

## A város

# FÖLDRAJZ

A város sztereotípiája. Olyan, amilyeneknek mi elképzeljük, látjuk, és amit belőle megtapasztalunk. Hogy mit rejt még magában, mennyi általunk ismeretlen oldala van, azt már csak azért sem tudhatjuk, mert nem ismerjük. A fantasy világok városai ezért párhuzamba vonhatók a mi (az írók, játékosok, szerepjátékos-mesélők) előzetes információival.

Amit a várossal általában tudunk: a civilizáció alapja. Talán. Mindenesetre észrevehető különbség a barbárok és a civilizált népek között, hogy míg az előbbi az örök változást, az utóbbi a megállapodást, a jövőbe tekintést, a maradandó megalkotását tekinti sajátjának (Kenneth Clark). A fallal körülvett lakóhely, a templom, a magas kastélyok mind a jövő számára épülnek, azért, hogy hirdessék a múltat (amely akkor még ugyebár jelen). Ezzel szemben a nomádok (pl. a népvándorlás tömegei) nemigen hagytak hátra örökérvényű épületeket, a jellegzetes temetkezési helyek is már egy letelepedési szándékot fejeznek ki.

Bármilyen kultúráról legyen is szó (klasszikus keleti vagy nyugati), bármilyen embertípusról (keleti, atlanti, mediterrán) – a várost mindig az élet központjának tekintették. Megjelenése és ezernyi jellegzetessége erősen megkülönbözteti a pusztát falvaktól, tanyaközpontoktól, ha lehet ezt mondani, a vidéktől.

Elteltekintve a modern kor urbanisztikus elkorcsosulásaitól, a városiak és a nem-városiak között húzódó szakadék mindig az előbbieket előnyeit növelte.

### Hogyan alakul ki?

Az idők folyamán (ha a fantasy klasszikusan feudális rendszerét tekintjük) kétféle fejlődést látunk: az ókori és a középkori városok mintáját. Mivel az előbbi jelentősen nemzeti (és/vagy faji) alapon történt, az utóbbi pedig a hűbéri rendszer, a politika és a vallás kényszerpályája, fontos a kettőt külön venni.

Athén és Róma. A klasszikus városok jelentik azt, amit minden ókori írásműben a várossal azonosítanak. Misztikus háttér (pl. a 7 domb, Rémus és Romulus, Aeneas), erős polgári akarat (Róma legyen szabad!), önmagát kialakító civilizáció, másoktól elszerzett technika (Fönícia, Karthago, Egyiptom), és a lakosok minden nehézséget elsőpró akaratára – ez alkotta meg a várost. Kisebb településekből előbb fakerítés, aztán a templomok védelmére kökerítés, végül egy teljes város született. Isteneik segítségével (sic!) átvészelték az első megpróbáltatásokat, szembeszálltak a riválisokkal, majd politikailag megerősödve, katonailag és gazdaságilag gyarapodva már egy





hatalmas birodalom székhelyévé válhattak. Pusztulásukat – még ha sok száz éven át élvezték is a „világ közepe” címet – a falaknak, a változni képtelen gondolkodásnak köszönheték.

Hierarchiájuk kemény rendszer szerint létezett, rabszolgaság, szónokok, ünnepi játékok – ma már csupán ezek jelzik a múltat, noha Róma mint Urbs Aetherna még a legtávolabbi provinciák „békés” kúriáit is bevilágította.

Erős, fegyelmezett rend uralta a várost, minden devianciája beleillett a rendbe. Az orgiák épp úgy, mint a katonai parádék.

A feudális városok Rómával szemben már nem a világ fővárosai. Kent, York, London, Párizs, Lyon, Marseille, Hamburg, Bréma, Köln, Genova, Velence, Firenze, Pest, Sopron, Fehérvár, Porto, Toledo, Valencia, Barcelona, Krakkó, Moszkva – és még lehetne sorolni az ezredforduló után kialakuló, hamarosan óriásivá duzzadó városokat. Mindegyiknek megvan a maga története, sőt, történelme. Hiába fénylik később Párizs, hiába lesz az üzleti élet központja London, Granada és Konstantinápoly mágiáját és rejtélyét sosem képesek felülmúlni.

A feudális rendszer hatalmi láncban testesül meg. Mindenki valakinek az alattvalója, egyes országokban ezen kívül még a királyé is. Jogok és kötelezettségek bullákba foglalt sokasága határozza meg, mit tehet egy kispalota, egy lovag, egy szabad polgár.

A szabadságot Krisztus (Európa) nevében átértelmezték, jelentős erővé lépett elő az egyház (az athéniak még kegyes isteneknek, civakodó „halhatatlan emberek”-nek tekintették őket – a Szent Inkvizíció már politikai hatalomként, a jezsuiták valóságos bankárokként jelentkeztek a középkorban).

A város alternatívát jelentett. Ismert, hogy az a szökött jobbágy (ld. még röghözkötés), aki egy éven át a városban élt, szabaddá lett. A fallal körbezárt kis világot a kövek megvédték a hadaktól, jogaik pedig az önkényeskedő uraktól. Ez hatalmas érvágás a feudális rendszeren.

Miért? Mert – bármilyen, ma bigottnak tűnő színben is – a gondolkodás szabadsága kinyílt. Születtek olyanok, akik megkérdőjelezték a rendet, a vallást, a jogot, a kötelezéseket, az adókat, az önbíráskodást. Hamarosan olyan szigorú törvénykezés lépett érvénybe, amelyhez külön mesterek (jurátusok, jogászok) kellettek. Néhány

esettől eltekintve (pl. 30 éves háború) fegyveresek már nem háborgatták a várost, megindulhatott a fejlődés, szellemileg és anyagilag egyaránt.

Tucatnyi templom épült, kialakultak a ma ismert városnegyedek, a szokások. Egyetemek épültek, ahol egyházi és világi képzés folyt, s noha a civilizáció továbbra is a jövőbe tekintett, egyúttal már képtelen volt kordában tartani az örök változásra éhes „mindenkori ifjúság”-ot.

## A környék

A semmibe senki nem épít várost. Közlekedési, kereskedelmi, politikai, stratégiai helyeken már inkább: folyó mellé, kellemes tengeri kikötő fölé, bányák közelébe. A falvakkal ellentétben a város ezer évre (vagy még többre) rendezkedik be, nem költözhet arrébb egy áradáskor (jellemző a vízzel küzdés a történelemben), a föld elroncsolódásakor, háborúban (bár akadt rá példa: Moszkva). A keleti városok bizonyos tanításokat vettek alapul, tekintve a folyók folyásától a szél irányán át a hegyvidék fekvéséig. Nyugaton inkább a praktikusság vezette a városalapítókat. Egy folyó egyik partja kikötő, a másik a lakónegyed. Hamarosan mindkettő kiszélesedik, társakat kap, temető kell, szórakozóhelyek, fogadók az utazóknak, felépülnek az első falak, palotát épít a király vagy valamely más főúr, egyetemet alapít valamelyik egyház, újabb falakat húznak fel. Pedig csak egy kikötő volt száz éve – ma forgalmas üzleti központ. A közelben rétek, legelők, szántóföldek jobbágyok, akik élelemmel látják el a várost, vászonanyaggal a takácsokat, szabókat. Távolabb erdők és hegyek, ahonnan fát hoznak télre és az ácsoknak, asztalosoknak. Legfeljebb néhány napi járóföldre bányásztelepülés, ahonnan követ, nemesfémeket, érceket kapnak a kovácsok és más mesterek. A folyó összeköt a legközelebbi várossal, esetleg a tengerrel – ez a nyitottság része a fejlődésnek.



## *A fantasy ember-városairól*

Alapvetően kétféle várost alkottak az írók és a mesélők. Az első mindenképp a valóságot mintázza, alapja egy létező nagyváros, a maga jellegzetességeivel. Az ember ilyenkor néha önkéntelenül is átvesz olyasmit, ami rombolja az összképet, mivel a fantáziavilágot szabályok közé szorítani már-már a fantasia szót teszi nevetségessé.

A meghökkentő újítások viszont (nem feloldható) ellentmondásba kergetik az itt élőket. Ha egy városi előljáró lefizethető, akkor komikus hazaszeretetről vagy önfeláldozásról beszélni. Ha egy céh a középkori rendben működik, nyilvánvaló a korrupció – ha regényes idill jellemzi, akkor nem érvényes a legények beavatási tortúrája.

A másik típus a magunk alkotta világ magunk alkotta városa. Itt teljesen szabad a képzelet. Jobbára csupán szilánkokat vesz elő az alkotó, egy kicsi Párizs (pl. Psyra egyeteme a késő XV. sz. Sorbonne-ja, uralkodója tipikus „angol”, fekvése klasszikus kétpartos mint általában az európai fővárosok).

Ezek hátterek, az emberi viselkedések viszont a fantázia szülöttei, logikusak, de hiszékenyek, pökhendiek, de becsaphatók, naivak és ravaszak egyszerre. Nem kötik a feudális vagy ókori szabályok, adót egyszer fizetnek, bálókra járnak – megengedett az anakronizmus is, mivel mindent átfog az „elképzelt” jelző. Ruháik néha elrugaszkodnak a valóságban használtaktól, szokásaik a kelta ünnepekhez, papjaik a druidákhoz hasonlítanak – vagy épp saját szemlélet szerint bármelyik ma is élő vallás (esetleg szekta) beavatottjaihoz).

Tolkien óta az ember az a típus, akinek nincs semmi különleges mágikus képessége, de az ehhez kapcsolódó hibától is mentes. Nem él 2000 évig, de talán ezért meglátja a pillanat erejét. Nincs sziklák mozgató ereje, de talán ezért inkább az eszével oldja meg a problémát. ők keresik a mágiát, az istenekhez vezető utakat, a titkos tanokat, a rejtélyeket. Városaik is erre épülnek. Mindenhol fellehető a logika és a

babona keveredése (egészen az utcák hálózatától az idegenekhez fűződő kapcsolatukig). Irigyek és kicsinyesek – de önfeláldozók tudnak lenni a hitükért, a szeretteikért – esetleg a hazájukért. Rájuk hat leginkább a hatalom csábítása, így szinte kivédhetetlen a bürokrácia és a hierarchikus kormányzás jelenléte.

De még egy városi előljáró is lehet fantasyalkat (ld. Asterix és Obelix törzsfőnökét), bár kevésbé regényes módon, mint egy elf íjászlány.

Fontos a mágia és a vallás kapcsolata: miben jelentkezik a varázserő, és mennyire erős az egyes istenek hite, vannak-e csodák és megtestesülések?

### *Kik lakják a várost, milyen emberek?*

Először is: emberek. Ebből következően van szakmájuk, családi és baráti hátterük, céljuk, kicsinyes vagy hősies vágyaik. Van múltjuk, és bíznak a jövőben (különben elmennének kalandozni). Elvonulnak a külvilágtól, amit mesés elbeszélésekből ismernek, távoli utazóktól, vándorkereskedőktől hallják, milyen a külvilág. Élik a mindennapokat, ebből kifolyólag igen kiszámítható a cselekvésük. Mivel ismertek a motivációk, az egyéni jellemvonásoktól eltekintve minden kocsmáros ugyanolyan, minden szabó és varga hasonló.

Egy ideig.

A történetekben ők alkotják a statiszták tömegét kellene, bármelyik percben fontos szereplővé válhatnak, de egyébként nem túl jelentős alakok. Ide tartoznak a városőrök és háttérben maradó tolvajcéhek. Komolyabb szerep juthat a tanult embereknek, kezdve a papoktól, mágusokon és kirurgusokon keresztül az olyan szereplőig, mint a kocsmárosok, akik nem könyvből, hanem az életből tanulták meg az embereket kiismerni. Egy város szellemi elitje maga a város. A fogadóban utazók szállnak meg, kalmárok, akik rejtegetik – vagy épp hangosan kínálják – a portékáikat. Kalandorok, nöcsábászok, kalandozók, rosszlányok, jószok, vándorok és más szerencsevadászok pihennek a falak között. ők egyetlen percre sem válnak nyárspolgárokká, mindig a veszély és a kaland forrását rejtik. Egy aggastyán, aki a semmiből jelenik meg, egy szép nő kíséret nélkül, egy magányos lovag a fogadóban – ők valamennyien nélkülözhetetlenek a fantázia-szülte városokban.



Miattuk marad mozgásban a levegő, ők a fűszer a város levesében.

## A város képe

A legtöbb leírás kiterjed azokra az ismert városrészekre, amelyek összességében megadják a létképet. Ezekre külön ki kell térni, amikor az író létrehoz egy várost – sosem teljes tudhatja bizonyossággal, melyik sarkon vesz új fordulatot a története, melyik karakter mit tesz – és esetleg miért. A következők (hacsak ki nem felejtettem valamit) a legjellemzőbb negyedek:

- **Üzleti negyed:** bankok, piacok, kovácsok, műhelyek. Itt esetenként mesterségekhez kötődő utcákat lehet találni, legális vásárhelyekkel és az alvilág titkos jelenlétével. A civilizációtól függően találni rabszolgapiacokat is, bár ez a felfogás inkább a barbárokra jellemző.

- **Királyi negyed:** esetleg elzárt, titkos, őrzött, belső. Lehet még egy várfal, egy „Tiltott város” vagy Kreml-szerű belső világ. Bizonyosan őrség védi a kaput, kevesek léphetnek be, talán valahol a város falán kívül van, lehet egy Versailles-típusú székhely vagy csupán egy várerőd templommal és lakóépületekkel (történelmi belső vár-város, pl. Buda).

- **Szórakozó (esetleg alvilági) negyed:** minden, ami beleillik a képbe. Egyes világokban kábítószert is lehet kapni, ami tönkretesz a fantasy meseszerűségét. A rimák és duhaj matrózok világa adhat egy Szinbád-szerű képet – bizonyos határokon belül. A szerencsejáték, a kockázás és a kártya tipikus emberi időtöltés, így helye van az ember-városban.

- **Fogadó negyed:** főleg a kivezető utaknál, a kapuk közelében, számos istállóval.

- **Temetők:** vallásonként, esetleg. A Sötét Fantasy alapvető eleme, egy átlagos mesevilágban nem rohangál percenként egy-két nekromanta az utcán. Fal keríti el, többnyire a szegényebb városnegyed környékén találni, a fal tövében nem ritka látvány egy-egy koldus.

- **Szegénynegyed:** nyomortelepek, ha beleillik a képbe. Általában igaz, hogy egy város nem „mindent bele” jellegű a fantasyban, így nem New York-ra hasonlít, inkább egyöntetű képet alakít ki magáról. Vagy átlagosan jómódú, és akkor kevesebb a csavargó, vagy szegényesebb,

ilyenkor a kocsmáktól kezdve mindenhol pribékeket, részeg csavargókat látni.

- **Előkelő negyed:** díszesebb paloták, kertek. Errefelé gyakrabban látni városőröket, a házak tisztábbak, magasabbak, a szolgálok arca egészségesebb.

- **Külsőbb kerületek:** ez teljesen egyedi. Lehetnek itt az új városlakók házai, félelmei fajok vagy népcsoportok elkülönült városrésze (ha beleillik a képbe). Általában kaotikusabb, kevesebb benne a rendszer és a felügyelet.

## Ami elengedhetetlen

Egy városban az ember szeret otthonosan mozogni. Ezt akkor teheti, ha ismeri, és nincs minden sarkon meglepetés – mármint az épületeket illetően. Kellenek jó kocsmák, ahol nem vizezik a bort, ahol kapni a távoli ország méregerős pálinkájából, akad egy-egy fogadó, ahol jóra való fickók mindenről értesítenek bennünket, és csinosak a nők. Egy kiváló kovácsmester, istálló, templomok, piacok – mind nélkülözhetetlenek. Nincs elszomorítóbb annál a leírásnál, amiben egy fogadó és egy templom szerepel mindössze. A karakterek semmiféle kötelezettséget nem fognak érezni a várossal szemben, ha azt sem tudják, hol vannak. De, ha rájuk köszön az ács, esetleg egy csinos ifjú dáma, egy polgárlány mosolya... ha a páncél javítása közben a kovácsmester itallal kínálja őket, pipára gyűjtanak, s kedélyesen elbeszélgetnek, akkor máris kellemesebb a hangulat. A város a külső-belső biztonságra törekszik, így fontos szerepet tölthetnek be az elöljáróságok, a hivatalok, a király tanácsosai, az őrségek, a kapuk, a falak.

## Csapdák

A legfontosabb: semmit nem szabad túlbonyolítani! A várost épp úgy, amint esetlegesen egy szerepjáték harcrendszerét. Az ugyanis megöli a hangulatot. Legyenek tipikus helyek, terek, árkádok, paloták – de mértékkel, különben a szereplők elvesznek.

A lakosoknak legyen kapcsolataik egymással (pl. az egyik szabómester szemet vet a másik nejeére), visszatérő alakok (ismerős az őrségben), jellemző rájuk a város, amint ők a városra (ruházat). Csak a világképbe illő motívumokat szerencsés felhasználni, bármilyen kellemes is egy keleti típusú bankház – aligha illik egy Gyűrűk ura stílusú világba.

Kivált komikus a megalomán díszlet. A túl vastag falak, a túl magas tornyok, millió mérföld hosszú csatornahálózat, párban járkáló mágusok, a naponta feltűnő istenek, az egymást érő (persze nagyon-nagyon titkos) tolvaj-, és fejevadászcéhek székházai. Veszélyes a köznapi élet mentalitásának átmentése – a mesék nem bírják el a modern kor terhét: politika, maffia, korrupció, terrorizmus, betegségek, versenyszellem, antiszemitizmus, információs kultusz, tömegmanipuláció, állami költségvetés stb.

Bármilyen legyen is a város, egyetlen fontos szabály van: a hangulat mindenre kihat. Ha a szereplők jól érzik magukat, a vészes anakronizmus is megbocsátható, ha kínlódnak, akkor a legszebben felépített világ is becsődöl.

Talán segítettem, remélem.

2002.05.13.

Szerző: Sonterr

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk eredetileg a Pergamen újságban jelent meg.