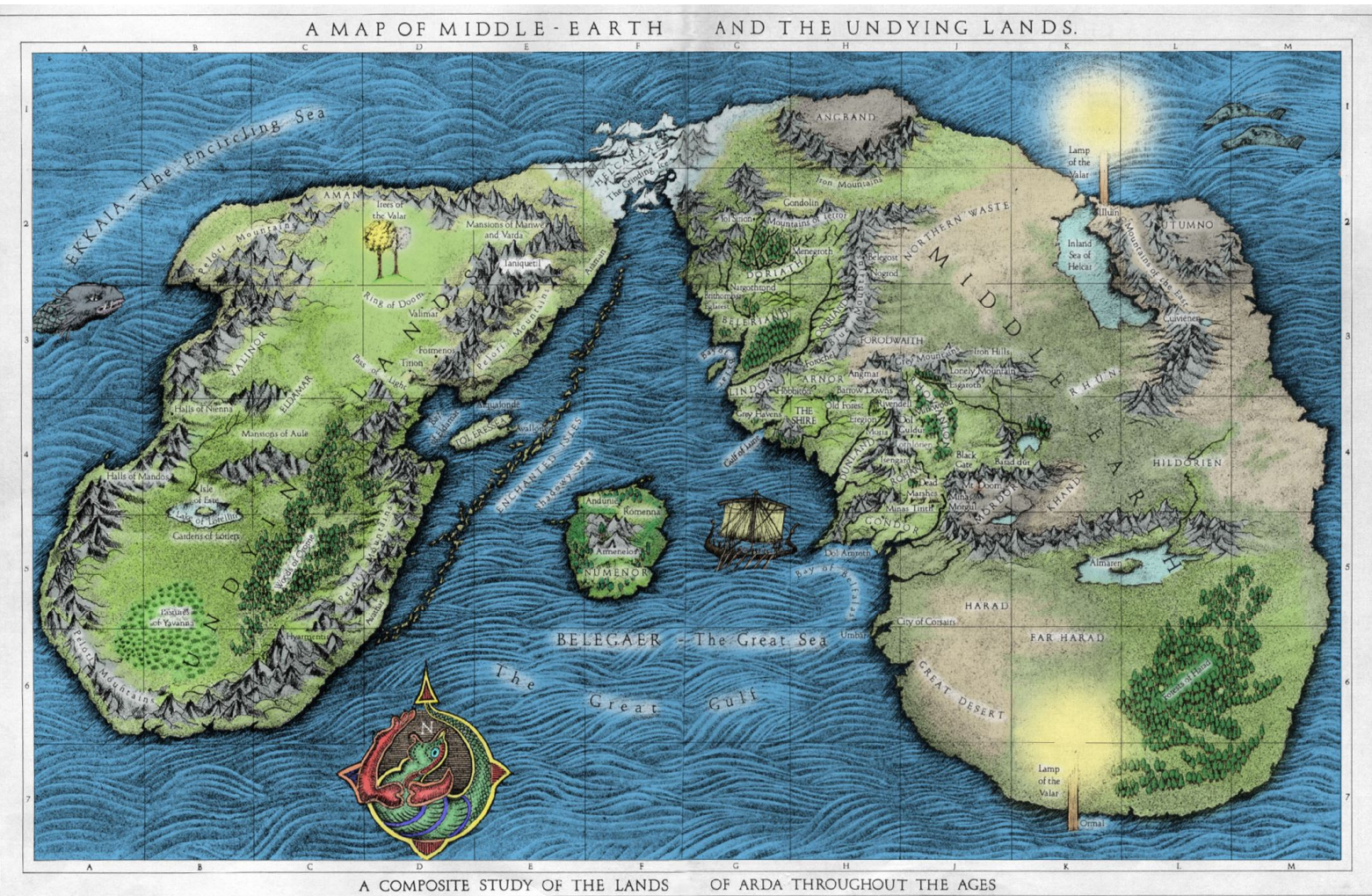
UTOPIAE INSVLAE TABVLA. Holzschnitt von Ambrosius Holbein aus der Baseler Ausgabe der Utopia von 1518.

<http://blog.starocotes.de/wp-content/uploads/2008/02/conanmap.jpg>



9.ábra. J. R. R. Tolkien: Arda Forrás:

http://www.anarda.net/tolkien/dibujos/mapas/garda_final.jpg



10.ábra. Hathaldir: Morgoth és Fingolfin csatája Forrás:

http://www.councilofelrond.com/wp-content/uploads/modules/My_eGallery/gallery/illustrations/howe/howesiltales/howe_fingolfin_m.jpg



11.ábra. J. R. R. Tolkien Númenor szigete Forrás:

<http://pergamino.galeon.com/silm/numenor6.jpg>



12.ábra. Azeroth Forrás:

<http://dracohouston.net/FullAzeroth.jpg>



13. ábra: A Paradicsom Kálvin János szerint (Jodocus Hondius metszete) Forrás:

<http://lazarus.elte.hu/~zoltorok/oktat/2000/nyerges/paradicsom.jpg>



9. Függelék

Tolkien élettörténete

John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973)⁸⁹ élettörténetét a műveiben visszaköszönő főbb történetek által kívánom bemutatni. Élete első éveit Bloemfonteinben⁹⁰ (Dél-afrikai Köztársaság) töltötte, ahol kellemetlen benyomások érték. Házi mindenesük, a fekete Isaak elrabolta,⁹¹ hogy megmutathassa a törzsének, hogy milyen egy fehér gyermek. Természetesen épen és egészségesen hozta vissza, és el sem bocsájtották e tetteért, melyért cserébe Isaak „Mister Tolkien Victor” nevet adta saját fiának (a név utolsó tagját Viktória királynő tiszteletére). A Tolkien család életében mindennaposak voltak a kígyótámadások,⁹² a fűszekrényből kellett kizavarni őket. Mikor járni tanult, egy tarantula⁹³ csípte meg, és a dadája mentette meg a méreg kiszívásával.⁹⁴

Édesapja korai halála miatt visszaköltöztek Angliába, a Worchester megyében⁹⁵ lévő Sarehole nevű faluba (1886).⁹⁶ Itt több gyönyörű élménnyel lett gazdagabb, ám pár kellemetlen is akadt. A faluban volt egy gonosz molnár aki többször rájuk mordult, s egy gazda megkergette őket, mert gombát szedtek a földjéről.⁹⁷ Tolkien rengeteg családi legendát hallott gyerekként. Édesapja nagynénje mesélt neki német felmenőiről a „von Hohenzollern” családi névről, mely utalt, arra, hogy honnan származnak. Szerinte egy

⁸⁹ CARPENTER, Humphrey: *J. R. R. Tolkien élete*. Budapest, Ciceró, 2001. 16. További információért lásd: CARTER (1972) i. m. 265-266.

⁹⁰ Említi még CARTER (1972) i. m. 110.

⁹¹ Az rablás motívuma többször megjelenik műveiben. TOLKIEN: J. R. R.: *A Szilmarilok*. Budapest, Európa könyvkiadó, 2002. 92 *A Szilmarilokban* maga Morgoth a szilmarilokat rabolja el. TOLKIEN: J. R. R.: *A Gyűrűk Ura*. Budapest, Európa könyvkiadó, 1999. *A Gyűrűk Urában* a hobbitokat rabolják el, s viszik magukkal.

⁹² A sárkányok ihlete „tőlük” származik. *A Szilmarilokban* Glaurung 136, TOLKIEN: J. R. R.: *A hobbit*. Budapest, Európa, 2012. *A Hobbitban* Smaug, 220.

⁹³ A mérges és óriási pókok alakját öltötték fel a legszörnyűsebb szörnyetegek. *A Szilmarilokban* Ungoliant, 85. , *A Gyűrűk Urában*, a banyapók, 434.

⁹⁴ Lúthien szívja ki Berenből a mérget.

⁹⁵ Ez a Megye leírásaiban köszön vissza, *A Gyűrűk Ura* című művében, ahol a hobbitok „országát” találhatók.

⁹⁶ CARPENTER: i. m. 23. A „hole” szó, a falu nevében lyukat jelent, melyekben a hobbitok éltek.

⁹⁷ CARPENTER: i. m. 24. *A Gyűrűk Urában* a hobbitokat is ugyanígy kergeti meg Zsizsik gazda.

bizonyos George von Hohenzollern 1529-ben Bécs ostrománál elragadott egy szultáni zászlót, mely cselekedetével kiérdemelte a *Tollkühn* azaz „vakmerő” nevet⁹⁸. Ám őt ennél is jobban érdekelte az anyai ági család, akik csendes nemesi életet éltek.⁹⁹ Édesanyja felvette a katolikus vallást, s fiát is e szellemiségben neveli, mely a család erőteljes ellenszenvét vívja ki. (Tolkien keresztény világképe teljesen uralja műveit, szigorúan ragaszkodik katolikus hitéhez, melyet a polietista mitológiákban fellelhető mintákkal színesít. Erről a későbbiekben ejtek szót.)

1899 őszén, mikor Tolkien hét éves volt felvételt nyert a környék legerősebb iskolájába, a King Edwardsba, hova az apja is járt.¹⁰⁰ A távolság miatt el kellett hagyniuk Sarehole-t és Edgbastonba költöztek.¹⁰¹ Itt a helyi plébános, Francis Xavier Morgan¹⁰² atya a család barátja is lett. Tolkien nagyon megviselte ez a változás, mert nagyon szerette Sarehole-t. Itt egyedüli szórakozás az volt, hogy a tehervonatok oldalán lévő walesi feliratokat tanulmányozgatta.¹⁰³ Másik érdekes, esemény is előrerendítette Tolkien a nyelvek tanulmányozásában: hatodik osztályban görögöt tanultak, mely tetszett neki. Osztályfőnökük, tekintve, hogy egységes tanterv hiányában minden tanár a neki tetsző tananyagot taníthatta, a középkori irodalmat részesítette előnyben, mely elnyerte Tolkien tetszését is. Természetesen akadtak kivételek: Shakespeare-t „szívből utálta”. Későbbi éveiben így emlékszik ellenszenve okára: „...*milyen keserű csalódást és undort váltott ki belőlem, iskolás fiúból az a földhözragadtság, ahogy Shakespeare a Macbethben a Dunsinane dombjára vonuló nagy birnami erdő motívumát alkalmazza; én olyan jelenetet szerettem volna alkotni, amelyben az erdő fái valóságosan hadba vonulnak.*”¹⁰⁴

Édesanyja 1904-ben megbetegedett, s kórházba került, ahol cukorbetegséget állapítottak meg, mely az inzulin ismerete nélkül akkor még nem volt kezelhető. Hosszú haldoklás kezdődött meg, s Francis atya felajánlott egy vidéki házikót, ahol a nyarat eltölthetik. Ismét visszaköszöttek a Sarehole-i szép emlékek. A fiúk (J. R. R. Tolkien és testvére,

⁹⁸ Szereplői gyakran viselnek műveiben efféle jelzőt nevükként. Említi még CARTER (1972) i. m. 110.

⁹⁹ E kettőség megjelenik Bilbónál is, csak nála fordítva, az anyai a kalandos család, míg az apai a békés. 8.

¹⁰⁰ CARPENTER: i. m. 27.

¹⁰¹ A Gyűrűk Urában, mikor az entek szembesülnek Szarumán iparosító hatásaival roppant hasonló ehhez.

¹⁰² CARPENTER: i. m. 29. Gandalf első előképét Tolkien róla mintázta meg.

¹⁰³ CARPENTER: i. m. 29.

¹⁰⁴ CARPENTER: i. m. 30.

Hilary) az erdőkön túl messzebbre elbarangolhattak, és megmászhatták a meredek ösvények valamelyikén az előttük tornyosuló Lickey Hillt. Volt egy kutya is itt Rednalban, Francis atyáé volt, aki sokszor látogatta őket ott. Gyakran üldögélt az Oratory House borostyánnal befuttatott verandáján hatalmas cseresznyefa pipát szívogatva. Tolkien saját bevallása szerint is az ő példájára szokott rá később a pipázásra.¹⁰⁵ 1904 novemberében az édesanyja állapota ismét romlott, majd egy napon összeesett, s kómába zuhant, hat nappal később el is távozott az élők sorából.¹⁰⁶

Francis atya lett a fiúk gyámja, aki atyai szigorral ám szeretettel látta el feladatát.¹⁰⁷ Ez időben Tolkien a vallás által nyújtott biztonságérzetet élvezte, s anyja által mutatott útra lépett a nyelvek terén is. (Gyermekkorában édesanyja tanítgatta latinra és görögre, Tolkien már hatévesen lepipálta őt.) Iskolai évei végén már beszélt latinul, franciául, görögül, németül, s elkezdett foglalkozni a nyelvek szerkezetével is.¹⁰⁸ Filológiai érdeklődése is ekkor éledt fel, elolvasta a *Beowulf*ot, és a *Sir Gawain és a Zöld lovag* históriáját.¹⁰⁹ E két mű szellemisége éltette Tolkiént egész munkássága során. Például: *A Gyűrűk Ura* „Gyűrű Verse” első sora angolul így hangzik: „*Three rings for the elven-kings under the sky*”, s a *Beowulf*ban egy igen gyakori kifejezés az „under the sky”, mely efféle jelent: „az istenek színe előtt”.¹¹⁰ Tolkien unokatestvéreivel több fajta kitalált nyelvvel szórakoztatták egymást.¹¹¹

Az atya segítségével Duches Roadra költöznek, hol megismerkedik a szintén árva Edith Bratt-tal.¹¹² Ekkor Tolkien tizenhat, míg Edith tizenkilenc éves volt. Barátság alakult ki kettejük között, mely 1909 nyarán románccá nőtte ki magát.¹¹³ Elérkezett az idő, mikor az Oxfordba felvételizett, ám ezen a vizsgán elbukott, s Francis atya el is tiltotta Edith-

¹⁰⁵ CARPENTER: i. m. 32.

¹⁰⁶ CARPENTER: i. m. 33.

¹⁰⁷ CARPENTER: i. m. 36.

¹⁰⁸ CARPENTER: i. m. 36.

¹⁰⁹ CARPENTER: i. m. 37.

¹¹⁰ *Hæleð under heofenum* – heroes under heaven. Ugyanezen mű egy „törzsfőről” beszél, aki a „Gyűrűk adományozója” (*bēaga bryttan*). TOLKIEN, J. R. R.: *Beowulf: Szörnyek és ítések*, in: *Szörnyek és ítések*, Debrecen, Szukits, 2006. 29.

¹¹¹ CARPENTER: i. m. 38.

¹¹² CARPENTER: i. m. 40.

¹¹³ CARPENTER: i. m. 41.

től¹¹⁴. A későbbiekben e tiltást sem Tolkien sem Edith nem vette túl komolyan, és titokban találkoztak párszor, melyet az atya megtudott. Ekkor három évre eltiltotta őket egymástól, míg Tolkien nagykorú nem lesz.¹¹⁵ Ronald ezt egy levélben közölte Edith-el. (A korban, melyben éltek ez a hosszú várakozás nem volt olyan elképzelhetetlen, mint manapság.)

Életüket három évig külön éltek. Tolkien 1910-ben felvételt nyert az Oxfordba.¹¹⁶ Akkori barátaival a Barrow áruházban teázta délutánonként, ahol kiselőadásokat tartottak, és egymás felolvasásait hallgatták. Létrejött a „Barrowian Society”,¹¹⁷ melynek tagjai a T. C. B. S rövidítést használták.¹¹⁸ Öttagú gárda állt össze, akik a későbbiekben közeli barátokká váltak.

Fontos lenne megjegyezni, hogy Tolkien 1910 júniusában egy versében erdei szellemekről, tündérekéről írt, akik táncoltak az erdő barna-zöld szőnyegén.¹¹⁹ E vers az előtte a színházban látott *Pán Péter* eredménye lehetett. Ekkora Ronald görögül, gótul, és óangolul is folyékonyan beszélt már. A nyári szünetben öccsével Svájcba utaztak egy társasággal. Gyönyörű tájakon át vándoroltak, ahol egy kőomlást csodával határos módon sérülés nélkül éltek túl.¹²⁰ Itt Tolkien képeslapot vásárolt, melyen a „hegy szelleme” látható: öregember, aki egy fenyő¹²¹ alatt látható, hófehér szakállal, karimás kalapban, hosszú köpenybe burkolózva. Később rá is írta a lapra: „Gandalf eredetije”.

¹¹⁴ CARPENTER: i. m. 43.

¹¹⁵ CARPENTER: i. m. 45. Ez a motívum többször megjelenik, az ember férfi sokszor nem képes látni tünde kedvesét, és e megpróbáltatások elviselése végén nyerheti el szívének kedves hölgyének kezét. A *Szilmarilokban* Beren és Lúthien, illetve Tuor és Idril esete példa erre.

¹¹⁶ CARPENTER: i. m. 50.

¹¹⁷ *Tea Club, Barrowian Society*, azaz *Barrowiánus Tea Klub Társaság*), később Barow-wights néven a Buckamanók jelennek meg *A Gyűrűk Urában*.

¹¹⁸ CARPENTER: i. m. 47.

¹¹⁹ CARPENTER: i. m. 49. A *Szilmarilokban* Nessa leírásánál is megjelenik a tánc 31., majd Beren Lúthient, tánca közben látja meg először a pázsiton.

¹²⁰ CARPENTER: i. m. 50. *A Gyűrűk Urában* „a gyűrű szövetsége” egy hasonló sziklaomlást élt túl. Szarumán próbálja a hegyet rájuk omlasztani, hogy megállítsa őket.

¹²¹ Tolkien kedvenc fája egy pinus nigra, feketefenyő volt.

Tolkien fiútársaságban élte az oxfordi diákok életét, ahol kivirágzott a filológia iránt érzett lelkesedése. Rajzolt is sokat, főleg tájképeket, illetve a kalligráfia művelője volt, barátainak különböző kézírásokkal írta leveleit.¹²²

Elérkezett a várva várt nap, s betöltötte a huszonegyedik életévét. Levelet írt Edithnek, melyben tudatja vele, hogy szerelme csak erősebbé vált, és hűségesen várta e pillanatot. A válaszlevél gyorsan megérkezett, melyből kiolvashatta, hogy szerelme már el van jegyezve, bár vőlegényéhez nem fűzik erős érzelmi kötelékek, csupán nem hitte el, hogy Tolkien tartja a szavát.¹²³ Találkozót beszéltek meg, ahol tisztázták a helyzetet, s Edith szakított vőlegényével,¹²⁴ visszaküldte karikagyűrűjét, s szóban eljegyezték egymást Tolkiennel.¹²⁵

Az iskolában a vizsgáin nem szerepelt a legjobban, csupán kettést¹²⁶ kapott klasszika-filológia tantárgyára és csupán anglisztikából kapott egyest. Ez ki is jelölte az utat számára, melyen örömmel indult el. Óangol szövegekkel kezdett foglalkozni, s ezek között egy kora középkori angolszász szerző, Cynewulf *Crist* című versével, melyből ez a két verssor különösen megragadta:

*„Eala Earendel engla eorhast
ofer middangeard monnum sende.”*¹²⁷

(Légy üdvöz, Earendel,¹²⁸ angyalok legfényesebbje
A földközép¹²⁹ fölé ki küldtéél az emberekhez.)

A házasság miatt Edith katolizál (1914).¹³⁰ Tolkien ez évben olvasta *A Wolfing-ház*at melyben az idő és a helyszín meglehetősen homályos, ám a képzeletbeli táj részleteit igen

¹²² CARPENTER: i. m. 53-57.

¹²³ CARPENTER: i. m. 60.

¹²⁴ Sokszor előkerülő motívum, mikor az áhított tünde hölgynek szerepel a gonosz udvarlója.

¹²⁵ CARPENTER: i. m. 61.

¹²⁶ Oxfordban ez a jó (4) osztályzatnak felel meg, míg az egyes a mi jelesünket jelenti.

¹²⁷ CARPENTER: i. m. 64.

¹²⁸ Earendil innen kapta nevét, a kiválasztott. Órála később tesztek említését.

¹²⁹ Középfölde neve innen ered.

pontosan írja le a szerző, William Morris. A történet egy germán törzsről szól a római hódítás idején.¹³¹ 1914-ben Tolkien Comwallba ment nyaralni, hol még inkább rácsodálkozott a természet szépségeire, különösen a tenger csodáira.¹³² Eztán írta „*Earendel, az esthajnalcsillag utazása*” című versét.

*Earendel a tenger tálából dereng fel
Középföld homály-peremén,
Az Éj kapujából szökken ki távol,
Mint egy nyalábnyi fény.
Arany fövényen túl bárkája elindul
Ezüst szikra gyanánt,
Nyugat felől, ahol a Nap tűzbe hal,
Az ég vízébe szánt.*¹³³

1916. március 22-én összeházasodott Edith-el.¹³⁴ A házasságkötés előtt két héttel értesítette csak Francis atyát, aki áldását adta rájuk.¹³⁵ 1914-ben kitört az I. világháború, Tolkiennek 1916 június 4-én kellett csatlakoznia csapatához.¹³⁶ Ott zászlóaljának mintegy nyolcszáz főnyi közkatonáját és altisztjét nagyon megkedvelte.¹³⁷ Az ő feladatuk volt többek között a tisztek lehető leglelküismeretesebb kiszolgálása.¹³⁸ A világháború során elvesztette két barátját – ezáltal megszűnt a T. C. B. S. Komoly betegségekkel küzdött meg,¹³⁹ de végül testileg sértetlenül vészelte át ezen időszakot.

¹³⁰ CARPENTER: i. m. 67.

¹³¹ CARPENTER: i. m. 69. Tolkien a későbbi éveiben követi példáját.

¹³² CARPENTER: i. m. 69. A tündék egy családja: a tenger hangjait megszeretve nem hagyták el Középföldét.

¹³³ *A Szilmarilokban* Earendil utazása című részt e vers teljesen elmeséli.

¹³⁴ CARPENTER: i. m. 77.

¹³⁵ CARPENTER: i. m. 77.

¹³⁶ CARPENTER: i. m. 78.

¹³⁷ CARPENTER: i. m. 79.

¹³⁸ *A Gyűrűk Ura*-beli Csavardi Samu karakterét róluk mintázta. „*Csavardi Samu alakjában az angol katonát rajzoltam meg. A közkatonákat és a küldöncöket, akiket az 1914-es háborúban ismertem meg, és akiket magamnál sokkal különbnek találtam.*” CARPENTER: i.m.79. p.

¹³⁹ CARPENTER: i. m. 92-93. A Fekete Vész néven igen komoly betegség jelenik meg a világában FONSTAD: i. m. 56.

A háború közben, míg az ágyat nyomta lázával, jutott arra az elhatározásra, hogy az angliai mitológia hiánya miatt ő kidolgoz egy „pót”-mitológiát. 1917-ben elkezdte *A Szilmarilok* történetét, melynek az egyik végső mozzanatául „*Earendel, az esthajnalcsillag utazása*” című versének cselekményét szánta. 1917-re már alaposan kidolgoz két tünde nyelvet, a quenyát és a sindarint.

1917-ben Edith első fiúgyermekének adott életet. Anyagi problémák miatt az 1919 – 1920-as években az *Oxford Dictionary* csapatában segédszerkesztőként, valamint az egyetemen óraadó tanárként dolgozott.¹⁴⁰ 1919-ben továbbírta *Az elveszett mesék* című művét. 1920-ban elnyerte a leedszi egyetem angol tanszékének docensi posztját. Ez évben született meg második fia. 1920-ban befejezi *A Szilmarilokat*, bár még számtalanszor újraírja, csiszolgatja. 1920 októberében megszületik második fia.¹⁴¹ 1924-ben Tolkien az angol nyelv professzora lesz a leedszi egyetemen, s megszületik harmadik fia Christopher.¹⁴²

1925-ben az óangol nyelv professzorának választják Oxfordban, és elfoglalja a katedrát. 1929-ben negyedik gyermeküknek egy lány születik, Priscilla.¹⁴³ 1937-ben megjelenik *A hobbit*. 1949-ben elkészül *A Gyűrűk Ura*, s megjelenik *A sonkádi Egyed gazda*. 1954-ben megjelenik *A Gyűrűk Ura* első két kötete, majd egy évvel rá a harmadik. 1959-ben nyugdíjba vonul. 1967-ben jelenik meg *A woottoni kovácmester*. 1971-ben Edith nyolcvankét évesen elhunyt. 1973 augusztus 28-án Tolkien Bournemouthba megy barátait meglátogatni, ahol megbetegszik, s szeptember másodikán meghal. 1977-ben Christopher gondozásában megjelenik *A Szilmarilok*.

¹⁴⁰ CARPENTER: i. m. 97. Említi még CARTER (1972) i. m. 111.

¹⁴¹ CARPENTER: i. m. 99.

¹⁴² CARPENTER: i. m. 103. Christopher lesz gyermekei közül, aki a szívének leginkább kedves, a Tolkien-hagyatékot ő fogja igazgatni, a befejezetlen műveket kiadni apja halála után.

¹⁴³ CARPENTER: i. m. 107.

Tolkien teremtéstörténete

1. Ainulindale

„Kezdetben...”¹⁴⁴

Kezdetben volt Eru, az Egyetlen, akit Ardán Ilúvatarnak neveznek. Ő megteremtette a az ainukat. Bennük lobogott az Olthatatlan Láng, mellyel képesek voltak a teremtésre. Egy nap összehívta őket, s fenséges dallamot dalolt nekik, amelyből meg kellett formálniuk a Nagy Muzsikát,¹⁴⁵ mely háromszor hangzott fel. Egyik ainu,¹⁴⁶ Melkor, fellázadt Eru ellen és nem csak azt dalolta, amit kellett, hanem beleszötte saját gondolatait is.¹⁴⁷ A Nagy Muzsika végén az Ilúvatar megmutatta nekik, hogy a Semmiből létrehozták Ardát¹⁴⁸ (az anyagi világot), melynek közepén feküdt a lapos föld.¹⁴⁹

Minden vala külön tudással, feladatokkal és érdeklődési körrel bírt.¹⁵⁰ Ilúvatar megengedte nekik, hogy alászálljanak a teremtett világba, s tegyék lakhatóvá, tökéletessé a későbbiekben eljövendő tökéletes Gyermekei számára.¹⁵¹ Ilúvatar Gyermekei pedig a valák mellett a tündék és az emberek, az Elsőszülöttek és követőik. Ám az Atya figyelmeztette az ainukat arra, hogy aki alászáll Ardára, beleszövi a sorsát a világ jövődjébe, és nem térhet vissza Dolgok Falán túlra.

Nem árulta el a valáknak, hogy mikor fog bekövetkezni a Gyermekek eljövetele. Minden vala dolgozott, teremtett, hogy a nagy pillanatira készen álljon a világ,¹⁵² s Melkor ennek a mindenségnek ura, királya akart lenni. „*Ez lesz az én királyságom, s a magaménak nevezem!*”¹⁵³ Ekkor egy vala emelkedett fel Melkor ellen: Manwe. Az Ilúvatar

¹⁴⁴KÁROLI Gáspár fordítása: *Szent Biblia*. Budapest, Magyar Biblia-Tanács, 1981. 5. (Mózes első könyve 1.)

¹⁴⁵TOLKIEN: J. R. R.: *A Szilmarilok*. Budapest, Európa könyvkiadó, 2002. 15.

¹⁴⁶A tündék valának hívják őket, s mostantól én is ezt a nevet használom.

¹⁴⁷TOLKIEN (2002) i. m. 16.

¹⁴⁸TOLKIEN (2002) i. m. 18.

¹⁴⁹FONSTAD: Karen Wynn: *Középfölde Atlasza*. Ciceró, Budapest, 2004. Bevezetés – XI. Arda maga a Föld, a Világ. Éa az egész világegyetem, amely Ilúvatar pancsára jött létre: „Éa!” – legyen!

¹⁵⁰TOLKIEN (2002) i. m. 15.

¹⁵¹TOLKIEN (2002) i. m. 18.

¹⁵²TOLKIEN (2002) i. m. 19-23.

¹⁵³TOLKIEN (2002) i. m. 21.

gondolatában testvérek voltak, ám Manwe Eru akaratát volt hívatott beteljesíteni, és a valák együttesen elűzték Manwe vezetésével Melkort, aki mindjük munkáját megsemmisítette, lerombolta.¹⁵⁴ Ezt követően a valák egy időre befejezték a munkálkodást, s végül a Föld megszilárdult.¹⁵⁵

2: Valaquentia

Ebben a részben található a valák leírásai, illetve szolgálai, a kisebb hatalmú szellemeknek a maiáknak az ismertetései.¹⁵⁶ Az *ellenségről* szóló részben¹⁵⁷ a szöveg elmeséli, hogy bizonyos szellemek a valaraukák (Középföldén balrogoknak hívják őket), Néhány maia megrészegült Melkor hatalmától, s csatlakoztak hozzá. Közülük ki kell emelni a leghűségesebbet, Szauront,¹⁵⁸ aki minden cselszövésében, gonoszságában részt vett.

3: Quenta Silmarillion

Az idők kezdetén, látván, hogy a Kis Királyságban háború dúl, jött egy hatalmas szellem, Tulkas, aki később maga is vala lett, és elüldözte Melkort haragjával, aki a Sötétségben bolyongott.¹⁵⁹ Ekkor tavasz köszöntött Ardára, s a teremtetést befejezték. Melkor ezalatt visszalopózott a világba, és a világ egy sötétebb sarkában saját birodalmát, Utumnót kezdte kialakítani, melyre a valák nem figyeltek fel.¹⁶⁰ A sötétség elűzése érdekében a valák két lámpást emeltek északon és délen, melyek világot adtak a világra. Teremtésük tiszteletére a valák ünnepséget tartottak, ekkor Melkor ledöntötte e két lámpást. E gonoszságot követően keresték a valák, ám hiába, nem lelték meg Utumno tárnái mélyén.¹⁶¹

¹⁵⁴ TOLKIEN (2002) i. m. 22.

¹⁵⁵ TOLKIEN (2002) i. m. 23.

¹⁵⁶ TOLKIEN (2002) i. m. 27-34.

¹⁵⁷ TOLKIEN (2002) i. m. 34.

¹⁵⁸ TOLKIEN (2002) i. m. 35.

¹⁵⁹ TOLKIEN (2002) i. m. 39.

¹⁶⁰ TOLKIEN (2002) i. m. 40-41.

¹⁶¹ TOLKIEN (2002) i. m. 41. Az *Elveszett mesék* könyvében még maga Melkó (sic!) állítja fel a világ oszlopait, de fondorlatos módon jégből készíti el ezeket, s a fénytől elolvadva dőlnek el. TOLKIEN (2011) i. m. 84.

Ezért a valák elhagyták Középföldét, s nyugatra, Aman kontinensére mentek. Keleten ezt hegylánccal különítették el, hogy védve legyen. Ott elültették a *Két Fát*,¹⁶² melyek a fényt szolgáltatták. Egyik vala – Aule a kovácsisten – olyannyira várta már a gyermekek eljövetelét, hogy teremtett egy népet, a törpöket,¹⁶³ akik Ilúvatar kegyéből életbe maradhattak, ám aludniuk kellett a Gyermekek eljöveteléig. Erre válaszul egy másik vala, egy istennő, Yavanna, megteremtette az enteket, a fapásztorokat, amelyek maguk is sétáló, hatalmas fáknak látszottak.¹⁶⁴ Végül a Gyermekek megérkeztek.¹⁶⁵

Mivel a valák külön szigeten éltek, ezért Melkor tudta meg a tündék eljövetelét először, s többüket elrabolta, Utumno sötét bugyraiba zárta őket, akik a sötétségtől, és az ott lakó gonosztól deformálódtak és eltorzultak, és így születtek az orkok.¹⁶⁶

Manwe háborút hirdetett Melkor ellen, hogy ne kelljen a quendeknek (tündék) ilyen veszélyben élniük. A valák el is mentek Utumnóba, melyet leromboltak, és Tulkas a valák bajnoka le is győzte, meg is láncolta Melkort. Három hosszú korszakra börtönbe vetették, mert úgy határoztak, hogy csak ezek múltán fontolják meg, mi legyen a sorsa. Az Utumnóban maradt lényekkel nem törődtek.¹⁶⁷

A tündéket országukba Valinorba hívták, ahol megtelepedtek, bár nem minden tünde döntött úgy, hogy velük tart.¹⁶⁸ Az idő egy darabig dicsőségben, békében telt.

A továbbiakban a tündék egyik népének, a noldák (bölcstündék) királyának (Finwe) a fiát, Feanort szeretném kiemelni, mert ahogy meg van írva: „*Feanor volt a legügyesebb*

¹⁶² TOLKIEN (2002) i. m. 42-43.

¹⁶³ TOLKIEN (2002) i. m. 49.

¹⁶⁴ TOLKIEN (2002) i. m. 52-53.

¹⁶⁵ TOLKIEN (2002) i. m. 56.

¹⁶⁶ TOLKIEN (2002) i. m. 57-58. Az egyik tolkien eredetmondája az orkoknak. CSATAGAR: *Amit az orkokról tudni illik...*

http://tolkien.hu/index.php?option=com_thcm&categoryId=230&contentType=PUBLICATION&contentId=1972&Itemid=230&page=3 [Letöltve 2012.10.20.]

¹⁶⁷ TOLKIEN (2002) i. m. 58-60.

¹⁶⁸ TOLKIEN (2002) i. m. 60-63.

*szavú és kezű, a fivéreinél tanultabb, a szelleme lángolt, akár a tűz.*¹⁶⁹ Megalkotta a szilmarilokat, amelyek nagy ékköveknek tűntek, erősebbek a gyémántonál és bírták a Fák fényét, örökre megőrizvén azt. Világítottak a legsötétebb kincseskamra sötétjében is, még akkor is mikor a fák már nem tették.¹⁷⁰

A szilmarilok teremtésének idején történt, hogy letelt a három hosszú kor. Előhozták Melkort börtönéből, s látta a sok gazdagságot, hatalmat, kincseket, melyeket a valák magukénak tudhattak, és irigység lobbant szívében, bosszúvágy, melynek várnia kellett most, tudta jól. Ám legjobban az eldákat (tündéket) gyűlölte, bennük látta a valák felemelkedésének kulcsát, és saját bukásának okát. Manwe lábaihoz borult, s kegyelemért kiáltott, elhitette a valákkal, hogy megbánta bűneit, segít az általa okozott sebeket a világon begyógyítani. Azok nem ismerték a gonoszságot, hazugságot, s rosszat, így hittek neki. Melkor ettől kezdve szabadon járhatott a valák birodalmában.¹⁷¹ A szilmarilokat Valinorban mindenki csodálattal nézte, különösen Melkor, aki meg is kívánta őket.¹⁷² Egyszerű beszélgetésekbe rejtett finom utalásokkal, elejtett szavakkal Melkor egyre mérgezte a tündék szívét, belviszályt szított, és a valák ellen bűszította a tündéket.¹⁷³

Feanor egy vita során kardot szegezett féltestvére mellkasának.¹⁷⁴ Amikor a valák ezt megtudták, rájöttek Melkor cselszövéseire, s üldözni kezdték, de az elmenekült. Feanor tettéért tizenkét évnyi száműzetést kapott, ahová magával vitte a szilmarilokat is.¹⁷⁵ Igaz, hogy Melkornak sikerült mérgezni a valák és a tündék kapcsolatát, de nem tudta elcsábítani az eldákat, a gyűlölet megmaradt iránta. A büntetése alatt Melkor felkereste, Feanort, hogy maga mellé állítsa, s hogy a tündék elvándorlását a valáktól megindítsa, ám Arda leghatalmasabb lénye előtt Feanor becsapta az ajtót¹⁷⁶ és Morgothnak, a Világ Fekete Ellenségének nevezte. Melkort ettől kezdve mindeni Morgothnak hívta.

¹⁶⁹ TOLKIEN (2002) i. m. 70.

¹⁷⁰ TOLKIEN (2002) i. m. 78.

¹⁷¹ TOLKIEN (2002) i. m. 75-77.

¹⁷² TOLKIEN (2002) i. m. 79.

¹⁷³ TOLKIEN (2002) i. m. 79-80.

¹⁷⁴ TOLKIEN (2002) i. m. 81-82.

¹⁷⁵ TOLKIEN (2002) i. m. 82-83.

¹⁷⁶ TOLKIEN (2002) i. m. 83-84.

Morgoth felkereste Ungoliantot, aki hatalmas pók alakjában élő gonosz lény volt, és egyre szomjazta a valák világosságát. Melkor ismét felöltötte Utumno urának alakját: ő volt a Fekete Úr, a szálás és iszonyatos. Ungoliant egyszerre vágyta a fényt, de rettegte is az Urakat (valákat), ám Melkor kígyónyelve elérte hatását és rábeszélte a szövetségre Ungoliantot.¹⁷⁷

Valinorban ünnepség volt, a fák virágzásáé, melyre mindenki meg volt hívva, Ám Finwe nem jött el, mert azt hitte, hogy fia sem jöhet száműzetése miatt, és trónfosztottnak tekintette magát. Azonban Feanor megjelent, ám fegyverben, de békében érkezett a szilmarilok nélkül, megtagadva látásukat mindenki előtt. Ott Feanor és Fingolfin kezét nyújtott egymásnak.

Ezt a nyugalmat használta ki Melkor, aki Ungoliant fonálán leereszkedett a hegyekből, és bejutott a birodalomba. *„És akkor Ungoliant fénytelenége egészen a Fák gyökeréig hatolt, és Melkor fölhágott a dombra, s fekete lándzsáját a Fák szívéig döfte, mély sebet ejtett rajtuk, s azok nedve akár a vér ömlött a földre. Ungoliant pedig fölnyalta a nedvet, azután előbb az egyik, majd a másik Fába ütötte fekete csőrét, s kiszívta a maradék nedvüket is, s közben a testében lakozó Halált a Fákba fecskendezte, s azoknak elsorvadt gyökere-levele-ága, s a Fák meghaltak.”*¹⁷⁸ Mikor bosszújuk beteljesedett, szélsebesen elkotródtak Valinorból. Menekülés közben Feanor otthona felé keveredtek, ahol annak apját Finwét megölték, és Melkor elrabolta szilmarilokat.¹⁷⁹

A valák s a tündék tanácsot ültek a Végzet Körénél, s kérték Feanort, hogy adja át önként a szilmarilokat, melyekben élnek még a fák fénycsíkjai, hogy meggyógyíthassa őket. Feanor azonban megtagadta ezt,¹⁸⁰ és véres esküt fogadott Morgoth ellenében, az Ő és népe nevében MINDEN teremtmény ellen, aki birtokolni próbálja az ő szilmariljait.¹⁸¹

¹⁷⁷ TOLKIEN (2002) i. m. 85-86.

¹⁷⁸ TOLKIEN (2002) i. m. 87-88.

¹⁷⁹ TOLKIEN (2002) i. m. 92.

¹⁸⁰ TOLKIEN (2002) i. m. 91-92.

¹⁸¹ TOLKIEN (2002) i. m. 97.

Majd saját nemzetsége tündéit kivezette Valinorból. Ott testvérgyilkosságot követtek el a noldák, mert a tengemél élő tündék (telerek) a hajóikat nem akarták átadni nekik, hogy eljussanak Középföldre, s a noldók erőszakkal ragadták el e hajókat. A valák megátkozták a noldákat ekkor.

Manwe megparancsolta Yavannának és Niennának, hogy próbálják meggyógyítani a Fákat. Ez sikertelennek bizonyult, ám mikor feladták volna, Telperion egy nagy ezüstvirágot nyitott az egyik csupasz ágán, Laurelin pedig egy aranygyümölcsöt termett.¹⁸² Manwe e két fényt adó varázstermést Vardára bízta, mert szomorú volt a noldák miatt, és azon tündék miatt, akik sosem érték el Valinor földjét, s így sötétségben kell élniük. Két maia feladatául szabta, hogy egymástól különböző időpontokban járják az eget hajóikon e varázsgyümölcsökkel,¹⁸³ majd elrejtették Valinor földjét, hogy többé ne legyen veszélyben Melkor gonoszságától, s az elvándorolt tündék se tudjanak visszatérni.¹⁸⁴

A későbbiekben sok kegyetlen háborút vívtak a tündék Morgoth ellen, szövetségek kötöttek az ott maradt és a Valinorból érkezett tündék között. Időközben megjelentek az emberek¹⁸⁵ is, akik két csoportba sorolhatók. A keleti emberek Morgoth szolgái lettek, de akik nyugatra vándoroltak a Fényt keresve tündebarátokká váltak. Az emberek és tündék szövetsége Morgoth ellen egy idő után veszteségre állt. Az egyik tünde birodalom királya, Fingolfin eposzi küzdelmet vív a sötét istenséggel, amelyet nem nyerhet meg, de alakját hősi halála a mítoszok magasságába emeli.

„Akkor Fingolfin úgy vélte, eljött a noldák végromlása, s valamennyi házuk jóvátehetetlen veszteséget szenvedett; s szívében haraggal és elkeseredéssel fölpattant nagy lovára, Rochallorra, s kilovagolt egymaga, és senki sem tarthatta vissza. Úgy

¹⁸² TOLKIEN (2002) i. m. 115-116.

¹⁸³ TOLKIEN (2002) i. m. 115-118. A valák két hajót építettek a fénylő, tündöklő gyümölcsök szállításához. Arda hatalmat adott ezeknek, amelynek segítségével meghatározott pályán szállhattak az égen. Telperion virágából lett Fénylő Isil, a Hold, és Laurelin gyümölcséből Tűzarany Anar, a Nap. A valák kiválasztottak egy-egy maiát, hogy az új égitestek hajóját vezessék. Ariennek, a fák korábbi gondozójának jutott a Nap, Tilioné pedig a Hold lett. TOLKIEN (2011) i. m. 201-240.

¹⁸⁴ TOLKIEN (2002) i. m. 120.

¹⁸⁵ TOLKIEN (2002) i. m. 121.

száguldott át Dor-nu-Fauglithon, akár a szél, s aki látta, döbbenet menekült előle, azt hitték, hogy maga Orome jött el, mert tébolyult haragjában Fingolfin szeme úgy izzott, mint a valáké. Így érkezett Angband kapujához, és megfújta kürtjét, megdöngötte a rézkaput, s párviadalra hívta Morgothot. És Morgoth jött.

Azoknak a háborúknak az idején ez volt az utolsó alkalom, hogy kilépett erőssége kapuján, s úgy tartják, nem szívesen tette, mert bár hatalma nagyobb volt mindennél ezen a világon, egyedül a valáktól félt. Ám kapitányai előtt nem bújhatott ki a kihívás alól, mert a sziklák rengtek Fingolfin kürtjének éles szavától, s a király hangja tisztán és érthetően zengte be Angband mélyeit, s Fingolfin, nyúlszívűnek, rabszolgák urának nevezte Morgothot. Így hát Morgoth jött, lassan állt föl föld alatti trónjáról, s lábának dobbanása olyan volt, akár a föld alatti mennydörgés. Fekete páncélban jött, s úgy állt a király előtt, mint egy torony, vaskoronásan, széles pajzsa, dísztelen szablyája a kezében, s árnyéka akár a viharfelhő borult a királyra. S alatta Fingolfin úgy ragyogott, mint a csillag, mert páncélja ezüst volt, kék pajzsán kristályok fénylettek, s előhúzta kardját, a Ringilt, amely úgy szikrázott, mint a jég.

Akkor Morgoth fölemelte a Grondot, az Alvilág Kalapácsát, s lecsapott vele, mint a mennykő. De Fingolfin félreugrott, s a Grond mély lyukat vágott a földbe, amelyből tűz és füst csapott ki. Sokszor próbálta Morgoth agyonsújtani, ám Fingolfin mindig elszökkent; mint a villám a sötét felhő elől, és hét sebet ejtett Morgothon, és Morgoth hétszer kiáltott föl fájdalomában, s akkor az angbandi seregek rettegve borultak az arcukra, s az egész északi vidék visszhangozta azokat a kiáltásokat.

De a király végül elfáradt, és Morgoth lecsapott rá a pajzsával. Háromszor rogyott térdre a király, s háromszor állt föl újra, magasba emelve törött pajzsát, bezúzott sisakját. Ám körötte a föld csupa göröngy és gödör volt, s a király megbotlott, és hátrazuhan Morgoth lába előtt, és Morgoth a torkára tette a lábát, s annak a súlya olyan volt, akár egy leomlott hegyé. De végső, elkeseredett erejével Fingolfin még megsebezte Morgoth lábát a Ringillel, s a fekete, füstölgő vér zubogni kezdett, s megtöltötte a Grond által ütött lyukakat.

*Így halt meg Fingolfin, a noldák nagykirálya, a hajdani tünde urak legbüszkébbike és legvitézebbike.”*¹⁸⁶

A 10. ábra gyönyörűen ábrázolja Fingolfin elkeseredett küzdelmét Morgoth ellen.

Mikor Morgoth egész Középfölde korlátlan ura lett, ekkor Earendil aki Tuor (ember) és Idril Celebrindal (féltünde, félvala) fia volt, egy szilmarillal a nyakában sikeresen áthajózott a tengeren, s a valák bocsánatát és segítségét kérte Morgoth ellen. Manwénak megesett a szíve, megbocsájtott, és a valák Morgoth ellen vonultak. A valák seregeinek legyőzése után¹⁸⁷ Angband legmélyebb tárnájakban meglelték Morgothot, és száműzték ebből a világból.¹⁸⁸

A Nagy Csatában, más néven az Izzó Harag Háborújában leszakadt a kontinens északi része, a világ arculata változott,¹⁸⁹ mint minden háborúban a valák és Morgoth között. Ebben az időben a szilmarilok megtalálták örök otthonukat: az egyik a mennybolt levegőjében, a másik a világ szívében lobogó tűzben, a harmadik a vizek mélyén.¹⁹⁰

A tündék a valákkal tartottak Valinor földjére, néhány csoportjukat kivéve akik maradtak megszámlálhatatlan szenvedésük földjén, köztük Gil-Galad, Galadriel, Elrond, és Celeborn valamint népeik maradéka.¹⁹¹

Az emberek szintén új otthont kapnak, Númenor szigetére kerültek, mert nem léphettek a halhatatlanok földjére.¹⁹²

¹⁸⁶ TOLKIEN (2002) i. m. 180-181.

¹⁸⁷ TOLKIEN (2002) i. m. 297.

¹⁸⁸ TOLKIEN (2002) i. m. 290-300.

¹⁸⁹ TOLKIEN (2002) i. m. 297.

¹⁹⁰ TOLKIEN (2002) i. m. 299.

¹⁹¹ TOLKIEN (2002) i. m. 300.

¹⁹² TOLKIEN (2002) i. m. 305.

4: Akallabêth

Ez a fejezet az emberek Númenor¹⁹³ szigeti királyságát mutatja be (11. ábra), ahol kezdetben a valáknak tetsző életet élnek, s erősek, dicsők, hatalmasak lesznek. Ám később meginog a hitük, és mikor Sauron nyomására véglegesen elfordulnak tőlük, hadjáratot vezetnek a valák királysága ellen. Ekkor Eru testet ölt, Númenor szigetét víz alá süllyeszti, kiszakítja a halhatatlanok földjét a világból. Ekkor válik a világ gömb alakúvá,¹⁹⁴ és csak a hazavágyó tündék képesek megtalálni az Egyenes utat¹⁹⁵ hitük segítségével.

*„De mindez nem tartozik Númenor elmerülésének történetéhez, amiről már mindent elmondtunk. Eltűnt annak a földnek még a neve is, s az emberek azután már nem Elennáról beszéltek, sem Andorról, az Ajándékról, amelyet visszavettek, sem a világ peremén lévő Númenóról; hanem a tenger partján élő Száműzöttek, amikor szívük vágyakozásában nyugatra tekintettek, Mar-nu-Falmarról szóltak, amely elmerült a habokban, és Akallabêthről, az Elbukottról, ami **Atalante** (kiemelés tőlünk) az eldák nyelvén.”*

5: A harmadkorról

Ekkora alakul ki az általunk *A Gyűrűk Urából*, és *A hobbitból* ismert világkép. A megmaradt csekély számú tünde rejtve él. Az emberi kultúra hanyatlóban, régi fénye kikopott, s a megmaradt sötét lények foglalják el a világot, akik ellen minden napi harcok folynak. Sauron sikeresen elmenekül Númenorról, és Középföldén szövöi további terveit. Létrehozza a gyűrűket, és bölcs barát képében ajándékozza a tündéknek, törpöknek, embereknek. Ez olyan eseményekhez vezet, amelyek az Egy Gyűrű elpusztításáig tartanak, amellyel a többi gyűrű feletti uralmat lehet megszerezni. A látszólag gyenge hobbitok, akiktől nem számítottak ilyen hatalmas cselekedetre, pusztítják el a Gyűrűt. A kor befejező története, amikor a Gyűrű Szövetsége elhagyja a halandó világot.

¹⁹³ Númenor Tolkien Atlantisza. Tökéletes ötágú csillag alakja van, és a rajta élő nép is ugyan azt a sorsot képviseli, mit Platón is leírt.

¹⁹⁴ FONSTAD: i. m.. Bevezetés – XI.

¹⁹⁵ FONSTAD: i. m. 174-175.

6: A negyedkorról

Csak Tolkien jegyzeteiből van tudomásunk, arról, hogy mit is tervezett erre az időszakra. A tündék végképp elhagyják Középföldét, az emberek az egyedüli uralkodói a vidéknek, Az orkokat, trollokat, balrogokat kiirtják.

7: Az ötödkorról

Mandos jóslatára támaszkodhatunk csak, hogy mik is lesz e kor meghatározó momentumai:

„Mikor a Világ megöregszik és az Erők elfáradnak, Morgoth visszatér az Ajtón át az Időtlen Sötétségből; elpusztítja a Napot és a Holdat, de Eärendil ellene támad, és kiűzi őt a levegőégből. Ekkor vívják meg az utolsó csatát Valinor síkján. Azon a napon Tulkas birokra kel Melkóval, jobbján áll majd Fionwë, balján pedig Túrin Turambar, Húrin fia, a Sors Legyőzője, és Túrin fekete kardja okozza majd Melkó halálát, és végső pusztulását. Így bosszultatnak meg Húrin gyermekei, és minden ember.

Ezután összegyűjtik a szilmarilokat a tengerből, a föld mélyéből és a levegőégből; mert Eärendil alászáll, és visszaadja a gondjaira bízott lángot. Ekkor Fëanor magához veszi a Hármat, és átadja őket Yavanna Paluriennek; ő megtöri őket, és tüzükkel újjáéleszti a Két Fát, és nagy fényesség gyúl majd; Valinor hegyeit lebontják, így a fény szétárad a világban. Ebben a fényben az istenek megfiatalodnak, a tündék felébrednek, minden halottjuk felkel, és beteljesednek velük Ilúvatar tervei. De az embereket azon a napon a prófécia nem említi, csak Túrint, és őt az istenek közé sorolja.”¹⁹⁶

A Warcraft teremtéstörténete

A következő idézet összefoglalja a Warcraft világának teremtéstörténetét:

„No one knows exactly how the universe began. Some theorize that a catastrophic cosmic explosion sent the infinite worlds spinning out into the vastness of the Great Dark - worlds that would one day bear life forms of wondrous and terrible diversity. Others believe that the universe was created as a whole by a single all-powerful entity. Though

¹⁹⁶ REINICKE Tamás: Középfölde és a Skandináv (óészaki és finn) mitológia

*the exact origins of the chaotic universe remain uncertain, it is clear that a race of powerful beings arose to bring stability to the various worlds and ensure a safe future for the beings that would follow in their footsteps.”*¹⁹⁷

Az *Azeroth* nevezetű (12. ábra), ekkor még kietlen világon a legelső esemény az volt, amikor -147000-ben *Titánok* jelentek meg az univerzum ismeretlen szegletéből. Ők alkotják az isteni panteont. Rendet teremtettek a káoszban, s minden világot megtermékenyítettek magjaikkal. Megszülettek a „Magfajok” (*Seed races*), a *Titánok* által teremtett „alaplények”. Ezek a *vrykulok* (az emberek elődei, félóriás, barbár népek), az *earthenek* (a törpök elődei), a *mechagnómok* (afféle szuperszámítógépek, adatokat tárolnak a *Titánok* munkásságáról), a *tol’virek* (a *Titánok* őrzői, munkásságuk fenntartói, vigyázói), illetve az *óriások*. A világot mozgó erőt pedig az elementálok testesítették meg. A teremtés végeztével a *Titánok* elhagyták *Azerothot*, további univerzumokba mentek munkálkodni.¹⁹⁸

-147000-ben megjelennek az *Old Godok* (a Vén Istenek) „*A Nagy Sötétségből*”. A „hús átkát” szórták *Azeroth* lényeire, amely a Magfajokat megrontotta. A *vrykulokból* lett az ember az átok hatására, s az addigi mechanikus lények teste „húsalapúvá” vált, és elvesztették a halhatatlanságukat. Több ezer éven át az *Old Godok* *Azerothon* mindent megrontottak. Az egész világot visszavetették a rombolásukkal. Ebben az időben a tisztázatlan eredetű a *sárkányok* váltak a legerősebb fajjává.

-65000 körül a *Titánok* visszatértek, s látták a teremtett világuk elzúllását. Az átkot még ők sem voltak képesek megtörni. Két lehetőségül volt: az egész világot eltörölni és kezdeni a munkájukat előlről, vagy megpróbálni mindent helyrehozni, és a korábban

¹⁹⁷ Blizzard: *World of Warcraft* című játéka, ingame könyv *The Titans and the Shaping of the Universe*. „Senki sem tudja pontosan, hogy a világmindenség története hogyan kezdődött. Néhány elmélet szerint egy katasztrofális kozmikus robbanás küldte a végtelen világokat, hogy beleszövődjenek a Nagy Sötétség fenségsébe – ezek a világok egy napon elviselik majd több létforma csodálatos és rettenetes sokféleségét. Mások úgy vélik, hogy a világegyetemet mint egyetlen mindenható entitás által létrehozott egészet teremtették meg. Bár a kaotikus univerzum pontos eredete bizonytalan marad, egy bizonyos: a hatalommal bíró lények versengése azért indult meg, hogy stabilitást hozzon a különféle világoknak és biztonságos jövőt teremtsen azon a teremtmények számára, akik az ő nyomdokaikba szeretnének lépni.”

¹⁹⁸ Blizzard: *World of Warcraft* című játéka, ingame könyv *The Titans and the Shaping of the Universe*.

teremtett lényeket is beleilleszteni a világba. Ezt vélték jó döntésnek, szóval innentől a régi és az új fajok együtt éltek *Azerothon*.

-64001-ig a *Titánok* legyőzték az *Old Godokat*, és a megfékezetlen elementálokat. Mikor a saját fajaik,teremtését befejezték, ismételten a *sárkányokra* hagyják a világ irányítását, mert ők bölcsen uralkodnak. A saját erejükből adnak hatalmat a sárkányok népének. A sárkányoknak öt nemzetségét ismerjük manapság, s ezeknek a vezetői (*aspectek*):

- *Nozdormu, the Timeless One* (az Időtlen): a bronz sárkányok vezére, aki az idő és a végzet őrzője
- *Alexstrasza, the Life-Binder* (az Élet-Kötő): a vörös sárkányok vezetője, aki az életet hívatott őrizni
- *Ysera, the Dreamer* (az Álmodó): a zöld sárkányok főnöke, aki a növekvő természet vigyázza, az *Emerald Dream* nevű síkról, hol tartózkodik
- *Malygos the Spell-Weaver* (a Varázss-fonó): a kék sárkányok feje, a mágia védelmezője
- *Neltharion the Earth-Warder* (a Föld-Védelmezője): a fekete sárkánynemzetség ura.¹⁹⁹

Amit idáig elmondtunk, nehezen illeszthető pontos időkeretbe: egy hosszú folyamat volt. A leghatalmasabb *Titán*, a teremtmény *Sargerass* megőrült. A *Titánok* teremtményei nem mindig voltak tökéletesek, mert idővel eltorzultak, s káosz lépett a rend helyére. *Sargerass* elsőként *Argusra* világába ment – -25000 környékén – ahol találkozott az *eredarokkal*, akik hatalmas, erős, mágikus erejű varázslények voltak. Később ezek a látogatásnak köszönhetően két csoportra oszlottak: a *draeneiokra* (nemes érzelmű csoport, akik a *Holy Light* – Szent Fény hitét hirdetik) és a *man'arika* (gyakorlatilag démonok). *Sargerass* elszomorodott, milyen gonosz népek élnek az univerzumban és ebbe bele is betegedett, megőrült. Találkozott a *Nathrezimmel* (manipulatív személyiségek, idegen faj, melynek eredetéről nincs biztos adat). *Sargerass* ekkor eldönti, hogy el fogja pusztítani az univerzumot, de ehhez szövetségeseket kell szereznie. Szolgálatába veszi a *Nathrezimet*, s az *eradarok* közül kiválaszt hármat: *Velen*, *Kil'jaden*, *Archimonde* nevűeket. Nekik

¹⁹⁹ http://www.wowwiki.com/Dragon_Aspects [Letöltve 2012.10.21]

hatalmat, s erőt kínált föl. *Velen* azonban *dreanei* lévén, nem fogadta el ezt az ajándékot. *Sarger*as megalapítja a *Burning Legion* (Lángoló Légió) elnevezésű hadsereget. *Kil'jaden* feladata, hogy fajokat gyűjtsön a seregbe, ilyenek a *pitlordok* (lényegében a balrogokra emlékeztető démonok), később az *orkok*. Ezzel a sereggel *Sarger*as világról világra jár, és elpusztítja azokat.²⁰⁰

-14000 körül egy nagy, mágikus erejű tó partján él a *night elf* (éjtünde) nevű faj (tisztázatlan, hogy hogyan, s miből lettek, csak annyi bizonyos, hogy több tízezer éve éltek ott, és a tó ereje végtelen hatalmat és halhatatlanságot biztosított a számukra). A tó, a *Well of Eternity* (a Halhatatlanság Forrása), melyet kontrollálatlanul használtak. *Sarger*as emiatt figyel fel a világra. A *night elfek* két részre tagolódnak: a *Highbornok*ra (Magasan Születettek – lényegében a nemesség, akik használják a kút mágiját), s a *Kaldoreiekre* (a köznépre).

-10000 körül *Azshara* a *night elfek* királynője *Sarger*assal szövetségre lép, aki felajánlotta neki a világot, s elképzelhetetlen hatalmat. A *Highbornok* éveken át munkálkodnak, hogy *Sarger*ast a világra tudják idézni, a *Burning Legion*nel együtt. Ezt a *War of the Ancients* (A Régmúlt Korok Háborúja) során sikerül megakadályozni. A háború során a kút elpusztul, az *elfek* halhatatlanságával egyetemben, s a világ több részre szakad. *Ilidan Stormrage*, aki fontos szerepet játszott a *War of the Ancients*ben, titokban ellopva a kút hatalmának részét, újjáteremt a kút (második *Well of Eternity*), visszaadja az *elfek* erejének egy részét, ám halhatatlanságukat nem.²⁰¹

-10000 körül A Háború folyamán az *aspectekkel Neltharion* egy hatalmas erejű mágikus tárgyat készíttetett, a *dragon soul*t, mellyel sikeresen védelmezhetik *Azer*othot, legyőzhetik *Sarger*ast, és szörnyűséges seregét a *Burning Legion*t. Az *Old Godok* megrontják, megőrzik *Neltharion*t, s így lesz belőle *Deathwing the Destroyer*

²⁰⁰ Blizzard: *World of Warcraft* című játéka, ingame könyv *Sarger*as and the Betrayal.

²⁰¹ BAXTER, Rob – FITCH, Bob – JOHNSON, Luke – JOHNSON, Seth – LAFFERTY, Mur – ROWE, Andrew: *World of Warcraft: Roleplaying Game*. Arthaus, 2005. 38. ill. Blizzard: *World of Warcraft* című játéka, ingame könyv *War of the Ancients*. valamint: KNAAK, Richard A: *Végtelen forrás*. Debrecen, Szukits, 2006., KNAAK, Richard A: *Démonlélek*. Szukits, 2007. , KNAAK, Richard A: *Meghasadt föld*. Debrecen, Szukits, 2006.

(Halálszárnny, a Pusztító). Azonban e varázstárgy kétélű fegyvernek bizonyul, mert birtokosa akaratával az *aspecteket* maga alá gyűrheti, akik erejük jelentős részét beleadták a *Demon soul*-ba. Mivel *Neltharion* alkotta meg, ezért csak *Deathwing* (későbbi énjének) egy darabja képes azt elpusztítani. Az *aspecteket* *Deathwing* egymást ellen fordította, s ez romlást és pusztulást eredményezett, céljaik elérése helyett. A világ elpusztíthatatlan leghatalmasabb istenévét kívánt válni. Azonban a talizmán később elpusztul egy *Ronin* nevű ember-varázsló segítségével. És ezzel a hatalom az *aspectek* kezébe került vissza.²⁰²

Alexstraza, *Ysera*, és *Nozdormu* bűbájával ruházták fel a *night elfeket*, hogy fajuk erős maradjon a Légió visszatérésének esetére. *Alexstraza* egy varázsmakkot helyezett a *Well of Eternity*-be, melyből a hatalmas *Nordrassil* (*World Tree* – Világfa) nőtt. *Ysera* összekapcsolta a *World Tree*-t a saját *Emerald Dream* síkjával, és egyezséget kötött a *night elf* druidákkal. *Nozdormu* bűbáját helyezett el *Nordrassilon*-ra, ezzel halhatatlanná téve az *night elfeket*, akik halhatatlanságot kaptak, amíg a *World Tree* él.²⁰³

A *night elfek* ezután két részre szakadtak. Látták, hogy a mágiahasználat milyen szörnyű dolgokat eredményezhet, valamint félték a légió visszatértét, és el akarták azt kerülni. Ezért nagyrészüket fogadalmat tett, hogy amíg a világ világ, soha többé nem használják a varázslatot. Azonban a *Highbornok* ezt megtagadták, elhajóztak és megalapították *Quel'Thalast Lordaeron* északi részén elhelyezkedő szigeten, s -6800-tól ők lettek a *high elfek*.²⁰⁴

-2800 A *high elfek* hosszas állóháborúban álltak a helyi *trollok*kal, s vesztesre álltak a hatalmas túlerő miatt. Az emberekhez fordultak segítségért, akik megmentésükre siettek,

²⁰² KNAAK, Richard A: *Démonlélek*. Debrecen, Szukits, 2007.

²⁰³ BAXTER, Rob – FITCH, Bob – JOHNSON, Luke – JOHNSON, Seth – LAFFERTY, Mur – ROWE, Andrew i. m. 203. ill. WOLF, White: *World of Warcraft: Roleplaying Game: Alliance Player's Guide*. Arthaus, 2006. 125. továbbá KILEY, Ellen P.: *Lands of Mystery*. Arthaus, 2006. 17.

²⁰⁴ WOLF, White: *World of Warcraft: Roleplaying Game: Alliance Player's Guide*. Arthaus, 2006. 178. ill. BAXTER, Robert – CAMPBELL, Tim – FITCH, Bob – JOHNSON, Luke – JOHNSON, Seth – LAFFERTY, Mur – SCOTT, Andrew J.: *World of Warcraft: Roleplaying Game: Lands of Conflict*. Arthaus, 2004. 113.

s ezért a *high elfek* mágiahasználatra tanították őket. Együttes erejükkel legyőzték a trollokat az *Alterac Mountains* lábainál.²⁰⁵

-2500: A *Titánok* eredeti lényei a *earthenekből*, az átok hatására lett törpök, ekkor a felszínre jöttek, s megalapították *Ironforgeot*.²⁰⁶

-1200: Az emberek a terjeszkedése folyamán hét fő királyságuk szövetséget köt. Ez az első szövetség egy király alatt, s az emberi történelemben igen fontos esemény a *Szövetség* létrejötte.²⁰⁷

Az emberiség elit mágusai közül hosszú évszázadokon keresztül mindig kiemelkedett egy, akit tudása a többiek fölé emelt. Ő lett korának a *guardianja* (védelmezője) aki, a világ halandó őrjökeként funkcionált Ő viselte a *Guardian of Tirisfal* nevet.

-898-ben az élő védelmező *Aegwynn* lett. Az ő védelme alatt *Sargeras* utat talál *Azerothra*, s a varázslónő megküzd megtestesülésével, le is győzi azt. Azonban *Sargeras* a csata közben megszállja az *Aegwynn* méhében növekvő gyermeket, melyről anyja nem szerez tudomást. A gyermek, *Medivh*, később követi anyját, mint guardian. Amint az ifjú mágus ereje növekszik *Sargeras* átveszi a hatalmat elméje felett.²⁰⁸

-100: A *Draenor* nevű világon hosszú ideje békében élnek együtt a *Sargeras* elől menekülő *eredarok* túlélői. A *Holy lightot* (Szent Fényt) imádva, *draenei* néven ismeretesek. *Kil'jaden* - a *Burning Legion* egyik vezére - arra az elhatározásra jut, hogy nem szemtől szembe intéz támadást ellenük, mivel úgy el tudnának menekülni, hanem a helyben lévő *orkokat* használja fel céljai elérésére. Az *orkoknak* hatalmat és mágiát ajánl, mellyel többen élnek, s végül a démoni vér által elveszítik eredeti valójukat, elveszítik vörös bőrszínüket, s bezöldülnek.²⁰⁹ Nyolc év alatt módszeresen elpusztítják a *dreaneiket*. Egy kis csoportjuk éli túl a népirtást, akik el tudtak menekülni. Míg az *orkok*

²⁰⁵ Blizzard: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Arathor and the Troll Wars*.

²⁰⁶ Blizzard: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Ironforge - The Awakening of the Dwarves*.

²⁰⁷ Blizzard: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Seven Kingdoms*.

²⁰⁸ GRUBB, Jeff: *Az Utolsó Őriző*. Debrecen Szukits, 2004.

²⁰⁹ Szembetűnő Edgar Rice Burroughs hatása. A kulturáltabb faj vörös, míg a barbár zöld színű.

eredetileg nemes, bölcs népek voltak, ezt a tulajdonságukat elveszítik, és vérszomjas, barbár teremtményekké válnak.²¹⁰

Miután az orkok saját világukat démoni hatalommal elpusztították, *Kil'jaden* új szerepet szán nekik, *Azeroth* megsemmisítését. *Medivh* segítségével, illetve az ork szellemi vezetők hasonló megkísértésével, egy portál megnyitását készítették elő, amelyen keresztül az orkok átléphetek *Azerothra*. *Gul'dan* az, aki a hordát átvezeti a portálon. *Durotan* a *Frost Wolf* klán főnöke, nem volt hajlandó részt venni ebben, és a saját törzsével elhagyta az orkokat.²¹¹ *Medivh*et saját tanítványa és a *Szövetség* több hőse legyőzi.²¹²

A játékok itt veszik fel a történet fonalát

1 *First War* (az Első Háború) eseményei: *Azeroth* felét rendkívüli gyorsasággal foglalják el az e világra érkező orkok. Elesik az eddigi legnagyobb emberi királyság, s a *Szövetség* visszaszorul.²¹³

A véres háború évekig folyt, az orkok és a Horda győzelme látszólag biztos volt. A törpök hegycsúcsaitól, az *elfek* erdejéig mindenhová elért a hatalmuk, mindent felégettek. Ekkor történt egy változás. *Kil'jaden* démoni vér felhasználásával szórt átkának hatása elmúlt. Mikor a győzelem biztosnak látszott, seregük *Lordaeron* kapujában állt, *Gul'dan* elárulta orkokat, és a sereg több mint felével tengerre szállt. Isteni hatalmat akart magának, amit *Sargeras* kriptájában kívánt megszerezni. *Gul'dan*t ott széttépik dühös kísértetek, és *Orgrim Doomhammer* bosszút áll az árulókon. A megtört sereget a *Szövetség* villámgyorsan a kontinens déli részére szorította vissza, s a túlélők csak súlyos veszteségek árán tudtak elmenekülni vissza *Blackrock Spirebe*. Az emberi seregek továbbhaladva végül elpusztították a *Darkportalt*.²¹⁴

²¹⁰ Blizzard: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Kil'jaeden and the Shadow Pact*. ill. Blizzard World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Rise of the Horde*.

²¹¹ Blizzard: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The Dark Portal and the Fall of Stormwind*.

²¹² GRUBB, Jeff: *Az Utolsó Óriző*. Debrecen Szukits, 2004.

²¹³ Blizzard: Warcraft: Orcs and Humans játéka mondja el ezt a történetet

²¹⁴ Blizzard: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The Alliance of Lordaeron*.

6-7 Az emberek szövetségre lépnek az *elf*ekkel és *törpök*kel, és a továbbiakban együtt küzdenek a *Horda* maradványai ellen, akik továbbra is jelentős erőt képviselnek.²¹⁵

7 *Kil'jaden* miután rájött, hogy a *Horda* elbukott, új módszert keresett, amivel elpusztíthatja *Azerothot*. Azonban tanulva tévedéséből, az új serege a végletekig lojális élőholtakra alapult. Egy *Ner'zhul* nevű *ork* sámánt testileg és lelkileg darabokra tépve teremtette meg a *Lich Kinget*. A *Nathrezim* segítségével felügyelte, hűségét, ténykedését.²¹⁶

18 Egy *Thrall* nevű *ork*, a rabszolgasorsból kiszabadulva, az évek során összeszedte a szétszóródott *ork* klánokat, erőteljes szellemi vezetőként egyesítette az új hordát, célt s identitást adva nekik. Az évek során a *trollok* és a *tauren*ek csatlakoztak a *Hordához*. *Thrall* magára öltve *Orgrim Doomhammer* páncélját, s fegyvereit, ezáltal elfogadott vezetője lett a hordának.²¹⁷

18 A *Lich King* mentális hívást küldött szét a világban. Ezt több mágus is meghallotta. Közülük azonban a legerősebb *Kel'Thuzad* volt. Tanulmányai során tiltott mágiák felé fordult, ezért örömmel fogadta el a *Lich King* ajánlatát, melytől emberfeletti hatalmat kapott. *Kel'Thuzad* visszatérve emberi követőket gyűjtött, akik hozzá hasonló nézetet vallanak a tiltott mágiáról, és a nekromanciáról, és megalkotta a *Cult of the Damnedet* (az Átok Kultuszát). Örök életet kínált mindenkinek, aki csatlakozik hozzá.²¹⁸

18 A kontinens északi részét *Kel'Thuzad* és a *Cult of the Damned* elkezdte módszeresen megfertőzni, egy járvánnyal.

²¹⁵ Blizzard: Warcraft 2: Tides of Darkness játék mondja el ezt a történetet

²¹⁶ Blizzard: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The Birth of the Lich King*.

²¹⁷ Blizzard: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *The New Horde*.

²¹⁸ Blizzard: World of Warcraft című játéka, ingame könyv *Kel'thuzad and the Forming of the Scourge*.

20 A győztes háború után politikai összetűzés alakult ki, melyet fokozott az *elfek* kiválása. A Szövetség azonban még így is jelentős hatalommal bírt, maguk oldalán tudva a *Kirin Tor* varázslóit, *Kul Tiras* flottáját és a törpöket.²¹⁹

25 *Arthas Menethil Lordaeron* hercege felesküdt saját földjeinek megvédésére. Látván királysága pusztulását, egyre drasztikusabb döntéseket hoz, köztük, egy város lakosainak elégetését, hogy megakadályozza a pestis továbbterjedését. Az élőholtakat *Northrendre* követve, megpróbálja a saját területükön elpusztítani azokat, azonban hamar vesztes helyzetbe kerül. Végso elkeseredésében egy átkozott kardot, a *Frostmournét* veszi magához, amely a Lich King alkotása, s magához láncolja az ifjú herceg lelkét. Ezzel korábbi szövetségesei ellen fordítja őt. A Szövetség legnagyobb hőséne bukása után *Kel'Thuzad* vezetésével a *scourge* nekiáll egy portált nyitni, amin keresztül *Archimond* és seregei Azerothra léphetnek. Eközben az *orkok Thrall* vezetése alatt az új kontinensen építik otthonukat. *Archimond* sikeresen világunkra lép seregével, azonban a világ fajai kivétel nélkül egyesülve *Hyjal* hegyei alatt *Malfurion Stormrage* vezetése alatt legyőzik e őket.²²⁰

26 *Arthas* válik a *Lich Kingé*.²²¹

30 Itt veszi fel a történet fonalát, a *World of Warcraft* nevű játék, melyben a mai napig folytatódik.

²¹⁹ Blizzard: *World of Warcraft* című játéka, ingame könyv *The Alliance Splinters*.

²²⁰ Blizzard: *World of Warcraft* című játéka, ingame könyv *The Scourge of Lordaeron*. ill. Blizzard: *World of Warcraft* című játéka, ingame könyv *The Sunwell – The Fall of Quel'Thalas*. továbbá Blizzard: *World of Warcraft* című játéka, ingame könyv *The Battle of Mount Hyjal*. mégtovábbá Blizzard: *World of Warcraft* című játéka, ingame könyv *Archimonde's Return and the Flight to Kalimdor*. végezetül Blizzard: *Warcraft III. Reign of Chaos* játéka mondja el ezt a történetet

²²¹ Blizzard: *World of Warcraft* című játéka, ingame könyv *Old Hatreds – Colonization of Kalimdor*. ill. Blizzard: *Warcraft III: The Frozen Throne* játéka mondja el ezt a történetet