

KARD ÉS MÁSODTEREMTÉS EGY KREATÍV RPG-KIEGÉSZÍTŐ TÖRTÉNETE

KÉSZÍTETTE: M. DALNOKI FANNI (MOMO)

Ismerd meg Vadonföldet egy könnyen játszható szerepjáték és egy lelkiismeretes mesélő segítségével! Barna Bálint (Gandalf) – az MTT oszlopos tagja, egyben tapasztalt és rutinos szerepjátékos – 2016-ban hozta nyilvánosságra az első verzióját egy hiánypótló RPG-kiegészítőnek. Az anyag a Kard és Mágia rendszeréhez készült, és Vadonföldön játszódik A hobbit és A Gyűrűk Ura cselekménye közötti kb. 70 évben. Bálintot a Kard és Másodteremtés keletkezéséről, fejlődéséről kérdeztük – cikkünkben ti is megismerhetitek „a szerepjátékok rántott Snickersét”, és adott esetben kedvet kaphattok egy remek partihoz.

Mi pontosan a Kard és Másodteremtés?

A rövid válasz az, hogy egy általam készített, nem hivatalos Középfölde-kiegészítő a *Kard és Mágia* (KÉM) nevű magyar szerepjátékhoz, amelyhez sorra jelennek meg újabb és újabb anyagaim.

A hosszú válasz pedig, hogy egy privát kísérletezgetésből indult nagyszabású projekt, amely egyre bővül és csiszolódik, és maga is másodteremtő alkotófolyamattá nőtte ki magát. 2016 októberében hoztam nyilvánosságra a KÉM Facebook-csoportjában és az lfg.hu fórum KÉM-topikjában az első publikus változatát, amely azóta több változtatáson is átesett. Az alapszabályokon (*A Vadon Szegélyén túl*) túl mostanra már van kétféle karakterlap, 8 teszt karakter és 5 egyalkalmas kalandmodul hozzá, valamint idén március óta egy blogot és egy Facebook-oldalt is kaptam, hogy összeszedettebb legyen a dolog. Fontos hangsúlyozni azonban, hogy a *Kard és Másodteremtés* nem önálló szerepjáték, hanem KÉM-kiegészítő, a játékhoz ezért szükségesek a KÉM-szabálykönyvek is, amelyek egyébként ingyenesen (és legálisan!) letölthetőek a fomalhaut.lfg.hu oldalról. Én csak azokat a szabályvariánsokat, kiegészítéseket és alternatívákat írtam bele, amelyek a Középföldén való játékot könnyítik meg. Tehát bizonyos értelemben háziszabály-gyűjteményként is értelmezhető, amelyhez egyedi kalandokat is gyártok (amelyek mindig korábban már lemesélt tesztjátékokból születnek).

Miért hoztad létre ezt a kiegészítőt?

Kicsit távolabbról kezdem, mert ez messzire nyúlik vissza, és kiegészítő magyarázatokat igényel. Korábban létezett már többféle hivatalos Középfölde-szerepjáték. Ezek közül a legelső, a M.E.R.P. és a filmes dizájnú *A Gyűrűk Ura Szerepjáték* magyarul is megjelent, sokan játszottak is velük. A *The One Ring* (TOR) – amely szerintem az eddigi legjobban sikerült kísérlet – sajnos nem lett kiadva nálunk (egyébként készült hozzá egy rövid, magyar nyelvű

kivonat, részben néhány MTT-s közreműködésével). Az angol nyelven sok játékosnak még ma is problémája van, ráadásul a szerepjátékosok nagy része a maga megszokott mechanizmusaihoz ragaszkodik, és nehezen tanul új, egyedi rendszereket.



Fotó: Barna Bálint (Gandalf)

Éppen ezért a TOR nálunk még mindig viszonylag ismeretlennek számít, így nem sikerült magyarországi rajongói bázist építeni köré. A megszokott szabályokhoz való ragaszkodás jelensége egyébként külföldön is létezik.

Tavaly év elején, amikor a *Dungeons & Dragons* (D&D) szerepjáték 5. kiadásának szabálykivonata nyílt játéklincenct kapott (*Open Game License* – OGL), a TOR-szerepjátékot kiadó Cubicle7 nagyon merészet húzott: bejelentette, hogy elkészíti a TOR-nak a D&D 5. kiadásával kompatibilis hivatalos konverzióját, *Adventures in Middle-Earth* (a továbbiakban rövidítve: AIM) néven, és onnantól a két termékét párhuzamosan fejleszti majd tovább. Az AIM fél évvel később meg is jelent, és elképesztő siker lett: idén

tavasszal már tízszer annyi AIM-terméket sikerült értékesíteniük, mint TOR-terméket, és az AIM messze a legjobban eladható Cubicle7-kiadvánnyá nőtte ki magát. Úgy tűnik, hiába a TOR egyedi, Középföldére szabott szabályrendszere, óriási volt az igény arra, hogy a világ legnépszerűbb szerepjáték-rendszerében is lehessen Középföldén kalandozni.

Az *AIM Játékosok Könyvét* olvasgatva jutott eszembe, hogy mekkora szükség lenne valami hasonlóra magyarul is. Csak-hogy a D&D 5. kiadás nem létezik magyarul, anélkül meg az AIM nem játszható, ráadásul az AIM szabályainak némelyikét nem minden szempontból találtam szerencsésnek. Elkezdtem töprengeni azon, hogy ha kivonatolni akarnám magyarul a lényegét, nem lenne-e szerencsésebb egy más, magyar nyelvű, ingyenes és könnyen hozzáférhető szerepjáték-rendszert választanom. Elkaptam az ihlet, és elkezdtem átírni KÉM-kompatibilis változatba először az osztályokat és a játszható kultúrákat, de menet közben elszakadtam a forrástól, mert volt, amihez jobb ötletem támadt. Végül már ott tartottam, hogy miért is ne, miért ne készíthetnék egy olyan, eredetileg a TOR és az AIM

ötleteiből kiinduló, de azoktól menet közben egyre inkább elszakadó és önálló életre kelő Középfölde-kiegészítőt a KÉM-hez?

Miért a *Kard és Mágia*t választottad mint alaprendszert?

Több oka is volt. Egyrészt a KÉM is egy D&D nyílt játéklencen alapuló játék, csak nem az 5. kiadásán, hanem a harmadikén (pontosabban a három és feledik kiadásán) alapul, ezért ha az AIM-ből akarok átvenni egy-egy mechanizmust, akkor könnyebb dolgom van. Másrészt a KÉM egy rendkívül egyszerű, úgynevezett „rules light” játék, ahol nagyon kevés a szabály, és sok az improvizatív elem, ami óriási szabadságot ad a mesélőknek, és teljesen kezdő szerepjátékosoknak is könnyű megtanulni (pláne annak, aki ismerte korábban a D&D harmadik vagy három és feledik kiadását – a KÉM játékmechanika szempontjából az utóbbinak igencsak leegyszerűsített változata).

Akadtak persze ellenérveim is: a KÉM nem a tolkien hagyományokra épül, hanem sokkal inkább a howardi Conan-történeteket idézi, a „hack&slash” fantasy-műfajra lett kitalálva, és emiatt kérdéses volt, hogy Középfölde szellemisége megvalósítható-e ezen a rendszeren. Azzal nyugtattam magam, hogy ha a streetfood iparág képes volt megalkotni és sikerre vinni a rántott Snickerst, akkor egy eredetileg műfajidegen rendszer műfaj-kompatibilissé tétele sem lehet annyira merész ötlet. Amikor nyilvánosságra hoztam a *Kard és Másodteremtés* alapszabályait, azzal is vezettem fel, hogy szerintem ez lehet a szerepjátékok „rántott Snickerse”.

A KÉM, a TOR és az AIM mellett fontos ihletforrás volt még a *Helvéczia* nevű pikareszk szerepjáték is, amelyet szintén Lux Gábor (becenevén: elGabor), a KÉM alkotója készített, s amely bebizonyította számomra, hogy egy egészen más műfajban is működőképesek lehetnek a KÉM-szabályok (a *Helvéczia* gyakorlatilag egy KÉM-variáns játék).

Sokan játszanak a kiegészítővel? Mi a tapasztalat?

A facebookos *Magyar Dungeons & Dragons Közösség* rendszeresen szervezett és szervez D&D klubalkalmakat Budapesten, mostanság kétheti rendszerességgel. Ezek kitűnő lehetőséget nyújtottak arra, hogy kipróbáljam a *Kard és Másodteremtés*t, a klubon ugyanis nem csak D&D-t látnak szívesen, de minden műfajban vagy rendszerben hasonló játékot is. Tavaly ősszel el is kezdtem a tesztjátékok szervezését, és azóta már az ötödik tesztjátékon is túl vagyunk. Ezek során eddig tíz különböző embernek meséltem, mert lettek visszatérő játékosaim is, de mindig voltak olyanok is, akiket korábban nem is ismertem. A sokféle és változó összetételű játékos-csapatok nagyon hasznosak a tesztelések során, ráadásul van két olyan játékosom is, akik annak idején az eredeti KÉM tesztjátékosai is voltak, és rutinos rókáknak számítanak a rendszerben, ezért meglátásaik igen fontosak számomra.

Volt olyan játékosom, aki már felvetette, hogy mesélőként is kipróbálná egyszer. Kíváncsi lennék rá, s ha megoldható, játékosként részt is vennék ezen. Mindig tanulságos, ha akasztják a hóhért.

Kaptál már visszajelzéseket?

A kapcsolódó facebookos és lfg.hu-s közösség igen lelkesen fogad minden megosztott anyagot, és a játékosaimtól is kapok visszajelzéseket.

De ami a legfontosabb számomra, hogy maga Lux Gábor, a KÉM és a *Helvéczia* megalkotója is támogatja a projektet. Személyes találkozásunkkor azt is kifejtette, hogy bár a fórumon csak ritkán nyilvánul meg a *Kard és Másodteremtés* kapcsán, de nagyon örül annak, hogy a KÉM-et végre arra használják, amire való: egyedi ötletek megvalósítására.

Miért pont ezt a kort és területet választottad?

Elsősorban azért, mert a TOR és az AIM is *A hobbit* és *A Gyűrűk Ura* közötti időszak Vadonföldjére koncentrálnak, és eredetileg ezeknek a konverziójába fogtam bele – a végeredmény nem konverzió lett, de a szetting végül megmaradt.

Egyébként nagyon szeretem Vadonföldet, a 2010-es Tolkien Tábor (*Dol Guldur fenyegetése*) óta meg különösen, szerintem egészen egyedi hangulata van Középföldén belül. Igaz, én a TOR és az AIM időszakainál jobban kedvelem a tábori keretjáték korszakát: az Éber Béke végét.

De most, hogy kalandokat készítek a *Kard és Másodteremtés* számára, kezdem felfedezni *A hobbit* utáni évtizedek szépségét és lehetőségeit is: ez az újrakezdés időszaka ugyanis, komoly hatalmi átrendeződésekkel. Smaug halott, a Feketemágust (már megint) elűzték, a Nagy Kobold és Bolg halott, az orkok és a vargok megfogyatkoztak, és újjáépül Erebor, Suhatag és Tóváros. Minden mozgásban, átalakulóban – ez kitűnő lehetőséget nyújt azoknak, akik meg akarják csinálni a szerencsésüket, emiatt távoli tájakról is érkezhetnek utazók Vadonföldre (és így könnyebb megmagyarázni, mit kereshet egy gondori vagy Brí-vidéki ember ezen a tájon).

Aztán, ki tudja? Ha elfogynak az ötleteim Vadonföldre, majd talán én is elkezdek a szomszédos területekre (Eriador, Rohan) átkacsintgatni, és születhet újabb szettingekre is kiegészítő. Meglátjuk még.

De addig is fontosabbnak tartom, hogy a meglévő szabályok letisztuljanak a gyakorlat során, és esetleg összerakjak egy mesélői anyagot. Azt tapasztaltam ugyanis, hogy sokan azért riadnak vissza a Középföldén való meséléstől, mert nem tudják, mit és hogyan érdemes itt mesélni. Nem akarják, hogy a kalandjuk csupán egy Középföldén játszódó D&D-játék legyen, inkább minél többet át akarnának adni a tolkien hangulatból. Nekik próbálok majd segítséget nyújtani.