



Hogyan élesztették újjá a rég elveszett Hotarumaru-t

A *Hotarumaru* kard a *Touken Ranbu* (*Tōken Ranbu*) játékban (1) egy fiatal fiú képében jelenik meg, akinek életkorát a rajongók gyakran 9 és 14 év közé teszik. Bár külseje apró és aranyos, valójában egy több mint ezeréves történelmű, 136,36 cm hosszú *ōdachi*-t (óriáskard) jelenít meg, amely egykor *Aso Korezumi* (?–1364) nagyvezért nyűgözte le méltóságával és legendás múltjával.



Sajnos a kard ma már sehol sem található, de egy japán történelemkedvelő csoport újjáélesztette, így a *Hotarumaru* legendája tovább élhet.

Egy gyönyörű legenda

(A *Hotaru* a *Hotarumaru* névben szentjánosbogarat jelent.)

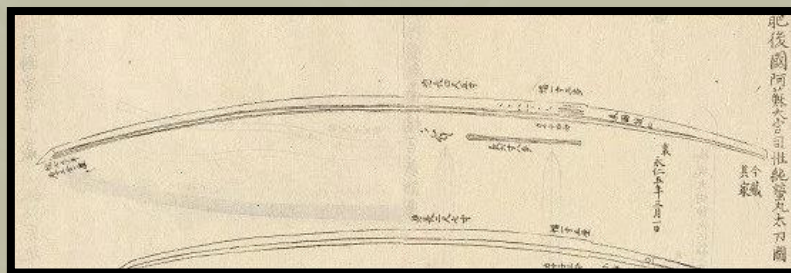
A *Rai*-iskola mesterei által 1297-ben kovácsolt, páratlanul finom műalkotás a *Nanboku-chō* korszakban *Aso Korezumi* (†1364) birtokába került. Az 1336-os *Tatarahama*-i csatában, amikor a vezér már a vereség szélére sodródott, kardja súlyos sérüléseket szenvedett. Azon az éjjelen azonban különös álmot látott: egy rajnyi szentjánosbogár telepedett a kardra.

Másnap, mikor felébredt, a penge teljesen épen ragyogott előtte, minden csorba és repedés eltűnt. E csodás esemény után *Aso Korezumi* a kardot *Hotarumaru*-nak nevezte el, a „szentjánosbogarak kardjának”.

A Hotarumaru rövid története

A *Hotarumaru* egyszer túlélte a háborút, de másodszorra már nem.

A kard holléte az 1945-ös Csendes-óceáni háború befejeződése óta ismeretlen. A pletykák szerint az Egyesült Szövetséges Hatalmak Főparancsnoka a japán kardok lefoglalására irányuló művelet során megszabadult tőle. A japán kormány a mai napig igyekszik felkutatni rég elveszett nemzeti kincsét.



Újjáélesztés

A *Touken Ranbu* volt a kezdet.

2015-ben néhány mesterségbeli szakember a *Gifu* prefektúrából közösségi finanszírozási programot indított a *Hotarumaru* visszahozatalára. Összesen 45 millió jent gyűjtöttek, ami nyolcszorosa volt a kitűzött célnak.

A támogatók nagy része a *Touken Ranbu* játék rajongója volt, akik a játékhoz hasonlóan szerették volna megőrizni a történelmet. A legnagyobb adományozó *Takaki Kosaka*, a *Touken Ranbu* fejlesztő *Nitroplus* elnöke volt, aki maga 2,5 millió jent adott a projekthez.



Takaki Kosaka, a Touken Ranbu fejlesztő Nitroplus elnöke.

A projektért felelős kovács, *Fusaoki Koroki* így nyilatkozott: „a játéknak óriási hatása volt.” A másik kardkovács *Fusayuki Fukudome* volt.



Fusayuki Fukudome balra és Fusaoki Koroki jobbra.

Az újonnan elkészült *Hotarumaru* eredetileg az *Aso*-szentélynek készült felajánlásként, ahol azt tervezték, hogy több évszázadon át otthonra talál.

Minden jól ment, egészen addig, amíg 2016-ban *Kumamoto* földrengései nem pusztítottak.

Az *Aso*-szentély egyes épületei teljesen megrongálódtak. A szerencsés épségben maradt épületek vagy megsérültek, vagy már nem voltak stabilak.



A *Hotarumaru*, a japán kulturális örökség és a *Kumamoto*-i földrengés áldozatainak érdekében a kardkovácsok egymillió jent fordítottak az *Aso*-szentély helyreállítására. Ezt követően a súlyosan megrongálódott szentély területén időről időre nyilvános kovácsolási bemutatókat tartottak. Ezek az események nemcsak jelentős számú látogatót vonzottak, hanem lelki támaszt is nyújtottak *Kumamoto* lakóinak, akik mély tisztelettel viseltettek a szentély iránt.



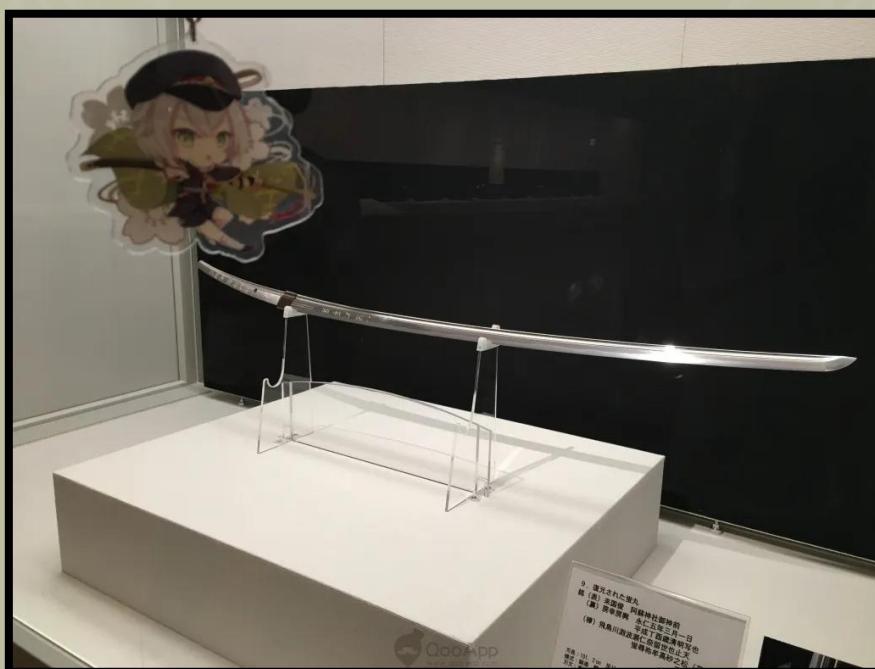
2017 júniusára végre elkészült a *Hotarumaru* lekovácsolása. Június 17-én ünnepélyes felajánlási ceremóniát tartottak a szentélyben, amelyen számos történelemkedvelő, *Touken Ranbu* játékos és idős ember vett részt, akik egész életükben várták a *Hotarumaru* visszatérését. Ez minden bizonnyal meghatározó és szívhez szóló nap volt Japán számára.

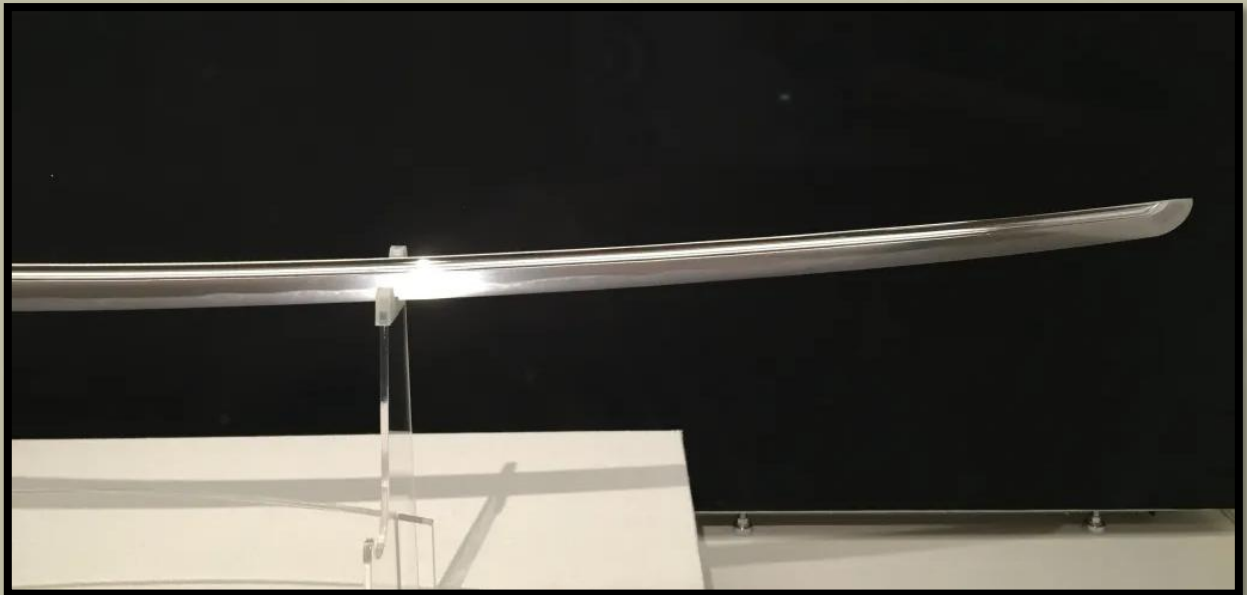




Nyilvános bemutató

A felajánlás után a *Hotarumarū* egy ideig különböző múzeumokban került bemutatásra. 2017 szeptemberében a *Higo no Satoyama* Galériában, *Kumamoto*-ban is tanúja lehettek ragyogásának.





Touken Ranbu és a kultúra megőrzése

A szülők és tanárok azt mondhatják, hogy ezek csak kardok, és a mai gyerekeknek nem szabad személyiséggel felruházott tárgyakkal játszaniuk. Pedig ezek a fiatalok interaktív és hatékony módon ismerkednek meg a világgal, miközben értékes kultúrákat őriznek meg. A játékok és az anime sajátos módon fontosak és jelentősek.

A *Hotarumaru* újjáélesztése a világ minden táján élő *Saniwa*-k (3) közös, sikeres munkája. Elismerés mindenkinek!

Lábjegyzet:

1. A **Tōken Ranbu** egy japán online játék és médiaprojekt, amelyet a Nitroplus és a DMM Games fejlesztett. A játék alapötlete az, hogy híres történelmi japán kardokat (például katana, odachi, tantō) személyiséggel felruházott karakterekké alakítanak, azaz „élő kardokká” (Touken Danshi), akiket a játékosok irányítanak. A játék fő célja a történelem védelme: a játékosok ezekkel a kardszemélyiségekkel megakadályozzák, hogy különböző idővonalakon ellenséges erők megváltoztassák a történelmet. A Tōken Ranbu óriási népszerűsége miatt Japánban, és számos anime-adaptáció, színpadi előadás és spin-off játék is készült belőle.
2. **Aso Korezumi** (?–1364) egy japán hadvezér volt a Nanboku-cho korszakban, aki a középkori Japánban a katonai vezetői és szamuráj elit köréhez tartozott. Nevét főként a Hotarumaru nevű híres kardhoz fűződő történet miatt ismerjük, amelyet birtokolt és a Tatarahama-i csatában használt. A kard elvesztett vagy megsérült, majd állítólag egy csoda folytán újra épségben jelent meg, és Korezumi hivatalosan is elnevezte Hotarumaru-nak.
3. A **saniwa** a Tōken Ranbu világában a játékos megnevezése. A kifejezés eredetileg a japán ősi hitvilágból származik, ahol a saniwa olyan személyt jelentett, aki képes volt közvetíteni az istenek akarata és az emberek világa között, gyakran jószertartásvezető szerepben. A játék kontextusában a saniwa az, aki életre kelti és irányítja a megszemélyesített kardokat, a tōken danshi-kat, és vezeti őket a történelem védelmében. A rajongói közösség ezt az elnevezést átvette, így a saniwa ma a Tōken Ranbu játékosait és rajongóit jelöli, akik aktívan részt vesznek a japán kardkultúra és történelmi örökség megőrzésében.

A fordítás az alábbi cikk felhasználásával történt: <https://news.goo-app.com/en/post/21019/qoo-review>