

## MAGUS regények és a szerepjáték



Következő cikkemben a MAGUS szerepjáték és a MAGUS irodalom viszonyát vizsgálom.

### Tyúk vagy a tojás?

A MAGUS világa vonatkozásában gyakran merül fel a kérdés: melyik volt előbb, a regények (irodalom), vagy a szerepjáték? Ebben a „tyúk vagy a tojás” vitában nehéz, ha nem lehetetlen igazságot tenni. Hiszen a MAGUS egyszerre jelenti a sokak által kedvelt és a mai napig játszott szerepjátékot, és a – többé-kevésbé – ezen a világon játszódo regényeket is. Amennyiben a kiadások dátumát nézzük, a legelső könyv, *A Halál havában* (Wayne Chapman, ami itt még közösen jelentette Novák Csanádot és Gáspár Andrást), 1991-ben jelent meg. Az első MAGUS szabálykönyv, a néha csak „nagy zöld”-ként emlegetett KKUK első kiadása (Kézikönyv Kalandozóknak és Útmutató Kalandmestereknek) csak 1993-ban került a boltokba. A helyzetet bonyolítja, hogy az első regény kiadásakor a szerepjáték – és főleg a világ – már létezett, és aktívan játszották azt. Erre értékes – noha alig ismert – bizonyíték az Új vénusz nevű, alacsony példányszámmal megjelent magazin 1991/1-es száma, ami Gulandro kitartó kutatómunkájának köszönhetően került a MAGUS-sal komolyabban foglalkozó közönség szeme elé. Ebben már megjelent a MAGUS szerepjáték alapszabályainak korai, nagyon kezdetleges változata, a legelső – szintén kezdetleges –

Ynev térképpel (Novák Csanád tollából). Ugyanebben a magazinban még csak hamarosan megjelenő regényként mutatták be és ajánlották az állítólag világteremtő *A Halál havában*. Hasonló megállapításra juthatunk egy Nyulászi Zsolttal készült riport szövegébe belehallgatva is: eszerint Ynev már javában alakult és folyamatos szerepjátékok alatt formálódott észak Csanád, míg dél Nyúl (Nyulászi Zsolt) felügyelete alatt. Csakhogy a szerepjáték megjelenéséhez érdeklődőkre, fogyasztókra, vásárlótáborra volt szükség, amit nem segített az, hogy a fantasy abban az időben kifejezetten divatos műfajnak számított hazánkban. Jött hát Gáspár András, aki íróként szállt be a MAGUS-ba, és regényt írt (Csanáddal együtt), hogy irodalmi téren előkészítse a MAGUS szerepjáték ismeretét és szeretetét. (Nem pedig megteremtette a világot, ahogy azt mostanában szeretik hangoztatni elvakult és/vagy kellő tájékozottsággal nem rendelkező hangadók.)

A fenti kis gondolatébresztőből két dolog is kiderül: először is elég nehéz eldönteni, ki melyik szereplőt találta ki és írta meg először, a fontosabb pedig, hogy erre nincs is szükség, ugyanis a MAGUS irodalma és a szerepjáték kezdettől fogva összenöve, együtt, egymást támogatva és erősítve létezik. Könnyen lehet, hogy fent sem marad, és valószínűleg a máig elért sikerének felét sem éri el, ha ez másképpen történik.



## **Regények és szabálykönyvek**

A MAGUS szerepjáték sikeréhez kétségbevonhatatlanul hozzájárult a kezdettől fogva létező, folyamatosan gyarapodó, mára pedig példás méretű és Magyarországon – egy szerepjáték vonatkozásában – egyedülálló MAGUS irodalom. Valószínűleg sokan voltak, akik annak idején az első – vagy sokadik – szabálykönyv kiadásokból ismerték meg a MAGUS világot, ám legalább ugyanennyi ember lehetett, aki a regényeket olvasva ismerte és szerette meg a világot, és később, amikor találkozott a szerepjátékkal, ezekkel a pozitív érzésekkel és érdeklődéssel ült le kipróbálni és tanulmányozni azt. (Erről tudtommal soha nem készült felmérés, és tekintve, hogy elég régen történt, ma már lehetetlen pontosan felidézni az arányokat.) A regények tehát sok szerepjátékost vonzottak, és teszik ezt ma is – persze más körülmények között – és a szerepjáték máig is több szerepjátékost ösztönöz arra, hogy egy vagy több regényt elolvasson MAGUS témában. A lényeg megint a kettősség, hiszen belátható, hogy bármelyik áll magában, nem lenne mára ekkora rajongótábora. Természetesen ez csak a kezdet, és az igazi sikert, a valódi sikert egymás folyamatos támogatása hozta el.

Ez alatt azt értem, ahogy egyébként én magam is megéltem a MAGUS-sal való megismerkedésem, hogy a folyamatosan megjelenő új szerepjáték kiadványok és regények egymásra is, és a rajongótáborra is hatottak, mégpedig zömében pozitívan. Amikor leültem játszani, a MAGUS irodalom is létezett már: a többiek a kezembe nyomtak egy-két regényt, hogy olvassam el, mert ezt a világot, amiben játszunk, jobban meg fogom ismerni. Így lett. A MAGUS szerepjáték művelése tehát ösztönöz arra, hogy az ugyanilyen logó alatt megjelenő könyveket is elolvassa az ember. A folyamat fordítva is működik: a MAGUS regények olvasása sokakat buzdít arra, hogy kipróbálják a játékot, hogy belelépjenek ebbe a világba, és tevőleges szereplőként is részt vegyenek a fantasy kalandban.

Kivétel is akad persze, van, aki bár játszik, nem olvas – akár tudatosan is, mert nincs rá ideje, mert nem akarja előre tudni az ynevi eseményeket, vagy bármi egyéb okból – és olyat is ismertem már, aki bár szinte mindent elolvasott, ami a MAGUS-hoz megjelent, mégsem érzett soha kedvet ahhoz, hogy játsszon, de ez a csoport a kivétel. Kijelenthet-

jük tehát, hogy a regények és a szerepjáték kiadványok hatnak egymásra a rajongók vonzásával.

Hasonló szerepet egyébként más, a MAGUS-sal kapcsolatos kiadványok is megvalósíthatnak, legyen az az egyik legnagyobb, a MAGUS kártyajáték, vagy lehetett volna a máig még meg nem valósult MAGUS online játék is – cikkemben azonban csak a regényeket vizsgálom. Érdekes kiegészítést adhat a témához Raoul Renier, A szerepjáték irodalmi gyökerei I, és II. részének meghallgatása, ahol a neves szerző többek között a különböző szerepjátékok és az azok világára írt regények viszonyát elemzi – a szerepjátékok körében nálam sokkal nagyobbat merítve.

## **Kölcsönösség**

Ez az egymásra utaltság, egymás támogatása folyamatos. A regények és a szerepjáték cikkek között is megfigyelhető az, hogy egy-egy téma, egy népszerű hely, szereplő, esemény magával vonzotta a másik oldalt is. Példaként hozom a Renegát című regényt, ami először mutatta be igazán a manifesztációs háborút, de igazán a kráni fejedelmeknek teremtett rajongótáborát. Megjelenését követte a játéktechnikai megvalósítás, a kráni fejedelmekről szóló cikk a Rúna magazinban, amivel lehetővé vált annak a játékban való kijátszása – legalább is hivatalos kiadványra támaszkodva. Sok-sok ilyen példát említhetnék még.

## **Megváltozott funkciók**

A kiadványokon belüli egymásrahatást, azt, hogy a különböző kiadóknál melyik téma milyen regényeket hozott, nem elemzem. Van, aki az időben véletlenszerűen válogatott, azonos témájú könyvek mögött egyfajta előre megalkotott tervet vél felfedezni, az azonban biztos, hogy egy-egy aktuális téma, pályázat több regény és/vagy novelláskötet születését eredményezte. Az a kezdetekben mindenki számára egyértelmű volt, hogy a regény arról szól, amiről kell neki: elmesél egy történetet, a novelláskötet több, rövidebb történetet mesél el, és közben bemutat egy-két szeletet a világból. A szerepjáték szabálykönyv bemutatja a világot

és játéktechnikát ad a játékosok kezébe. Ez így rendben is van, hiszen mindegyik alkalmas a saját feladatára, és nincs is probléma, amíg egyik nem próbál meg belefolyani a másikba. A regény alkalmatlan a világ szerepjáték részletességi igényű bemutatására – nem fog részletesen leírni egy várost vagy egy vallást, csak annyira, amennyire az a történet szempontjából lényeges. Ha másképp tenné, unalmas lenne, mint regény. Ugyanígy például az Első Törvénykönyvtől senki ne várja, hogy izgalmas és fordulatos történetet olvashat benne, mert nem arra való, viszont részletesen írnak benne egy-egy országról, vagy éppen a paplovagok választható fegyvereiről.

Ahogy a játék történetével előrehaladunk az időben, sajnos a szerepjáték kiadványok száma lecsökkent. Hogy miért nem jelent meg játéktechnikával is foglalkozó kiadvány, azt találgathatjuk, a tény azonban tény marad. Ez egy új funkciót hozott az irodalom számára: az érdekes történetek mellett meg akarták ragadni a világépítést, pontosabban bemutatást is, kevés sikerrel. Volt író, aki fórumon is hangoztatta, hogy manapság a MAGUS-ban a regényeknek kell megvalósítani a világ bemutatását. Ebből az következett, hogy az egyébként is bizonyos szempontból unalmas újrakiadásokat feldúsították már megjelent kiegészítő szabálykönyvek (konkrétan a teljes Summarium) részleteivel – ami kiadói, üzleti szempontból lehet, hogy jó ötlet volt, rajongói, vásárló szemmel azonban nem éppen az. Máig az egyetlen olyan regény, amiben létezik is valamiféle újdonság világleírás címén, az a Garmacor vére, amiben két ynevi országról is részletesen olvashatunk – igaz, ellentmondásokban bővelkedve. A dolog itt meg is bukott: a regény nem szerepjáték kiegészítő. Arról nem is beszélve, hogy a folyamatot továbbgondolva még nehezebb helyzetbe kerülne a szerepjáték, hiszen, ha a világot bemutatja egy regény függeléke, akkor neki mi marad? Néhány táblázat csupán?

Gondoljuk csak végig, hogy amennyiben a regények megpróbálják „ellehetetleníteni” a szerepjátékot, az rájuk sem gya-

korol túl jó hatást. A fantasy egykor ritka volt, újdonság volt, egy *A halál havában* vagy egy *Észak lángjai* újdonságnak számított. Ma már elérhető szinte minden, és a nemzetközi porondon – vagy helyesebb a magyar piacról beszélni, ahol már hozzáférhetőek a külföldi írások is – teljesen más a megítélésük. A MAGUS regények és novelláskötetek finoman szólva sem az élvonalba tartoznak minőség és élmény szempontjából a közvélemény szerint, tehát szükségük van arra a táborra, akik amiatt veszik meg és olvassák, mert ahhoz a játékhoz, világhoz kapcsolódik, amivel játszanak. Ha ezt a tábor egy kiadó (aki a regényeket kiadja) aláássa, akár tudatos elfordulással, akár a csak a szerepjáték támogatottságának csökkentésével vagy elhagyásával, saját vásárlóit ritkítja – a szerepjáték szempontjából mindenképpen.

Emellett a kiadói oldalon megjelentek olyan vadhajtások is – csak találgathatjuk ismét, hogy miért nem mertek/tudtak egy máig játszott, működő és élő szerepjáték rendszerhez nyúlni – mint a „szerepjáték nélküli szerepjáték-kiegészítők”, azaz olyan könyvek, amik csak világot mutattak be, de semmilyen játéktechnikát nem tettek hozzá, ilyen volt a Toron, az Északi Szövetség, de a Szinergium is. Ezek a szerepjáték szempontjából kicsit „nesze semmi, fogd meg jól” kategóriába estek, mert bár mutattak részleteket a világból, eljátszani nem lehetett őket, nem volt játéktechnika a toroni zengőhöz, vagy harcérték az új és izgalmasan hangzó tiadlani harcművész iskolához. Persze ki lehet találni, mint ahogy bármit – csak hogy a szerepjáték kiadvány nem így működik – legalábbis eredetileg nem így működött.

## Megjelennek a cikkek

Szintén változást hozott az internet megjelenése, azzal a szokással együtt, hogy a rajongói írók és fejlesztők cikkeket, novellákat, néha regényeket is kezdtek írni és megjelentetni. Házi anyagok voltak az internet elterjedése előtt is, csak alig volt, akihez eljutott volna, ha pedig megjelent mondjuk a Rúnában, akkor az már nem volt házi. Ez a jelenség sokszorosára növelte a szerepjáték „kiadványok” számát – a cikk szempontjából most ide sorolom őket. A hatásuk ugyanis ugyanaz volt, egy-egy új regény ötletet adott, egy-egy szerepjátékos pedig kidolgozta azt, tehát lehetővé vált mondjuk a regényben olvasott vágytáncos eljátszása, vagy regényben érdekes

és sikeres smaragdmágia játékban való alkalmazása is. A dolog, ahogy korábban is, itt is működött visszafelé: egy-egy cikk, kalandmodul meghozhatja a kedvet a hasonló témájú regény elolvasására. Sőt, akár regény megírására is, gondoljunk csak például O'Connor több, kalandmodulból eredeztethető regényére. A cikkek közé mára befolyt sok olyan is, amiket ugyanazok írnak, mint akik a regényeket, és azok később esetleg be is kerülnek némelyik kiadványba, igaz, emellett hivatalos szerepjáték kiadványra még mindig várni kell.

### ***Eltérések és szabálykövetés***

A MAGUS regények – és értsük ide a novellákat, az antológiákat, vagy bármiféle irodalmi művet, ami megjelenik a témában – többször is ért és ér kritika azért, mert bizonyos eltérések mutatkoznak közöttük és a szerepjáték kiadványokban ugyanarról a dolgról írt bejegyzés között. Ilyen lehet egy-egy ország vagy város, egy-egy esemény, vagy gyakran némelyik varázslat is. A következőkben ennek a szükségességét és mértékét vizsgálom.

### **Világkövetés**

Azt gondolom, ha egy irodalmi kiadvány magán viseli a MAGUS logót, azt kell, hogy jelentse, hogy a MAGUS világán játszódik, azzal kapcsolatos, arról szól. A játék története persze nem mentes a kiadói trükköktől ezen a téren sem, az annak idején indított távoli világok például ide tartozott – gyorsan hozzáteszem, hogy legalább jelölték – a mindössze két kiadványt meglét szekció kétes sikere ékesen bizonyítja, hogy a rajongók sem gondolták ezt másképp. Tehát egy MAGUS könyv szóljon MAGUS-ról, játszódon a MAGUS világán.

Ez azonban általában nem kérdés. Sokkal inkább kérdés az, milyen részletek jelentik Ynevet. Én azt vallom, hogy az, amiket már leírtak. Ha egy kiadványban már megjelent, hogy Erion nagyváros, akkor egyik MAGUS történet se akarjon azon szélsőségesen változtatni! A mértéken lehet vitázni. Persze az ilyen kritikákra általában valamiféle írói szabadság lobogtatása a válasz, én ezt nem tartom helyesnek – az írói szabadság ebben a keretben nem azt jelenti. Egy író, ha csatlakozik egy világhoz (franchise-hoz, brand-hez), akkor annak a már lefektetett alapvetéseit illendő tiszteletben tartania. A teljesen szabad írásról maga mond le az író, amikor

vállalja, hogy a MAGUS-hoz ír. Nem egy saját világhoz, nem egy éppen kitalált valamihez, hanem a MAGUS-hoz. Ennek számos oka lehet – mint például a világ szeretete, vagy az, hogy a „MAGUS logó” lendít az eladási példányszámon. Ha pedig ahhoz ír, akkor valóban ahhoz írjon, ahhoz alkalmazkodjon! A MAGUS irodalmi szempontból osztott világ, azaz többen írnak rá. Ha nem akarják szétrombolni egymás munkáját, nagyon fontos, hogy ami már megjelent, az ugyanúgy szerepeljen a későbbi művekben is. Ha netán ellentmondást találunk, akkor azt oldjuk fel, és ne szaporítsuk tovább.

Persze az egy érdekes kérdés lehet, hogy kinek mi számít eltérésnek, ellentmondásnak. A mérték, vallom, normális hozzáállással kezelhető, és arra is akad több jó megoldás is, hogy egy író megváltoztasson, kihagyjon vagy elkerüljön egy-egy részletet – évek óta alkalmazzuk többen is ezeket a házi írásokban is. Úgy gondolom, ez inkább hozzáállás kérdése. Az egyértelmű dolgokkal nehéz vitatkozni, ha egy cikk, regény, bármi megírja, hogy egy torony száz láb magas, akkor az máshol is legyen száz láb! Hacsak hozzá nem építettek, vagy le nem romboltak belőle azóta. A kevésbé konkrét tartalmakkal, koncepciókkal sokszor nehezebb boldogulni, főleg, ha azokat le sem írták világosan: lásd például Rowon városának problémája. Erről külön cikket írtam Rowon koncepció címen, és oldottam fel egyébként a különböző források ellentmondásának problémáját.

Az, hogy egy dolog így van-e, vagy úgy van-e, szintén számos vitára, hosszú beszélgetésekre adhat okot, és néha nehéz megoldást találni. Ez esetben a forráshierarchiának kellene döntenie. Erről is külön cikket tervezek írni, itt csak annyit róla, hogy amit leírtak, megjelent, az úgy van. Ha később ennek „ellent ír” valaki, akkor az hibás, és később sem lehet elővenni, mint érvet, hiszen van egy korábbi, eredeti kijelentés a kérdéses dologban. Ha ezt – akár hivatalos, akár házi – nem tartjuk be, akkor értelmét veszíti az egész, és pontosan arra mutatunk példát, hogy kidobhatjuk akár a saját művünket is nyugodtan, hiszen teljesen fölösleges, ugyanúgy jön majd valaki, aki keresztbeírhatja, hiszen mi sem alkalmazkodtunk, ezt mástól sem várhatjuk tehát el. Bárki ki tud találni szinte bármit, fölösleges leírni, hiszen a következő

mást talál majd ki, hacsak nem tekintjük fontosnak a forráshierarchia betartását. Hozzáteszem, hogy megvan a módja, a helyes módja a változtatásnak, a fejlesztésnek, sőt, még az intelligens elkerülésnek is, minden esetben. Egy kis tiszteletet igényel csak a másik alkotó felé, én úgy látom, hogy szerencsére az alkotók többségében ez meg is van.

Természetesen a világvilágvetésnek visszafelé is működni kell, tehát ha egy regényben megírt dolgot dolgozunk át a szerepjáték tárházába, annak is azonos jelleget kell mutatnia a regényben leírtakkal – ezzel azonban kevés probléma szokott lenni.

## Szabálykövetés

Fórumokon sok regényt, történetet ér kritika azért, mert valami nem úgy történik benne, mint ahogy az a játékban elképzelhető vagy éppen megvalósítható lenne. Sokszor gondolnak itt varázslatokra, például a főhősnek a szabálykönyv szerint lett volna a megoldatlan problémára varázslata, vagy éppen nem lett volna neki olyan a szabálykönyv szerint, vagy az nem lehetett volna olyan erős, stb. Ennek a megítélése is érdekes és sokféle lehet – én azt vallom, hogy sokkal megengedőbb, mint a világvilágosság kérdése. A szabály az a játékban is „csak” szabály. Többféleképpen is értelmezhető, több változata ismert és a kalandmesternek is nagyobb manőverezési lehetőséget enged, mint a világról kijelentett tények. A regény emellett még több lehetőséget és szabadságot rejt: a főhős és a történet a fontos, nem a kockadobás. A regények szereplői nem játéktechnikailag kidolgozott karakterek, nem ez a lényegük. Úgy gondolom, hogy nem árt, ha az író ismeri és alkalmazza a játékszabályok egy részét – pozitív példaként hozom fel a Renegát (Dale Avery – Nyulászi Zsolt) fejezetét, aki például egy gyönyörűen megírt jelentéktelenség diszciplínát használ, úgy és arra, amire a törvénykönyv is leírja. A regényben egy írónak ráadásul még megmagyarázni is van lehetősége a dolgokat: a papír pedig

bármit elbír és még érdekes is lehet, így elképzelhető, hogy egy bárd varázslói varázslatot használ, ha az kell a történethez. Persze nem árt, ha érződik, hogy ez akkor egy ritkaságszámba menő megoldás. Itt is számít a mérték és a jóézés, ez is megkülönböztethet egy jobb történetet egy kevésbé jótól, de azt vallom, hogy itt sokkal nagyobb a manőverezési lehetőség, mivel nem konkrét dolgokkal, nem számokkal dolgozik az író. Jó okkal teszi ezt, nem is szabad neki: egy regény nem statisztikákra bontott játék-háttér, ha az lenne, bizonyára sokkal kevésbé volna érdekes, izgalmas, és pont az csorbulna, ami miatt a legtöbben olvassák a regényeket. Úgy gondolom tehát, hogy egy regényíró nem szabad, nem kell, hogy pontosan kiszámolva megkössön a játérendszer. Keresni, kritizálni is nagy hiba az ilyesmit.

A másik érdekes szempont ehhez a részhez, amit a regények történéseiben úgyszintén gyakran kritizálnak az a megoldások mikéntje, az alkalmazott eszközök tárháza, mondván, kevés, a szereplőnek lett volna még több varázslata, olyan technikája, amit a regényben pont nem vett elő, arról már nem is szólok, hogy „Én ezt másképpen csináltam volna.”. Úgy gondolom, nem igényel komolyabb kifejtést, hogy mennyire nem helyénvaló egy ilyen kritika egy regénnyel-novellával kapcsolatban. A fantasy főhős – ugyanúgy egyébként a szerepjátékban szereplő játékos karakter, ezt jó szem előtt tartani, amikor egymás játékát figyeljük – nem egy tévedhetetlen, tökéletesre programozott számítógép, ami minden helyzetben a teljes eszköztárából kiválasztja az optimális megoldást. Nem mindig jut eszébe minden, mint ahogy a játékosnak magának sem mindig jut eszébe, hogy mit kéne a karakterének használni, vagy éppen a helyzetet félreértve hibásan dönt. Egyébként is, a regényszereplő „az író karaktere”, majd ő eldönti, mit csináljon. Kész szerencse, hogy éppen a szerepjátékról van szó, pont ez a lényege, hogy akár a regényhez hasonló helyzeteket is lejátszhatunk, ahol mindenki megmutathatja mit tud, kipróbálhatja a saját megoldásait egy-egy helyzetre.

Összességében elmondható, hogy a MAGUS szerepjáték első megjelenése óta szoros kölcsönhatásban van a világra írt regényekkel, és ez a mai napig fennáll. Az aktivitás, a kapcsolat szorossága rendre változik, ám egyik sem igazán lehet meg a másik nélkül – akár az életképességüket is kétségbe vonhatnánk, de ha nem akarunk ennyire szélsőséges következtetést levonni, akkor fogalmazzunk inkább

úgy, hogy a regények sokat tehetnek hozzá, javíthatnak a szerepjátékon – gondoljunk itt a világra, keresetre, közönségre –, és fordítva. Noha napjainkban drámaian lecsökkent nem csak az érdemi, de úgy egyáltalán a MAGUS-hoz megjelenő regények – ideértve az antológiákat is – mennyisége, remélem, hogy a jövőben ez egy viszonylag stabil szinten állandósul majd. Ez mindannyiunk érdeke.

### Felhasznált irodalom:

- Kornya Zsolt - A szerepjáték irodalmi gyökerei I. (2013.)  
<https://www.youtube.com/watch?v=XYguk3zrCUo>
- Kornya Zsolt - A szerepjáték irodalmi gyökerei II. (2013.)  
<https://www.youtube.com/watch?v=mSLpzgTm6mA>

2017.09.12.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Con Salamander és

Eldon RowDragon

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:

[magyargergely@kalandozok.hu](mailto:magyargergely@kalandozok.hu)