

## MAGUS = a szegény ember Ad&d-je?



### Novák Csanád évekig ígérgette az AD&D-t – kicsi, savanyú, magyar verzió lett a vége

Nem gondoltam volna, hogy darázfészekbe nyúlok, amikor idén áprilisban azt merészeltém leírni itt a Nerdblogon, hogy

*a legendás m.a.g.u.s. szerepjáték volt a mi kicsi és savanyú AD&D szabálykönyvünk.*

A tanúból kölcsönzött hasonlat végéről sajnos én és a kommentelők is lefelejtették a legfontosabbat: igaz, hogy a M.a.g.u.s. hasonlított egy kicsit a TSR szabálykönyveire, *de legalább a miénk* volt, egy magyar nyelvű játék, magyar alkotóktól. Azt kétségbe vonni viszont, hogy a M.a.g.u.s. szerepjáték szabálykönyv elfes-törpés-élőholtas, generic világát (ami sajnos nyomokban sem tartalmazta a Chapman-regények egyedi ízű, lőporfantasy hangulatát) az AD&D ihlette, nem érdemes. Már csak azért sem, mert maga a brand atyja, Novák Csanád is számtalanszor elmondta és megírta, hogy *A kalandorok krónikái* bizony Gary Gygax köpönyegéből bújtt elő.

Szerencsére nemcsak engem, hanem más RPG-rajongókat is érdekelt a korai M.a.g.u.s. nyilvánvaló AD&D-öröksége. Két kiváló blogot is átolvastam ebben a témában az utóbbi napokban: az Enravelli Tudástár a Hökkentő címkével ellátott cikkeiben sok-sok kortörténeti csemegét vonultat fel a Valhalla hőskorából, az itt

látható, kétkötetes m.a.g.u.s.-szabálykönyvborítótérvtől kezdve a csöcsös csajjal hirdetett, emelt díjas Valhalla forró drótig, a Krónikák.hu pedig szintén egy kiváló cikksorozatot szentelt a témának M.A.G.U.S. Erdetcímmel, rengeteg korabeli forrást (GURU-újságcikkek, interjúk, elfeledett szerepjátékos fanzinok, stb.) felhasználva.

A régi Valhalla-borítótervek láttán napnál is világosabb, hogy a később Kézikönyv játékosoknak-ra módosult Kalandozók könyve egyértelműen a Player's Handbook magyar reinkarnációja, az Útmutató kalandmestereknek pedig lényegében a Dungeon Master's Guide tükörfordítása. Aztán ugye maga a setting is azonos: az AD&D klasszikus világai, a Greyhawktól kezdve a Dragonlance-en át a Forgotten Realmsig mind-mind egy-egy mitológiai lényekkel benépesített, emberek uralta fantasy világ, ahol az ember kalandozók mogorva törpék és kecses elfek segítségével rendet vágnak az orkoktól és zombiktól nyüzsgő vadonban – akárcsak a M.a.g.u.s.-ban, gondoljunk csak a szabálykönyv mintakalandjára, Dreonar küldetésére!

Az AD&D-ben a játékos karakterek alapvetően lehetnek harcosok, tolvajok, papok vagy varázshasználók, az ingyenceknek pedig ott a paladin, a bárd, a barbár vagy a monk – jé, csak nem





ugyanilyen kasztok közül lehetett választani a M.a.g.u.s.-ban is? Oké, ne legyünk igazságtalanok: Novák Csanád nindzsafilm-imádata és Nyulászi Zsolt Kelet-mániája miatt üdítő unikumként a fejedelmek és a kardművészek is bekerültek az 1993-as szabálykönyvbe...

Az AD&D rendszere szakértelmeket és százalékos tolvaj jártasságokat használ – a M.a.g.u.s.-dettó, csak itt képzettségeknek illetve százalékos képzettségeknek hívják. Mindkét játékban közös, hogy a fizikai és szellemi főjellemzők (erő, ügyesség, állóképesség, intelligencia és társai) 1-től 18-ig terjedő skálán mozognak, ahol minél nagyobb az érték, annál jobb, mert alá kell dobni a próbákon. A szörnyek, csapdák, mérgek az AD&D-ben és a M.a.g.u.s.-ban is az életerő pontjainkat apasztja – nüansznyi különbség, hogy az egyikben HP-nak, a másikban ÉP-nek és FP-nek hívják. Amiben viszont tagadhatatlanul újított a M.a.g.u.s. írógárdája, az a d20-as dobásokat kiváltó, k100-as rendszerű harc, illetve a mágiarendszer, ahol memorizálás helyett Mana-pontokból lödöztük a varázslatokat.

Persze át lehetett volna venni a Palladium, a Shadowrun vagy a Star Wars „minél erősebb/ügyesebb vagy, annál több hatoldalúval dobsz”-rendszerét is, vagy a Star Wars játék HP-nélküli, mínusz kockákat jelentő állapotjelzős sebesülési rendszerét. Nem így történt. Novák Csanád maga mondta el a számos korabeli újságot megjárt Magisztériumban, a Bíborholdnak adott nagyinterjújában és a M.a.g.u.s.-szabálykönyv bevezetőjében, hogy miért olyan lett a játéka, amilyen: a TSR nem engedte meg neki, hogy kiadja magyarul kedvenc játékát, az AD&D-t, ezért ő meg a barátai kurucos dachból csináltak egy „ellen-AD&D-t”. Saját világgal és némileg módosított szabályrendszerrel. Íme egy 1991-es Novák-cikk részlete az Új Vénusz magazinból (érdekesség, hogy ekkor még úgy volt, hogy a Kaland-Játék-Kockázat-sorozat hazai kiadójánál, a Rakéta Könyvkiadónál jelenik meg a M.a.g.u.s.):

Novák a TSR-rel egyezkedés kálváriáját a Bíborhold 1993-as, februári II. évfolyam 2. számában is elmesélte a vele interjút készítő Tihor Miklósnak (későbbi nagy ellenfelének a játékosokért és olvasókért vívott konkurenciaharcban):

És itt egy részlet az 1993 karácsonyára végre valóban megjelenő M.a.g.u.s.-szabálykönyv bevezetőjéből:

*„Hosszú időnek kellett eltelnie, mire találkozhattam a TSR európai igazgatójával, aki azután kerek perccel az értelemre adta: az elkövetkező öt esztendőben nem kívánnak Kelet-Európában szerepjátékot megjelentetni - előbb Németország és Franciaország a célpont. Ekkortájt merült fel a gondolat: ha nem megy az AD&D, szülessen saját, eredeti és magyar szerepjáték.”*

De ne rohanjunk ennyire előre! Régi újságcikkekből és a szerzők visszaemlékezéseiből azt is tudni lehet, hogy a M.a.g.u.s. múltját és jelenét az alkotógárda egy monumentális szerepjáték kampányban játszotta le, Lándzsás Erik, Mogorva Chei és Airun al Marem is játékos karakterek voltak (a Sötét zarándok írója konkrétan a játékosok aranyköpéseit is átmentette a regénybe). Az első játékulécek még AD&D-szabályok szerint zajlottak, sőt, Ynev is egy AD&D világ volt – ezt bizonyítja többek között az az 1990-es, Atlantisz magazinban megjelent mintajáték is, ami az RPG-t, mint szórakozási formát volt hivatott bemutatni az olvasóknak:

Na de hol van itt az AD&D-s eredet? Ott, hogy ez a Novák-szösszenet nem más, mint a Player's Handbook 2nd Edition-ben leírt mintakaland magyarított verziója! Minden stimmel, a patkányemberekkel való harctól kezdve a titkos ajtót kereső papig. Tény, hogy Novák Csanád sokkal hangulatosabban írta meg a példakalandot, és hozzákanyarított egy ynevi háttértörténetet is, Erionnal, Tharr-papokkal, valamint a játékban és a regényekben soha többé nem emlegetett Ardorich városával...

De itt van Cybelle, a boszorkány NJK is a GURU egyik 1994-es Rúna mellékletéből – ugyan melyik ynevi boszorkányrend tagjainál vannak ilyen cucci minisárkányok a mostani, hivatalos kánonban? Arról nem is beszélve, hogy Cybelle inkább hasonlít ezen a képen egy Larry Elmore- vagy Peter Andrew Jones-festmény karakterére a Forgotten Realms világán, mintsem valami orwellánus végzet asszonyára.



Érdekes adalék, hogy Novák Csanád még akkor sem tett le régi álmáról, az AD&D magyar megjelenéséről, amikor a '90-es évek közepén már nagyon jól futott a Valhalla szekere – csak 1994-ig összesen 30 000 példány fogyott el az eredeti M.a.g.u.s. szabálykönyvből, vagyis a Nagy Zöldből. Egy valószínűleg 1994-es, Keeper fanzinban megjelent interjúban Novák már azzal dicsekedett, hogy megegyezett a TSR-rel, jön a magyar nyelvű AD&D, egy seregnyi kiegészítővel és regénnyel!

A két szabálykönyv, a szörnykönyvek és az évente 6 kiegészítő megjelentetésből végül persze semmi sem lett. 1996-ban viszont kijött magyarul egy botránnyos rossz minőségű, fekete fehér AD&D Players Handbook, Kalandok és sárkányok felsőfokon alcímmel. Kiadója, a gyomai Dream One soha semmit nem adott ki később, Novák Csanád pedig az egyik 1997-es Rúna (III. évfolyam 2. szám) előbeszédében azt is meglebegtette, hogy a fordítást a Valhalla munkatársa készítette jóval korábban, és ő adta át a semmiből feltűnt kiadónak... Novák ekkoriban viszont már nem is forszírozta az AD&D magyar kiadását, minden erejével az 1996-os Summariummal megnyitott, Earthdawn-szerű, dark fantasy Ynevre, a M.a.g.u.s. kártyajátékra és a Hálózat-univerzumra(!!!) koncentrált.

Nekem egyébként személy szerint az égedta világon semmi bajom nincs a M.a.g.u.s. egyértelmű AD&D-gyökereivel. Sőt! Ma már talán még jobban is kedvelem a korai Ynevet, mint a későbbi évtizedekben toldozott-foldozott, dülásos, Pyarront leromboló, manifesztációs háborús, egymással civakodó kyr utódállamos politikai fantasy settinget, ahol nem tehet úgy két lépést egyetlen kalandozó sem, hogy ne lépne rá valamelyik ynevi nagyhatalom álruhás kémének tyúkszemére...

Mi annak idején, 11-12 éves fejjel leginkább a Bíborhold-cikkekből és a Might & Magic játékokból próbáltuk kiokoskodni, milyen is egy jó kis AD&D kaland. És persze örültünk, hogy van egy nagy, zöld könyv, ami a legeldugottabb kisváros könyvárusánál is kapható (sőt, csomagoltak hozzá két tízoldalút is!), és az ottani szabályokkal vígan játszogattunk – egy AD&D-szerű, saját világon, aminek semmi köze sem volt a hivatalos Ynev-képhez. De erről majd egy másik posztban írok részletesebben.

2017.08.22.

Szerző: Szűcs Gyula

Forrás: Nerdblog (nerdblog.blog.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely