

MOLNÁR KINCŐ-BERNADETT

Az asztali szerepjátékok audiovizuális adaptációinak lehetőségei

A Vox Machina legendája és a

Dungeons & Dragons: Betyárbecsület példái

1. BEVEZETÉS

Az asztali szerepjáték kötődésű filmek kritikai és közönségsiker szempontjából hasonlóan jellemezhetők, mint a videojáték-adaptációk: miközben az utóbbi műfajban született produktumok a 2020-as évek előtt a kasszáknál és a szakíróknál is rendre alulteljesítettek, addig az elmúlt években több videojáték-adaptáció is jelentős népszerűsége telt szer. Elég csak az utóbbi évek sikeres animációjára, az *Arcane*-ra (2021) gondolni, ami többek között egy MMORPG világ, a *League of Legends* egy testvérpárjának – Jinxnek és Vinek – a megromlott kapcsolatára koncentrált. De élő szereplős sorozatok között is találunk sikeres darabokat, például az HBO-n debütált *The Last of Us* (2023) egy A-listás szereposztással is hozzájárult a sorozat sikeréhez. A 2024 tavaszán érkezett *Fallout* sorozat is pozitív visszajelzéseket kapott, a premier utáni héten a Prime streamingplatform be is rendelte a második évadot a posztapokaliptikus Los Angeles-i történetből. Ahogy az audiovizuális adaptációk készítői felfedezték, hogy a CRPG (számítógépes RPG) és az MMORPG (nagyon sok résztvevős online RPG)¹ műfajai is alkalmazhatók arra, hogy jó sorozatot készítsenek belőlük, hasonlóképpen az asztali szerepjátékokat, a TRPG-eket is (újra)felfedezték mint potenciálisan adaptálható médiaszövegek.

Jelen tanulmány két audiovizuális asztaliszerepjáték-feldolgozás, *A Vox Machina legendája* (2022–) és a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* (2023) vizsgálatán keresztül arra a kérdésre keresi a választ, hogy mi a sikeres asztaliszerepjáték-adaptációk titka. A *Dungeons & Dragons* (vagy rövidítve: *D&D*) asztali szerepjáték kapcsán többször is próbálkoztak képernyőre készült adaptációkkal (Chalk, 2018). 1983–1985 között a CBS műsorán futott a három évadot megélt *Dungeons & Dragons* animációs sorozat. A rajzfilmadaptáció mellett filmes feldolgozások is születtek, bár ezek kevésbé mondhatók sikeresnek: *Dark Dungeons* (2014), *Dungeons & Dragons* filmsorozat (2000, 2005, 2012).

Az asztali szerepjátékok világát alapul vevő adaptációk esetében egy másik tendencia is megfigyelhető, amely főként sorozatokra jellemző: ezekben az alkotásokban nem lesz központi téma az asztali szerepjáték, csupán egy-egy epizód erejéig tematizálódik a kockadobások által meghatározott történetmesélő játék. Például a *Freaks & Geeks* (1999–2000) 18. részében a narratíva központi eleme az asztali szerepjáték: Danielnek, az iskola egyik rosszfiújának büntetésből csatlakoznia kell egy csapat kockához, akik rendszeresen *Dungeons & Dragonst* játszanak. A *Community* (2009–2015) sitcom 2. évadának 14. részében a tanulócsoporthoz egy apafia kapcsolat remediálása miatt szervez egy *D&D*-játékalkalmat. Az *Agymenők*nél (2007–2019) pedig rekurzív elem az asztali szerepjáték: a 6. évad 23. részében a főszereplők női párpai is megismerkednek a *D&D*-vel, a 12. évad 16. részében pedig már egy fiktív hírességekkel teli *D&D*-partira próbálnak bejutni Sheldonék. A sorozatok által alkalmazott epizodikus feltüntetése az asztali szerepjátéknak meghagyja a *D&D*-t a geek/kocka szubkultúra területén belül. A *Stranger Things*² az elmúlt tíz év első mainstream sorozata, amely központi narratív elemként nyúl a szerepjátékhoz. Ezt követően két mérföldkő jelenik meg a *D&D*-adaptációk kapcsán: 2022-ben megjelenik a Critical Role asztaliszerepjáték-streamjeiből készült animációs

sorozat, *A Vox Machina legendája*, majd 2023 tavaszán debütál a mozikban a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* című film. Két olyan audiovizuális adaptációt láthatunk, amelyek sikeresek, és központi elemként tematizálják az asztali szerepjátékot. *A Vox Machina legendája* és a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* két olyan adaptáció, melyek a fősodorbeli populáris kultúra szegmensében foglalnak helyett – így jelentőségük, hogy potenciálisan szélesebb közönséget érnek el, mint az összetett szabályrendszerrel rendelkező, nagy időbefektetést igénylő szabadidős tevékenység, az asztali szerepjáték. Mindkettő úgy tudja megjeleníteni az asztali szerepjátékot, hogy elszakad a mediális jellegzetességek ábrázolásától (például attól, hogy a játékosok egy asztal körül ülnek, kockával dobnak, és figurákat, térképeket használnak).

A Vox Machina legendája (2022–) animációs sorozat az Amazon–Critical Role–Titmouse hármas kollaborációjában készült. Bár paratextusaival jelöli, a címével nem tesz egyértelmű utalást arra, hogy az adaptáció forrásszövege egy asztaliszerepjáték-stream, ahol a játékosok a *Dungeons & Dragons* szabályrendszerét használják, hanem az asztaliszerepjáték-stream keretei között rögzített kampány történetivére utal. Nem a játékra mutat rá, hanem a történetre, amelyet a Critical Role elmesél első kampánya (2015–2017) alatt. A kampány és egyben a kalandozók csapatneve is *Vox Machina*. Ezzel szemben a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* (2023) expliciten utal arra, hogy a film része egy ismert transzmediális univerzumnak, a *Forgotten Realms*nek, és ezzel együtt a legelterjedtebb asztaliszerepjáték-rendszernek is. Az előbbi példánál a játékkalkalmak narratívájának adaptációja látható, míg utóbbinál a *Forgotten Realms* univerzumán belül egy önálló történet került mozivászra. Bár a *Betyárbecsület* alapja egy korábbi kalandmodul,³ mégsem lehet egyértelműen adaptációként fémjelezni, mivel a kalandmodulok nem kész médiaszövegek, csupán egy történetvázlat és lehetséges forgatókönyveket tartalmaznak – nem rendelkeznek „kész” narratívával, ami az adaptáció-transzmedialitás-fikciós univerzumok témájánál egy lényeges szempont. „A transzmediális történetmesélés a világépítés művészete”, írja Jenkins, ahol a fogyasztó „levadász történetmorzsákat különböző médiacsatornákon keresztül” (2006, 21). Jenkins egyértelműen történetről beszél mint kritérium ahhoz, hogy egy médiaszöveg egy transzmediális univerzum alapja legyen. Bokody Péter megfogalmazásában „a modulok végeredményben olyan cselekménymagoknak tekinthetők, amelyekre nyugodtan lehetne regényt építeni” (2002, 1303). A modulok narratív vázai még kezdetlegesek ahhoz, hogy megalapozzanak fikcionális univerzumokat, hiszen a kalandmodulokban felvázolt cselekménymagok csupán a játékkalkalmak során lejátszódó narratívákban teljeseznek ki, és lehetnek alapjai regény-, film-, illetve sorozatadaptációknak, vagyis egy asztaliszerepjáték-modul önmagában nem alapoz meg egy fikcionális univerzumot.

Jelen tanulmány a fentebb említett két audiovizuális alkotás elemzése során arra fókuszál, hogy miként értelmezhetőek önálló médiaszöveggé és egy nagyobb transzmediális univerzum részeként. *A Vox Machina legendájánál* a példák az adaptációs folyamatot, a médiumok közti különbségeket illusztrálják, míg a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* esetében a kiemelt szegmensek egyértelmű utalások az asztaliszerepjáték-mechanizmusára és a *Forgotten Realms* univerzumára. Mindkét mű esetében fontos szempont a történetelemek vándorlása mellett, hogy az asztali szerepjáték – mint speciális médiaszöveg – sajátosságait hogyan dolgozzák fel az audiovizuális feldolgozások. Mivel adaptációs alkotásokról van szó, fontos szem előtt tartani, hogy mindkét alkotás egy-egy nagyobb narratív univerzum része.

2.1. TRANZMEDIÁLIS UNIVERZUMOK

A transzmediális történetmesélés folyamatát Henry Jenkins (2003) a következőképpen fogalmazza meg: „a transzmediális történetmesélés ideális formájában mindegyik médium azt csinálja, amihez a legjobban ért – vagyis a történetet megismerhetjük egy filmen, kibővítheti a tv,

regények, képregények, és a világát felfedezhetjük game-playeken keresztül. A franchise mindegyik belépési pontja annyira kell, hogy önálló legyen, hogy egyedüli fogyasztásra is alkalmassá váljon.” Jenkins már a meghatározás korai szakaszában is kiemeli, hogy a médiumokon átívelő mesélésnél is elengedhetetlen, hogy az egyes szövegek individuális termékeként is megállják a helyüket. *Convergence Culture* című könyvében a transzmedialitás konceptualizálásához a *Mátrix* filmek világépítési stratégiáját veszi alapul. A könyv szójegyzékében a többplatformúságot emeli ki a transzmediális történetmesélés jellegzetességeként, illetve azt, hogy „mindegyik médium egyedi módon járul hozzá a franchise fejlődéséhez”. Utóbbi félmondatán ő maga is finomít a későbbiekben, 2007-ben már arról ír, hogy az egyedi hozzájárulás csupán „ideális esetben” valósul meg. Jenkins meghatározását Keserű József a következőképpen foglalja össze: „a transzmediális történetmondás ugyanabban a diegetikus világban játszódó történetek elmesélését jelenti különböző médiumok segítségével”, ahol a médiumok „kiegészítő jellege kerül előtérbe” (2021, 192, 194).

A *Vox Machina legendája* televíziós sorozat a történet szintjén a *Critical Role* asztaliszerepjáték-streamek adaptációja: az „eredeti narratívát reprodukálja egy új médiumban minimális változtatással, ami esszenciálisan redundáns lesz az eredeti munkára nézve” (Jenkins 2009). A történet keretétül szolgáló világ, Exandria viszont transzmediális univerzumként működik, a befogadó számos különböző médiumon keresztül fedezheti fel ezt a világot – például képregények, regények és társasjátékok formájában. Akárcsak a *Gyűrűk Ura* filmek vagy a *Trónok harca* sorozat – amelyek szintén egyszerre adaptációk és egy-egy sajátos transzmediális univerzum lényeges elemei –, a *Vox Machina legendája* televíziós sorozat is hozzájárult ahhoz, hogy a mára már jól ismert fantáziavilág, Exandria transzmediálissá váljon (Keserű 2021, 199). Mikor Jenkins arról ír, hogy a redundancia megöli a rajongói érdeklődést a franchise felé (2006, 96), akkor szem előtt kell tartani, hogy a *Mátrix*-franchise-ot elemezve teszi megállapításait, amely a transzmediális univerzumok prototípusa. Sok esetben viszont a redundancia nem negatív kvalitás: szükség lehet egy-egy sikeres adaptációra, hogy egy fiktív világ el tudjon indulni a transzmedialitás útján. Christy Dana a „No-Adaptation” szabállyal és Jenkins sokat emlegetett nézetével száll szembe írásában, mikor arról ír, nincs bebizonyítva, hogy a rajongók negatív kvalitásként tekintenének az adaptáció redundanciájára. Példának hozza a mozifilmek jegyeladásait, amelyek egyértelműen azt támasztják alá, hogy az adaptációk igenis népszerűek és gazdaságilag jövedelmezők (2018, 200). Vivian Sobchack *Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában* (2015) című tanulmányában szintén foglalkozik a szuperhős-adaptációk sikerével vagy azzal a periódussal, amikor fantasyfilmek kapcsán elkezdnek széles körben ismert történeteket adaptálni (2001-ben a *Gyűrűk Ura* és a *Harry Potter* filmek első részeinek sikere megágyazott további fantasyadaptációk és -franchise-ok hosszú sorának). Marie-Laure Ryan pedig arról ír, hogy „különböző médiumoknak különböző lehetőségei vannak, amik eltérő kifejezési hatalmat adnak nekik, ezért virtuálisan lehetetlen két különböző médiumban ugyanazt a világot közvetíteni” (2013, 368). Transzmediális adaptációk közti kapcsolatnál fontos szem előtt tartani, hogy míg egy regény a szereplők belső gondolataira tud fókuszálni, addig egy audiovizuális adaptáció a megjelenített látványvilágra fog koncentrálni. Ezért sem lehet egyértelműen redundanciáról beszélni az adaptációk kapcsán.

Egy jól ismert médiaszöveg adaptációjának bejelentése is hírértékkel bír, és ráirányítja első körben a rajongók, de szélesebb körben a potenciális új közönség figyelmét a készülő termékekre és az eredeti médiaszövegre is. Ez történt a *Vox Machina legendája* animációs sorozat és az alapjául szolgáló kampány és játék-műsor, a *Critical Role: Vox Machina* esetében is. A transzmedialitás kapcsán fontos kitérni nemcsak a forgalmazói oldal mesélési stratégiáira, de a rajongók befogadási és részvételi kultúrájára is. A *Vox Machina legendája* adaptáció nem jöhetett volna létre a rajongók aktív „prosumer” megnyilvánulása, jelen esetben anyagi hozzájárulása nélkül.

2.2. TERMINOLÓGIA

Bár az asztali szerepjáték terminológiája az angol nyelvben letisztult és következetes, magyar nyelven ezek a kifejezések nem honosodtak meg. Az angol *campaign* tükörfordításban kampány, definíciója szerint: „egy kalandsorozatra (a series of adventures-re) utal, amelyet visszatevő szereplőgárdával (játékosi és nem játékosi karakterekkel egyaránt) játszanak több játékalkalmon keresztül. Lehet nyitott végű, és folytatódhat addig, amíg a játékosokat érdekli a folytatás” (Zagal–Deterding 2018, 27). Mivel a Critical Role csapata az „évadokra” kampányokként hivatkozik, a továbbiakban én is megtartom ezt a terminust. A kalandsorozatot a kampány szinonimájaként használom.

A kampányhoz kapcsolódóan még két terminus merül fel: a *campaign setting* és a *campaign module*. A *campaign setting* „előre gyártott szituációkeret, amelyet a gamerek megvehetnek könyvek formájában, hogy a segítségükkel megtervezzék saját kampányaikat”. Ezek a könyvek „építőkövek a GM számára” (Grouling 2021, 38–39). A *setting* magyar megfelelőjeként a keretet fogom használni, mivel ez magában hordozza, hogy csupán eszközöket, helyszíneket, PC-ket és NPC-ket ajánl fel a játékosoknak, de a könyveken túl a mesélőn múlik a történetív megalkotása. Így a *campaign setting* megfelelője a kampánykeret. A *campaign module* magyar fordításaként a történetívet használom: ez egy specifikus, előre megírt narratívát tartalmaz, kvázi egy nyers forgatókönyvet. Ha szisztematikusan, követve az angol verziót, mindhárom kifejezésben helyet kap a kampány szó, akkor a *campaign module* megfelelő fordítása a kampányváz, ellenben a kalandmodul elterjedtebb a magyar szóhasználatban. Jelen írásban a kampányvázat a kalandmodul szinonimájaként fogom használni.

3. KÉT ASZTALISZEREJPÁTÉK-ALAPÚ TRANSZMEDIÁLIS UNIVERZUM

3.1. *Forgotten Realms*

A *Vox Machina* legendájánál a streamadások, a *Betyárbecsület*nél pedig az univerzumot bemutató kampány és a Faerûn világában játszódó regények képezik az „eredeti világ (»ur world«)” alapjait (Keserű 2021, 188). A *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* a *Forgotten Realms* univerzumához tartozik. A transzmediális univerzum legkorábbi eleme, a játszható kampánykeret 1987-re datálható. A *Forgotten Realms* világ kitalálója Ed Greenwood, aki közreműködött Jeff Grubb-bal és Karen S. Martinnal, hogy megjelenjen a *Forgotten Realms Campaign Set* című könyv. A későbbiekben az alkotók közül Ed Greenwood, Jeff Grubb, illetve sokan mások is írtak regényeket a *Forgotten Realms* világában. A kampánykeret több fantasyregény és -regénysorozat narratívája számára kínált jó alapot. Greenwood nevéhez kötődik Elminster regénysorozata: a címadó varázsló a *Forgotten Realms* világnak egy ismert és rekurzív szereplője. A fiktív világ esztétikailag kidolgozottabb regénysorozatai közt szerepelnek R. A. Salvatore kötetei, amelyek 1988-tól jelennek meg, viszont az univerzum népszerűségét megalapozó *Sötételf* trilógiát csak 1990-ben adják ki. A *Drizzt legendája* sorozat volt az az eleme az univerzumnak, „amely fel tudta mutatni a világalapító munkák erejüket: a történet Mélysötétben, egy hatalmas föld alatti barlangrendszerben játszódik. Drizzt a sötét elfek gonosz, önző társadalmának tagja, de amikor ráébred társai, rokonai elvetemültségére, szakít addigi életével, és kimenekül a felszínre” (Bokody 2002, 1304). Fontos, hogy az asztali szerepjátékok esetében egy-egy kampánykeret sosem kész termék – mindig csak a játékkalkalmak során lesz teljes a médiaszöveg –, önmagukban csupán egy feltöltendő keretet biztosítanak a játékosok számára. Ezért lehet az, hogy a *Forgotten Realms* univerzuma is azután lett népszerű, hogy azokat Greenwood és Salvatore feltöltötték az univer-

zumban játszódó történetekkel. Bár időben a kampánykeret korábbi, mint a regények, pont annak mediális mivoltából eredő befejezetlensége miatt lehet akár egy Greenwood- vagy Salvatore-regényre is hivatkozni mint világalapító műre, holott a kronológiát alapul véve nem ezek az első médiaszövegei az univerzumnak.

Az elmúlt három évtizedben a kezdeti kampánykeret nemcsak irodalmi alkotásokkal bővült, hanem többek közt a *Neverwinter Nights* vagy a *Baldur's Gate* videojátékok is helyet kaptak a *Forgotten Realms* széles termékskáláján. A transzmediális viszony tetten érhető a regények és a videojátékok kapcsolatában is, hiszen a *Baldur's Gate (I. és II. rész)* során NPC-ként viszontláthatjuk Drizztet, sőt interakcióba is lépünk vele – akár meg is ölhetjük a sötételfet. A *Betyárbecsület* történetében nem találkozunk a sötételffel, de az univerzum más – részben regényekből híressé vált –, a *Forgotten Realms* rajongói által ismert karakterek visszaköszönnek a filmben. Például Elminster, a varázsló, Themberchaud, a barlang mélyén lévő vörös sárkány vagy a filmben jelen lévő antagonisták szervezete, Thay vörös varázslói is már régóta jelen vannak a *Forgotten Realms* birodalmában. A film cselekményének helyszíne szintén a jól ismert *Forgotten Realms* világa – a kamera néhány vágókép erejéig meg is mutatja Faerûn térképét. A térkép mint fantasy trópus is azt a benyomást keltheti a nézőben, hogy „a világ jóval nagyobb annál, mint azt a cselekmény alapján sejteni lehetett” (Keserű 2021, 151). A *Forgotten Realms* világa is jóval szélesebb annál, mint ahova a film cselekménye során a főszereplők, Edgin, Holga, Simon, Doric és Xenk eljutnak. A térkép megjelenítése inkább az előzetes ismeretekkel rendelkező rajongók „bennfentességéhez” szól, mintsem narratív funkcióval bír.

3.2. Exandria

Exandria fiktív világa – a nyilvánosság számára – a Critical Role asztali szerepjáték streamcsatorna⁴ adásaival kezdődik, és számos más médiumra kiterjed, de a streamek továbbra is megmaradnak centrális szerepben. Exandria világa – más fantasyuniverzumokhoz képest – még nagyon fiatal, az időbeliség pedig fontos tényező a transzmedialitás kialakulása kapcsán. Az adások 2015 óta elérhetők az interneten; a nyilvános streameket megelőzi két év otthoni játék Exandria világában a *Vox Machina* hőseivel. Egyaránt helytálló 2012 decemberét és 2015-öt feltüntetni mint az univerzum kezdetét.

A nyilvános stream előtti narratívát, illetve a karakterek előtörténetét már több mediális kiterjesztésen keresztül ismerhetjük meg. A *D&D* játékkalkalmak egy fontos előzetes lépése a karakteralkotás, aminek egy lényeges szempontja a karakterek előtörténeteinek kidolgozása, melyek előkerülhetnek a közös játékkalkalmak során, de az is lehet, hogy megmarad az információ a DM és az adott játékos között. A Critical Role médiavállalatként meglátta a lehetőséget az előzménytörténetek hasznosításában, monetizálhatóságában. A Critical Role esetében még két év otthoni játék is a stream narratívája előtti „előzménytörténetként” szerepel. A *Vox Machina – Kötelékek* (2021)⁵ című regény az ikrek – Vex'ahlia és Vax'ildan – fiatalokból ölel fel fontos szegmenseket, és egészíti ki a rajongók szereplőkről vélt tudását. A *Vox Machina Origins* (2017–2019) képregények a karakterek előtörténeteit dolgozzák fel. A képregénysorozat legelső részében az ikrek és Keyleth találkozását ismerhetjük meg. Amíg a regény 807 PD⁶ játszódik, addig a képregény cselekménye két évvel későbbi, a *Vox Machina*-kampány pedig 810 PD-től veszi fel a narratíva fonalát. Amennyiben a rajongó/olvasó az előzménytörténetekkel csupán a mediatisált képregényeken/regényeken keresztül találkozhat, akkor számára ezek a nyomdai termékek lesznek az elsődleges források, amelyekre nem adaptációkként, hanem előzménytörténetekként, a narratív univerzum bővítéseiként fog tekinteni. A *Tal'Dorei Campaign Setting Reborn* (2021) pedig Exandria világában húsz évvel az első kampány befejezése után játszható (836 PD), így a *Vox Machina* hőseiről is megtudhatunk kampány utáni információkat,

vagy NPC-kként találkozhatunk velük (Mercer–Rose–Haeck 2021). A szinkronsínészek döntését, hogy saját PC karaktereiket nem bocsájtják a játékosok részére, lehet egyfajta korlátozásként is értelmezni, de inkább a streamjeikben megjelenő narratíva megőrzésére törekedtek, hogy az otthoni kalandok is illeszkedjenek a Critical Role kánonnarratívájába.

A Critical Role csapata 2016. szeptember 21-én jelentette be egy live show keretében, hogy érkezik az első, Exandria világában játszódó RPG-könyv, a *Tal'Dorei Campaign Setting*. A könyv 2017 augusztusában debütált a GenCon-on, vagyis 2017-től kezdve kalandozhatnak a Critterek Exandria világában. A Green Ronin Publishing kiadónál megjelent változatról a Critical Role a játékok előtti szponzori és bejelentések blokkban már beszámol, de még nem emelik ki, hogy a kampánykeret által a játékosok is aktív ágensei lehetnek a világnak. A *Tal'Dorei Campaign Setting Reborn* kiadására csupán a 3. kampány 8. részében hivatkoznak játékosok számára is hozzáférhető kampánykeretként: „Alig várjuk, hogy felfedezzétek, hogyan változott Tal'Dorei és a Vox Machina két évtized alatt, a kampányuk óta” (Critical Role 2021, camp 3, ep 8). A Critical Role csapata 2020 januárjában jelentette be, hogy a Wizards of the Coasttal együttműködve érkezik az *Explorer's Guide to Wildemount* című útmutató. Az útmutató jelen esetben egyaránt tartalmazza a kampánykeretet és négy játszható kalandmodult. A borítón lévő paratextus („[a]lkosd meg saját Critical Role kampányaidat ezzel a forráskönyvvel”) expliciten utal rá, hogy a nézők is aktív ágensei lehetnek a Critical Role világának. A könyv „egy teljes kampánykeret Wildemount kontinenséhez, amit ti, srácok néztetek ebben a kampányban [2. kampány], és még emellett is sok minden más” – jellemzi röviden Matt Mercer a kiadványt egyik streamük promóciós szegmensében (Critical Role 2020, camp 2, ep 91). Itt Matt is arra helyezi a hangsúlyt, hogy a kiadvány egyedisége abban rejlik, hogy a könyvben leírt helyszínek azok, ahol a Critical Role színészei kalandoztak a második kampány ideje alatt. Bár a legelső világukat bemutató könyv 2017-ben jelent meg, de a hivatalos közleményeikben a két későbbi könyv körüli diskurzusban hivatkoznak Exandriára mint a rajongók számára is hozzáférhető fiktív helyszínre. Exandria megalkotója Matthew Mercer, az első telepesei pedig a Critical Role játékosai. Napjainkban a szinkronsínészek jövőképei pozitívak a fantáziavilágról, amelyben hétről hétre kalandoznak: „szeretném azt tudni, hogy ennek a világnak, amelyet létrehoztunk és megtestesítettünk, lesz élete utánunk is. [...] Remélem, hogy Exandria egy olyan hely, ahova az emberek még sokáig mennek ezután is [...]. Exandriát úgy akarom itthagyni, hogy növekszik, és más emberek szívében is megtalálja a helyét”, nyilatkozta Laura Bailey a Wirednek adott interjújában (Russel 2023). Matt Mercer is hasonló véleményen van, mint szinkronsínésztársa: „Szeretném, hogy [Exandria] túléljen engem is” (Uo.). Matt attól sem zárkózik el, hogy a jövőben esetleg másokkal együttműködve gyarapítsák Exandria világát (Quip&Quill 2023). Hartyándi Mátyás is arról ír, hogy az asztali RPG-k gyakran számos „Tolkien Középföldéjéhez hasonló részletességgel kidolgozott fiktív világokkal, illetve komplex szabályrendszerekkel” rendelkeznek (2018, 371). Marie L. Ryan pedig a transzmedialitás kapcsán kifejti, hogy „a történetvilágot/fiktív világot nagy részletességgel kell kidolgozni a készítője”, majd a szerző is Tolkien munkásságát hozza fel eklatáns példának (Ryan 2013, 383). Vagyis a részletesség mint hangsúlyos minőség előkerül a TRPG fiktív világainál és a fantasyalapú transzmediális világoknál is, ezért is lehet az előbbi jó alap az utóbbi kialakításához. A Critical Role fiktív világának jövőbeni sorsa és transzmediális terjeszkedése kapcsán az a kérdés merül fel, hogy képes lesz-e fennmaradni, önállósulni és tovább formálódni akkor is, ha már nem jelennek meg a streamek heti rendszerességgel. Ígéretes, hogy az asztaliszerepjáték-stream mint zsáner meghonosodott az online platformokon, azon belül pedig a Critical Role lett az „arany standard az asztaliszerepjáték-streameknél” (Russel 2023). Ha valakinek sikerülhet asztali szerepjátékra alapozva felépítenie – de legalábbis elindítania – egy olyan transzmediális univerzumot, mint a *Forgotten Realms* vagy *Középfölde*, akkor arra a Critical Role-nak van a legtöbb esélye.

4. KALANDMESTERI ÉS JÁTÉKOSI HOZZÁÁLLÁSOK

A *Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide*, az ötödik kiadás kalandmesterei kézikönyve azt részletezi, hogy a DM-nek ismernie kell a játékosait, hogy ők mit élveznek legjobban a kampányban, és ezek alapján a játékos preferenciákhoz igazíthatja a kalandot. Ezek a játékos kategóriák: színészkedő, felfedező, felbujtó, harcos, optimalizáló, problémamegoldó és mesélő. A DM-nek pedig az a feladata, hogy a preferenciákat is figyelembe véve lekösse a játékosokat, és az a cél, hogy mindkét fél élvezze a játékot (*Dungeons & Dragons* 2014, 6). Hasonló Grouling (2021) megfogalmazása is, aki definíciójában arra helyezi a hangsúlyt, hogy addig folytatódik egy kampány, „amíg a játékosokat érdekli a folytatás”.

A szabálykönyv egyik tanácsa, hogy a DM alkalmazkodjon a játékospreferenciákhoz, ezzel szemben a DnD Shorts YouTube-videó egy másik megközelítést használ a DM főbb archetípusait csoportosítva. Ezek a következők: Nick Fury (aki a kalandot harcra optimalizálta), a világépítő (kalandjaiban a világ komplex háttérrel és kidolgozott NPC-kkel rendelkezik), a vagány unokatestvér (számára az a fontos, hogy mindenki jól érezze magát, még ha ez a szabályok laza értelmezésével jár is), a dobozos (ragaszkodik az előre megírt kalandmodulhoz és a leírások minél pontosabb betartásához), a minimalista (érti az üres papír lehetőségét, és hagyja, hogy a játékosok képzelőereje formálja a világot), a vezető (szereti, ha a játékosok úgy cselekszenek, ahogy azt ő előzetesen eltervezte) és az építész (szeret játszani és belenyúlni a játék mechanikájába). Fontos megjegyezni, hogy ezek a kategóriák nem szegregáltak egymástól, hanem átfedésben képzelhetők el. Exandria világát Matthew Mercer alkotta meg részletekbe menő alapossággal. Matt többek közt a „világépítő” és „építész” kategóriába tartozik. Bár a DnD Shorts DM-kategorizációja egy laikus (és nem teljes körű) felosztás, mutat átfedéseket a szabálykönyvben használt játékos típusokkal: például egy kampány, amelyben előtérbe kerül a mesélés, és a játékosok is hozzá akarnak tenni a narratívához, feltételez egy világépítő DM-et és mesélő játékos preferenciákat. Amennyiben a játékosok szeretnek fejlődni, új eszközöket, varázslatokat szerezni, akkor valószínűleg ennek a csapatnak egy építész DM mesél, a játékos preferenciák között pedig az optimalizáció kerül előtérbe.

Ha megfigyeljük az évadok közti időbeli csúsztatást a diegézis szintjén, a játékosok által megalkotott számos karaktert, illetve a kalandmester által játszott NPC-ket, akkor a Critical Role streamek egy nagyon részletgazdag világot tárnak fel, ahol nem idegen az idősíkok és ezzel együtt a kampányok közti kapcsolódás sem. A *Bells Hells* kampány *A Desperate Call* című részében Keyleth⁷ – NPC-ként, Matt által megformálva – segít a *Bells Hells*⁸ csapatának, hogy eljussanak Whitestone-ba, ahol többek közt az első évadból ismert Percival de Roloval, Vex'Ahliával és Pike-kal⁹ – NPC-ként, Matt által megformálva – találkoznak. Az epizódban a csapat segítséget keres, hogy Laudnát visszahozzák az életbe. Laudna karakterét Marisha Ray alakítja a harmadik évadban, de az első évad során – NPC-ként – gyerekkorában Delilah Briarwood parancsára, többekkel együtt, Vox Machina jelmezben felakasztották, amely groteszk gesztust fenyegetésként szánták az első kampány hősei számára.¹⁰ A kampányok több szálon is összefüggnek, a Laudna karakteréhez köthető „retroaktív kapcsolódást” (Keserű 2021, 195) Marisha Ray karakteralkotása alapozta meg a harmadik kampány előkészítésénél. Legelőször azt az NPC-t preferálta volna, aki Pyke bábuját személyesítette meg a Sun Tree-n az előbbi groteszk fenyegetésnél, de ez a képernyőn problémás lett volna – egy halott karakter nem öregszik, így egy tízéves gyerek bőrében játszott volna egy ötvenéves karaktert. Végül Laudna „transznarratív karakterének” (uo.) az alapját Vex fára felakasztott bábuja képezte. A Critical Role belső öncenzúráját nagyban befolyásolta a stream képernyőképessége, mivel egy ötvenéves karakter egy tízéves testben egy felnőtt fantasy-történetben valószínűleg már a Twitch és a YouTube számára is problémás lett volna. Gary Alan Fine *Shared Fantasy* könyvében is olvashatunk olyan esetről, ahol megjelenik ez az öncenzúra folyamata játék közben, kiváltképp a szexuális erőszakkal összefüggésben – ameny-

nyiben a társaságba női játékosok is bekerültek, úgy a jelenetek brutalitásából a játékosközösség visszavett (1983, 69–70).

5. MEGSZÓLALÁSTÍPUSOK

Az audiovizuális példák részletezése előtt fontos kitérni az asztali szerepjáték sajátos kommunikációjára, hogy látható legyen az adaptációs mechanizmus és a játékra jellemző kommunikáció kapcsolata. A TRPG alkalmakkor „a játék világát, beleértve PC, NPC karaktereket és cselekvéseiket, a bíró és a játékosok közti beszélgetés alkotja”, hívja fel egy fontos szempontra a figyelmet Zagal és Deterding (2018, 31). Mivel az asztali szerepjáték nagy része szóbeli kommunikáción keresztül zajlik, érdemes megvizsgálni mind *A Vox Machina legendája*, mind a *Betyárbeccsület* esetében, hogy melyek azok a kommunikációban megjelenő narratív elemek, amelyeket megtartottak az audiovizuális változatnál, és melyek azok, amelyeket figyelmen kívül hagytak, esetleg következtetni lehet rájuk mint easter eggekre. *A Vox Machina legendája* animációnál egyértelműen a narratíva adaptálására fókuszáltak a készítők, míg a *Betyárbeccsület*nél előtérbe kerülnek a játékmechanika különböző elemei, valamint a TRPG sajátos kommunikációját másolja le a film. Ezért (is) használhatók az elemzésnél az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport munkája nyomán bevezetett megszólaláskategóriák.

A Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékén működő Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport (röviden: ASZJK) kísérlete 2021-ben zajlott le. A kísérlet egyik fontos hozadéka a korábbi primer asztaliszerepjátékos-tapasztalattal nem rendelkező játékosok megszólalástípusainak kategorizálása. Az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport által azonosított nyolc kategória a következő: 1) karakterben történő megszólalás, 2) cselekvésleíró megszólalás, 3) állapotleíró megszólalás, 4) játéktechnikára vonatkozó leírás, 5) játékos megszólalás, 6) játéksituáción kívüli megszólalás, 7) átmenet a játékos és a karakterben történő megszólalás között, 8) átmenet a cselekvésleíró megszólalás és a karakterben történő megszólalás között (Hlavacska 2023, 20–21). A továbbiakban, hogy érthetőbb legyen az adaptációs jelleg, illetve hogy látható legyen, a két általam kiválasztott médiaszöveg milyen mértékben akar utalni az asztali szerepjátékkal való kapcsolatára, a kutatócsoport által felállított kategóriákat fogom alkalmazni a kiválasztott példánál.

Az asztali szerepjátékban nincs konszenzus arra nézve, hogy mi az ideális megszólalás-mód/játékmód. Illetve a fentebb említett megszólaláskategóriák között sem mindig éles a határ. Már G. A. Fine is megfigyelte, hogy vannak olyan szituációk, amikor a közönségre van bízva, hogy eldöntse, ki a megszólaló: a játékos vagy a játékos karaktere (1983, 201). A játékosok egy-egy szituációban pedig akár mondat közepén is *keretet* váltanak (uo., 202). Joris Dormans (2006) is hasonlóan fogalmaz: bár lehetnek olyan csapatok, ahol a játékalakalmak alatt a játékosok végig *karakterben* kommunikálnak, de „a legtöbb csoport keveri a karakterben történő [in character] és a karakteren kívüli [out of character] beszélgetéseket, zökkenőmentesen váltva egyik módból a másikba, vagy végig karakteren kívül maradnak”. José P. Zagal és Sebastian Deterding definíciókat taglaló fejezetében a LARP-pal szemben emelik ki, hogy a TRPG-ben a karakter fenntartása nem kap akkora hangsúlyt a játékosok részéről, ugyanis „a legtöbb TRPG-ben a játékosok könnyedén váltanak a között, hogy játékosként vagy karakterként beszélnek” (2018, 34). Kommunikáció során a legtöbb játékos vált a (karakterben történő és karakteren kívüli) beszéd módok, illetve a két világ *keretei* között. Az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport kísérletből levont egyik megfigyelése, hogy az amatőr-kezdő szerepjátékosok szinte csak akkor szólalnak meg karakterként, ha a DM NPC-ként kezdeményezi a karakterben történő beszédet (Hlavacska 2024, 65).¹¹ Vagyis a kezdő játékosok jelentős többsége még nem sajátította el ezt a váltási mechanizmust.

Ha megnézzük a Critical Role-osok adásait – akik bár hivatásos szinkronszínészek és tapasztalt játékosok –, ők sem törekednek arra, és nem is elvárás velük szemben, hogy folyamatosan karakterben játsszanak, sőt, gyakran szándékosan megtörik saját beleélésüket is. Itt lényeges szempont a DM szerepe és helyzete a játékkalkulus során, hiszen ő a játékosokkal van egy térben és időben, de csupán az általa megformált NPC-k vannak jelen a diegézis szintjén a történetben. Vagyis a DM bármilyen más megszólalását (például szabályellenőrzés, dobások magyarázata, opciók felvázolása, helyszín leírása) csupán a játékosoknak címezheti, nem a karaktereknek. Vagyis a DM cselekvésleírásai, állapotleírásai, játékosai megszólalásai, játéktechnikára vonatkozó leírásai nem lehetnek karakterben történő megszólalások. A DM „a karakterekhez viszonyítva egy elvont fogalom, egy omnipotens, omnisciens figura, aki nem rendelkezik fizikai manifesztációval”, foglalja össze Nagy Orsolya a DM pozíciója körüli ambivalenciát (2023, 51). Mindentudó narrátorként nincs jelen a történetben, csak ha NPC-t alakít. Ezért a DM-mel folytatott játékosai megbeszélések eleve nem lehetnek karakterben történő megszólalások a játékosok részéről sem. Ezért a játékstruktúrából következik, hogy a folyamatos karakterben történő megszólalás egy ambivalens törekvés lenne.

6.1. A VOX MACHINA LEGENDÁJA ÉS A CRITICAL ROLE VOX MACHINA KAMPÁNYA

Egyrészt már az animációs sorozat pre-production fázisa is figyelemre méltó folyamat volt: a Critical Role lelkesedése egy potenciális animációs sorozat kapcsán, a rajongók anyagi hozzájárulása és az Amazon mint médiavállalat csatlakozása a projekthez egyaránt szükséges volt egy asztaliszerepjáték-alapú animációs sorozat létrejöttéhez (Friedman 2021, 322–323; Molnár 2023, 23–33). A Critical Role Vox Machina kampánya 373 lejátszott játékorát tartalmaz,¹² így az animációs sorozat sikerességének másik kulcsa, hogy hogyan tud a hosszabb streamadásokat alapul véve egy izgalmas narratívát alkotni a rövidebb játékidővel rendelkező animáció során is.

A Critical Role streamjei megközelítőleg négyórás epizódokból állnak¹³ – napjaink audiovizuális műsorfogyasztási szokásaihoz képest a streamek hosszúak. Egy-egy rész kitesz egy fél évadnyi Netflix-sorozatot, hosszabb, mint a *Bosszúállók: Végjáték* (2019) vagy az *Avatar: A víz útja* (2022) című filmek. A Critical Role esetében heti szinten töltenek fel egy nagyjából négyórás adást, illetve a harmadik évadtól havi három adást. A streamekhez képest az animációnál egy-egy rész 25 perc. A leredukált epizódhosszból következik, hogy az adaptációs folyamat során az eredeti streamhez képest sűrítene, kihagynak (például a stream 53. részében Scanlan megkéri Pyke kezét; a karakterek találnak egy Gólemet, akit majd a sárkány elleni harcban bevetnek) vagy lerövidítenek eseményeket (az 52. részben Grog evakuálása után a harc még egy órán keresztül folytatódik, az animációban a következő támadás a csata vége is egyben).

Az első kampány öt történetéből – az érkező harmadik évaddal együtt – kettőt dolgoz fel az animációs sorozat, a Briarwood és a Chroma Conclave történetiveket. Ezek a szegmensek a streamben 59 részt jelentenek – a 24. résztől a 83. részig –, ebből a tetemes mennyiségű „nyersanyagból” készült el a kétszer tizenkét részes animációs sorozat, illetve a készülő harmadik évad is ebből a mintából fog meríteni.

A streamben szereplő szinkronszínészek az animációs sorozatban is saját karaktereiknek kölcsönzik a hangjukat. Így Marisha Ray – Keyleth; Laura Bailey – Vex'ahlia (röviden Vex); Taliesin Jaffe – Percy; Ashley Johnson – Pike; Sam Riegel – Scanlan; Liam O'Brian – Vax'ildan (röviden Vax); Travis Willingham pedig Grog karakterét alakítja. Matthew Mercer, a DM az animációs sorozatban egy-egy főgonosz, illetve néhány NPC hangját kölcsönzi (Sylas Briarwood,¹⁴ Umbrasyl,¹⁵ Trinket vagy magyar fordításban Bizsu¹⁶ stb.). Bár az animációs sorozat szinkronizálásába bevonnak más személyeket is, de az nem merült fel, hogy saját játékos karaktereik szinkronszerepeit átengedjék másoknak. Egyrészt ez értelmezhető úgy,

hogy szeretnék irányításuk alatt tartani Exandria világát és a Critical Role franchise-t, másrészt egybecseng azzal, hogy a *Tal'Dorei Campaign Setting Reborn* kiadása szerint sem lehet az ő streambeli karaktereket játszani otthoni kampányokban, csupán NPC-ként jelenhetnek meg. Harmadrészt sikerességük egyik sarokköve pont szinkronszínészi kvalitásaikban rejlik. Az amerikai szinkroniparágban – videójátékok¹⁷ és animációk kapcsán – a Critical Role csapatát ismert és hozzáértő nevekként tartják számon. Karrierjükben is kiemelt szerepe van a hangjuk használatának, emellett az asztali szerepjáték alkalmak fizikai megvalósulásában is hangsúlyos szerepe van a karakterek megszólaltatásának, hiszen a korlátozott játéktér miatt felértékelődik a mimika, a gesztikuláció és a beszédképesség. Továbbá podcast formájában is visszahallgathatóak az adások, ahol az egész fikciós történettel csupán a színészek hangján keresztül találkozhatunk.

Az animációban – az első rész nagyjából egyperces bevezető, voiceover narrációjától¹⁸ eltekintve – nincs jelen narrátor. Hiányoznak a DM és a játékosok közti megbeszélések is: a játékos és a játéktechnikára vonatkozó megszólalások – az animációból kimaradnak azok a részek is, amelyekben a DM és a játékosok megtárgyalják, hogy megtehet-e valamit az adott karakter az adott szituációban, használhat-e egy varázslatot, kap-e előnyt vagy hátrányt egy dobásnál. Mivel ezek a megszólalástípusok a cselekvés tervezhetőségére vonatkoznak, nem képezik a történet narratívájának részét, nem is jelennek meg az adaptációban. Dobásokat, illetve dobókockákat sem látunk *A Vox Machina legendájában*. Bár az asztali szerepjátéknál a dobások eredményeinek direkt hatása van a cselekményre, azok sikerességét vagy sikertelenségét határozza meg, a Prime-sorozatban csak a megtörtént cselekvéseket látjuk.¹⁹

Kimaradnak továbbá a külső referenciák is, amely megszólalások játéksituáción kívüli megszólalásoknak minősülnek, hiszen a *Pokémon*, a *Trónok harca* vagy az *Óz, a csodák csodája* fogalmakat a karakterek nem ismerhetik – mert Exandriában nem léteznek –, csupán a nézők és a játékosok lehetnek jártasok a popkulturális utalásokban. A streamben gyakori, hogy a szinkronszínészek nem maradnak folyamatosan a karakterek bőrében, hanem megtörik a karakterbe történő belemerülést popkulturális utalásokkal vagy kiszólásokkal (Molnár 2023, 27–28). Például Laura egyszerűen azt mondja, hogy karaktere, Vex egy „pokélabdában” szállítja medvéjét, Bizsut. A *Pokémon*-franchise a populáris regiszter része, így a nézők döntő többségének egyértelmű lesz, hogy Vex hasonló módon szállítja a medvéjét, mint Ash a pokémonjait. A pokélabda mint popkulturális referencia bár játéksituáción kívüli megszólalás, de gyakorlatilag egy, a diegézis szintjén jelenlévő tárgy működését magyarázza el a nézőknek és a játékosoknak. Azonban az animációban nem használják a pokélabda kifejezést, egyszerűen megmutatják, hogy a kis medál szállításra alkalmas eszköz. Itt a képesség vizuális megjelenítése nagyban megkönnyíti a néző számára, hogy érthető legyen a medál képessége bármiféle referencia vagy magyarázat nélkül.

Kimaradnak továbbá a játékos reflexiók és a szponzorizációk. A szponzori blokkoknak jelentős és rögzített részük van a streamadásokban – az elején, illetve a szünetben kapnak műsoridőt. A szponzorok egy-egy streamadást támogatnak, amihez képest az animáció egy másik médiaszöveg egy másik platformon. A Critical Role egy streamcsatorna Twitchen, YouTube-on és Beaconön, *A Vox Machina legendája* pedig egy animációs sorozat az Amazon streamingfelületén, a Prime Videón. Szintén kimaradnak a játékos reflexiók az aznapi kalandra, például mikor a játékot már abbahagyják a színészek, de a kamera még forog, és átbeszéli az aktuális részt, hogy mi volt a legérdekesebb benne. Az 1. kampány 52., *The Kill Box* című epizód egyik kulcsmomentumára, egy mentőakcióra a színészek még külön ki is térnek a stream végén, a játékos reflexiók során: Matt: „Grog kimenekítése kulcsfontosságú volt. Ha nem húztad volna ki őt, és szenvedted volna el azokat a közbeeseményeket [Laurának mondja], neked annyi lett volna [Travisre utal]. Nem álltak volna meg [az ellenséges törzs tagjai], amikor eléred a nullát. [...] Addig daraboltak volna, amíg bele nem halsz.” (Geek & Saundry 2016a)

6.2. A THE KILL BOX CÍMŰ EPIZÓD KULCSJELENETEI

A fentiek szemléltetésére érdemes az említett *The Kill Box* című epizódot közelebbről is megvizsgálni. Ennek az adásnak a cselekménye az animációs sorozat 2. évadának 10. epizódjában körülbelül hat percet tesz ki.²⁰ Ez az animáció második évadában az első főgonosz elleni harcnak (boss fight) felel meg. A stream 52. epizódjának nagyrésze egy két és félórás harcot mutat be, amelyben a Vox Machina csapata egy fosztogató törzsszel²¹ csap össze, amit nagy részben góliátok és barbárok alkotnak. A 2 óra 32 perc hosszú harc még asztali szerepjátékokhoz képest is hosszú.²² A csata egyik kulcsjelenetsorában Vex a fentebb említett pokélabda segítségével evakuálja Grogot a harc közepéről, majd ennek következtében négy közbecsapást szenved el. A karakternek ez az egy cselekvése a stream játékidéből öt percet tesz ki: ezalatt Laura elmondja a DM-nek, hogy mit fog csinálni a karaktere, a DM ezt elnarrálja, a közbecsapások értékeit kidobják, amelyek következtében Vex összesen 54 életerőpontot veszít. A streamben a pokélabdás evakuálás után még egy órán keresztül folytatódik a harc, az animációban viszont a mentés utáni következő támadás véget vet az összecsapásnak. Grog kimentése és a következő, egyben végső csapás nagyjából egy perc játékidő az Amazon adaptációjánál.

Az animáció önmagában is élvezetes, nem igényel háttértudást a streammel kapcsolatban, „szuverén alkotásként” is fogyasztható (Keserű 2021, 189). De akik látták/kövezték/olvasták a streamet, többletinformációkat, utalásokat fedezhetnek fel az animációban. Az animációs sorozat *The Killbox* részében 8 perc 15 másodpercnél Grogot – gyomrát átszúrva – egy fainstallációra szögeznek, és ezáltal teszik mozgásképtelenné – ennyit tudhat az a néző, aki csak az animációt látta. Viszont aki a streamet is követte, az tudhatja, hogy a díszlet alapjául fogpiszkálók szolgáltak (Geek & Saundry 2016b). Sőt, még arra is emlékezhet, hogy a szinkronszínészek még azon is viccelődtek egymás közt, hogy Matthew Mercer előző héten egy étteremből „lopta el” ezeket a fogpiszkálókat:

„Taliesin: Három napja elmentünk vacsorázni, és [Matt] a sushibárt egy maroknyi fogpiszkálóval hagyta el, és azt mondta közben: »Terveim vannak ezekkel.« [idézi Taliesin Mattet].

Laura: Ez nagyon vicces.

Marisha: Ez igaz. Kérdeztem tőle: »Te fogpiszkálókat loptál?« Megtette.” (Uo.)

Az alábbi diskurzusrészlet egyúttal példa arra is, hogy a játék-műsorban a színész-játékosok akár szándékosan is megbontják játékon kívüli megszólalásokkal a diegézist. A játékszituáció kívüli megszólalás gyakran humorforrás lesz a streamben.

Grog odaszögezését a dárdához Matt narrálja: „megfog, felemel és feltol/rányom az egyik, hátadnál lévő dárdára. Érzed, ahogy átszúrja a mellkasod elejét, olyan hat hüvelykre [...], tizenkét pont szűrő sebzést szenvedsz, lecsökkentve hatra. Ez semmi egy barbár számára, szimpla szúrás, mindegy. Viszont technikailag ez lefogott állapot [grappled] lenne, nem tudsz mozogni, amíg ezt nem sikerül megtörni.” (Uo.) Matt megszólalása egyaránt tartalmaz cselekvésleírást, játéktechnikára vonatkozó megszólalást, illetve játékos megszólalást, mikor azt mondja „[e]z semmi egy barbárnak, szimpla szúrás, mindegy”. A streamben Matt még élét is veszi a támadásnak, mikor arra utal, hogy bár a támadás látványos, de a sebzés értéke kicsi. A támadás nagyobbik negatívuma, hogy Grogot egy dárdához szögezték, ami mozgásképtelenné teszi a karaktert, és a következő körben egy teljes cselekvésébe kerül, hogy kiszabadítsa magát.

Az Amazon-sorozatban nem kapnak helyet a dobások vagy azok értékei, semmilyen játéktechnikára vonatkozó magyarázat nem hangzik el a sorozatban. Az animációban ez a jelenetsor sokkal drámaibbra és komolyabbra sikerült, mint a streamben: közelebbről látjuk a sebet – nem csupán Matt narrálásán és gesztikulációján keresztül tudja a néző elképzelni a jelenetet –, sőt a véres átszúrás pillanatait is mutatják. A Prime-sorozat képkockáit látva arra lehet következtetni, hogy itt Grog egy komoly sérülést szenvedett el, nem csupán egy „szimpla szúrást”.

7. A DUNGEONS & DRAGONS: BETYÁRBECSÜLET

A tanulmány másik asztali szerepjátékhoz köthető médiaszövege a *Dungeons & Dragons: Bettyárbecsület* című mozifilm. Az animációs sorozattal ellentétben a film nagyon sokszor él a metanarráció eszközeivel, utal a *D&D* rendszerére és a játék tevékenységére.

„Hozzá nem értőknek vicces kaland, hozzáértőknek pedig nat20” – összegzi a filmet kritikájában Szirmai Gergely (2023). A „nat20” itt a *natural twenty* kifejezést takarja, amikor játék közben a játékos a húszoldalú dobókockával különböző készségek értékeinek befolyásolása nélkül dobja meg a húszat, vagyis a maximális értéket. Szirmai bennfentes játékosként egyértelműen sikernek könyveli el az adaptációt. Jellemzése összecseng Bokody Péter fantasy szerepjáték-regények kapcsán megfogalmazott álláspontjával: ezek a regények „hihetetlen többletchez jutottak azáltal, hogy a »mi« univerzumunkhoz kapcsolódnak; ezekre a szerepjátékos olvasók abszolút bennfentesként, a »velünk is történhetett volna« patetikus pozíciójából tekintenek.” (Bokody 2002, 1303) Míg Bokody bennfentes olvasóról beszél, addig elmondható, hogy a mozifilm sikere nagymértékben volt köszönhető a „bennfentes nézőknek”.

Akárcsak Szirmai jellemzése, az egyik plakát is felveti ezt a kettőséget a nézői percepció kapcsán (IMDb 2023). A „No Experience Necessary”, vagyis „[n]incs szükség előzetes tapasztalatra” felirat denotatív szinten úgy értelmezhető, hogy bárki megnézheti a filmet, másrészt azáltal, hogy kiemeli a tapasztalatot, egyértelmű a konnotáció arra, hogy a film alapja egy (prototípusát tekintve) offline szabadidős tevékenység. Pont azáltal, hogy kiemeli, „[n]incs szükség előzetes tapasztalatra”, egyúttal a plakát figyelemfelhívó funkciója érvényesül arra vonatkozóan, hogy ez a mozifilm egy nagyobb univerzum (a *Forgotten Realms*) és egy nagyobb játékrendszer (a *Dungeons & Dragons*) része. Hogy ezek az audiovizuális alkotások „nyitva állnak” új nézők előtt is, a transzmediális univerzumok egyik lényeges szempontjára világít rá, miszerint „a világba bárhonnán (bármelyik médium felől) beléphetünk” (Kerésű 2021, 190).

Már a címadás is kiemel egy fontos játéktechnikai elemet, mégpedig a karakterek jellemét (alignment). Játékkalkulációk során a karaktereket a jó–semleges–rossz, illetve törvényes–semleges–törvénytelen tengelyek keresztmetszetében lehet elhelyezni. A címben használt *Honor Among Thieves* és a magyar fordításban a *Betyárbecsület* egyaránt a törvényen kívüli karaktercsoportra tesz utalást, amelybe főszereplőink is tartoznak. A törvényenkívüli–jó karaktereket egy popkulturális referenciával jellemezve Robin Hoodokként említhetjük. Hőseink a törvényenkívüli–jó, illetve törvényenkívüli–semleges jellemekkel rendelkeznek.

A történet szerint Edgint és Holgát egykori bajtársuk, Forge elárulta. Holgának és Edginnek két év után nyílik lehetőségük megszökni a börtönből. Vissza akarják szerezni Edgin lányát, Kyrát, akit Forge mint Téltelen [Neverwinter] ura vett magához. Forge időközben hatalmas konszolidálása végett Thay vörös varázslóival szövetekezett. Azért, hogy Kyrát visszaszerezzék, és megállítsák Thay vörös varázslóinak gonosz tervét, Edgin és Holga csapata kiegészül Simonnal, a kissé ügyetlen varázslóval és Doric-kal, a druidával.

Nemcsak Simonra, de a főszerepben lévő négyes csapatra is jellemző, hogy kissé ügyetlenek: nem ismernek fel varázstárgyakat, csapdákat aktiválnak véletlenül, lebuknak álcázás közben, és sokszor öniróniával beszélnek saját kalandjukról. Az általam használt gondolatkeret szerint a film olyan, mintha kezdő játékosok játékát adaptálták volna, és ezt tükrözik a szereplők dialógusai és megoldásaik is. Az érintett dialógusoknál az ASZJK kezdő játékosokra használt megszólalástípusait lehetett felismerni. A kutatócsoport megszólalástípusait alapul véve az alábbi részlet egy átmeneti megszólalás játékosai és karakterben történő megszólalás között – nincs egy erős referencia a kaland világára, viszont nem is sérti meg a diegézis világát, így akár a játékosok, de a karakterek is mondhatták:

„Simon: Én felolvasom a varázsigét erről az amuletről, itt kell lennie valahol. Megvan! Szóval, amikor a halott felébred, feltehetünk neki öt kérdést, minekutána újból meghal, és többet nem éledhet fel.

Doric: Miért pont ötöt?

Simon: Nem tudom, így működik.

Doric: Randomnak tűnik.

Edgin: Esetleg tudnánk haladni?”

Az asztali szerepjátéknak esszenciális tulajdonsága, hogy a mágia nem mindenható, hanem szintjei, korlátai vannak, és a legtöbb esetben el kell teljen egy történetbeli nap, hogy újra használni lehessen bizonyos varázslatokat. Ez megint csak visszavezethető a karakterlapok számadataira, ahol pontosan meg van szabva, hogy melyik varázslatot és hányszor lehet használni egy történetnap. „Rühellem, hogy mindenki azt hiszi, hogy mágiával mindent meg lehet oldani. Vannak határok, ez nem valami esti mese” – foglalja össze a mágia korlátozottságát kicsit ingerülten Simon.

Ugyancsak átmeneti játékos és karakterben történő megszólalásként értelmezhető, mikor a lovag karaktere, Xenk az elmefalók tulajdonságait ecseteli:

„Xenk: Rochnonok, elmefalók. Kicsik, de erősek. Lebénítják a zsákmányt, felemésztik az agyát, és irányítják a testét.

Simon: Mit csináljunk?

Xenk: Egy hangot se! Érzik a mentális energiát. Minél intelligensebb a préda, annál valószínűbb, hogy támadnak.”

A humor fontos elem a szerepjátéknál, a szerepjáték játék-műsornál, illetve a szerepjátékhoz köthető mozifilmnél is. A karakter- és helyzetkomikum alkalmazása a *Betyárbecsület*nél is gyakori. Például a lovag által veszélyesként titulált szörnyek, az elmefalók egyszerűen elsétálnak hőseink előtt, mert „minél intelligensebb a préda, annál valószínűbb, hogy támadnak”. A film narratívájában ez azt jelenti, hogy főhőseink nem éles eszű karakterek, viszont emiatt elkerültek egy potenciális támadást. A játék eszköztárának nyelvén az, hogy valamely karakterek kevésbé „okosak”, csupán annyit jelent, hogy karakterlapjukon intelligencia-pontszámuk az átlagosnál alacsonyabb.

Xenk karaktere a filmben egy prototipikus lovagot alakít: „rettenthetetlen Harcos, aki az első sorban küzd. A csapat védelmezője, aki hatalmas erővel sújt le ellenségeire istene hatalmával, a gyengék és elesettek védelmezője” – mutatja be Kárpáti András a *Taverna YouTube*-csatornán a karaktert (2019). Harc során az egyik fő fegyvere a karakternek a Divine Smite, „amikor az isteni esszencia átjárja fegyverét, ezzel növelve nagymértékben a sebzését”. (Uo.) Harc közben a lovag elhasználhat egy spellslot-ot,²³ hogy a fegyver sebzésén fölül további sugárzó sebzést okozzon. Xenk a kazamatarendszer mélyén használja Divine Smite képességét *Thay* vörös varázslóival szemben.

Bár Xenk átlagon felüli erős (overpowered) karakter – ami szintén a karakterlap számadataiból látszódna –, de nem a szavak embere, nem tud/nem akar egy-egy beszólásra válaszolni, nem érti, mit jelent egy-egy kifejezés:

„Holga: Más szóval Forge egy igazi anyaszomorító.

Xenk: Az édesanyja sem elégedett vele?

Holga: Mi? Nem, ez csak egy kifejezés.

Xenk: Értem. Nem vagyok otthon a szófordulatokban.

Holga: És nagy mókamester se vagy.”

„Xenk: Én adtam az eszközt, ti hasznosítsátok.

Simon: Nem hasznosítanád nekünk? Sokkal jobban megy neked a harc, a stratégia, a...

Edgin: Minden, kivéve a beszéd. Nem vagy egy dumafranci.”

A lovag karaktere végig egy fennkölt nyelvezetet igyekszik használni, míg ezzel szemben a főszereplők egy hétköznapi, beszólásokkal átszőtt nyelvet beszélnek. Ez olyan benyomást kelthet a nézőben, hogy itt a négy főszereplő között az a konszenzus, hogy nem kell arra törekedni, hogy a karakterek megszólalásai látványosan hűek legyenek a történet világához (egy elképzelt középkori világhoz). Ellenben az epizódszereplő Xenk megszólalásai pont azért tűnhetnek idegennek a szövegkörnyezetben, mert ő az egyedüli, akinek a karaktere egy, a történet világához hű nyelvezetet használ. Xenk játékos a valószínűleg tapasztaltabb és gyakorlottabb, mint a többi játékos, mivel statisztikáiban is jobb képességei vannak, mint a főszereplőknek, valószínűleg magasabb szinten is van a karaktere – számára egyértelmű, hogy a lovag megszólalásainál törekedni fog arra, hogy alkalmazkodjon a kalandmodul környezetéhez.

A játékmechanika egyik meghatározó eleme még a harci térkép négyzethálós kialakítása. A legelterjedtebb felosztás szerint egy négyzet 5 lábnak (feetnek) felel meg. Vagyis ha egy karakter körönként 30 lábat tud mozogni, akkor az 6 négyzetet jelent. A filmben az aréna padlózatának négyzetrácsos kialakítása megidézi az összecsapások során használt harci térképet. A filmben az aréna egyik csapdája egy savas kocka: játékmechanikára lefordítva ez azt jelenti, hogy a csapda hatótávolsága az az egy négyzet, amelyen azt elhelyezték, vagyis 5 láb.

A filmben és egy-egy kampány kezdetén is fontos a szereplők háttértörténete, illetve narratíva szempontjából a szereplők motivációja. A film is felfedi a főszereplők háttértörténetét, vagy legalábbis utal rá. A háttértörténet mint motiváció egyrészt a film cselekményszálának szempontjából is felfed ok-okozati viszonyokat. Így például megtudjuk, hogy Holgát fajtársai kiközösítették, mert nem a sajátjai közül választott párt magának. Ez az előtörténet pedig felvet még egy szempontot, ami az asztali szerepjáték–politikai korrektség–társadalmi érzékenyítés tengelyén helyezkedik el. A fajok közti ellenségeskedés nemcsak az előbbi konfliktusban érhető tetten, hanem – mint megtudjuk – Doric karaktere is találkozott a jelenséggel saját szülei révén: „Emberek a szüleim, de nem kellett nekik a kis pokolfajzat [tiefling] [...], sejtethed, hogy nem bízom az emberekben. Utálatosak és önzők vagytok.” Ahogy a Critical Role-nál Laudna karakterénél előkerült a társadalmilag problémás/képernyőképes karakterválasztás, úgy a *Betyárbecsület* esetében is előkerülnek társadalmilag érzékeny témák. Mivel a fantasyre nem vonatkoznak korunk társadalmi normái, alkalmas arra, hogy a társadalmi atrocitásokat, kirekesztést, faji megkülönböztetés témáit expliciten tárgyalja. A szabálykönyvet ért vádak, a morális pánik sajtódiskurzusa, a játék meg nem értettsége, az orkok „eredendően gonosz karakter” mivolta, a szerepjáték oktatásban betöltött szerepe, a sötét felfedezés – explicit színterek, ahol a szerepjátékkal kapcsolatban a társadalmilag érzékeny, tabu témákat tárgyalni lehet.

Mindenképp ígéretes, hogy az Amazon platformja több évadra tervezi *A Vox Machina legendájával*. A *Betyárbecsület* – bár mind a kritikusok, mind a rajongók körében pozitív visszhangot kapott – finansziális szempontból a Paramount nem könyvelhette el sikerként: 150 millió dollárból készült el, és 208,2 millió dollárt gyűjtött (Benke 2023). Egy potenciális második rész kapcsán „ki kell találjunk egy módot, hogy kevesebbe kerüljön” – nyilatkozta a Varietynek adott interjúban Brian Robbins, a Paramount Picture CEO-ja. Már az is biztató, hogy nem egyből a potenciális film-franchise elkaszálásán gondolkodnak, másrészt a fantasy a fiktív világ ábrázolása miatt mindig is költséges műfajnak számított, ehhez társul jelen esetben az A-listás szereposztás is.

8. KONKLÚZIÓ

Mindazok ellenére, hogy az asztali szerepjáték és a *D&D* népszerűsége az utóbbi tíz évben növekedett, valószínűleg továbbra is megmarad egy nieche, geek/kocka, kissé különc hobbiként. De azok a médiaszövegek, amelyek a *D&D*-ből inspirálódnak, részei a mainstream médiának, *A Vox Machina legendája* a Prime Video streamingfelületére, míg a *Dungeons & Dragons: Betyárbecsület* mozivászonra készült. Mindkét alkotás fontos az asztali szerepjáték szempontjából, hiszen rávehetnek új játékosokat, hogy kipróbálják, de legalábbis felületesen megismerjék a játék világát, fantasykörnyezetét. A két audiovizuális médialkotás jelentősége, hogy meg tudják mutatni a nézőknek – a potenciális új játékosoknak –, hogy van egy régi, de még működő analóg játékforma, amit érdemes lehet megismerni. Ez az asztali szerepjáték megismerésének egy újfajta módszere lehet. A bevett megismerési forma a játéknál, hogy egy tapasztaltabb játékos bevezeti az új játékosokat az asztali szerepjáték világába. Az utóbbi években viszont a hagyományos bevezetési rítus alternatívájaként jelennek meg ezek a médiaszövegek. A játék oldaláról nézve az audiovizuális adaptációk sikerességének egyik mérőfoka lehet, hogy meg tudott-e győzni új játékosokat, hogy kipróbálják az asztali szerepjátékot.

A Vox Machina legendájánál konkrét játékkalkalmak narratív, a diegézis szintjén megvalósult cselekmény adaptálásával találkozhat a néző. Bár része egy nagyobb transzmediális univerzumnak, a sorozat önmagában is élvezhető, nem szükséges hozzá különösebb háttértudás. Bokody Péter így fogalmaz a szerepjátékos fantasyregények kapcsán: „ezek a művek nagyon kényes egyensúlyon alapulnak: egyrészt rá vannak utalva a szerepjáték, a kaland nyújtotta háttérre, másrészt éppen ezt a háttérrel kell valahogy letagadniuk vagy legalábbis az inspirációs forrás keretei között megtartaniuk” (2002, 1304). Az adaptáció során ezt a kritikus pontot sikerült teljesítenie a sorozatnak, tartalmaz easter eggeket azok számára, akik jártasak Exandria világában, de a játékmechanikát elrejtje az animáció.

A Prime animációval ellentétben a *Betyárbecsület* éppen azzal próbálta meg felhívni magára a figyelmet, hogy nagyon is sokszor utal játékelőzményeire: visszatérő szereplők a lore-ból, négyzethálós harci térkép, sematikus karakterek (a lovag), a háttértörténetek beépítése a kalandba; narratív evidenciaként pedig, ahogy a cím is utal rá, hőseink leereszkednek egy kazamatarendszerbe, és egy sárkánnyal találkoznak. Érdekes, hogy a filmben a főszereplők mint-ha maguk is kezdő játékosok lennének: kicsit ügyetlenek, fejlődniük kell, és sokszor nem lehet egyértelműen eldönteni, hogy egy-egy szituációban karakterként vagy játékosként beszélnek – az egyes filmbeli megszólalásaikat lehet úgy értelmezni, mint a kezdő szerepjátékosoknál megfigyelt átmeneti kategóriákhoz tartozó dialógusokat. A lovag karakterétől eltérően a négy főszereplő nem ragaszkodik hozzá, hogy egy, a fantáziavilághoz illő nyelvezetet használjon. Ezek pedig továbbgondolják az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport által használt szempontrendszer hasznosíthatóságát. Bár eredetileg a nyolc megszólalástípus az asztaliszerepjátékalkalmakra lett kifejlesztve, de a *Betyárbecsület* pont arra példa, hogy egyes megszólalástípusok más médiaszövegek – jelen esetben egy film – elemzésénél is használhatók.

IRODALOMJEGYZÉK

- Benke Attila, *Bukása ellenére nem kizárt, hogy elkészül a Dungeons & Dragons 2. része, de ennek van egy feltétele*, IGNHungary, 2023. július 26. (letöltés helye: <https://hu.ign.com/dungeons-dragons/88352/news/bukasa-ellenere-nem-kizart-hogy-elkeszul-a-dungeons-dragons-2-resze-de-ennek-egy-feltetele>)
- Bokody Péter, *Szerepjáték és fantasy*, Holmi 2002/10, 1299–1307.
- Chalk, Alex, *A CHRONOLOGY OF DUNGEONS & DRAGONS IN POPULAR MEDIA*, analoggamestudies.org, 2018. június 3. (letöltés helye: <https://analoggamestudies.org/2018/06/telling-stories-of-dungeons-dragons-a-chronology-of-representations-of-dd-play/>)

- Dana, Christy, *Transmedia Adaptation: Revisiting the No-Adaptation Rule* = Freeman, Matthew – Gambarato, Renira Rampazzo (szerk.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Routledge, New York, 2018.
- Dormans, Joris, *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*, gamestudies.org, 2006/1. (letöltés helye: <https://gamestudies.org/06010601/articles/dormans>)
- Dungeons & Dragons, *Dungeon Master's Guide*, Wizards of the Coast LLC, Renton, 2014.
- Fine, Gary Alan, *Shared fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, University of Chicago Press, Chicago and London, 1983.
- Friedman, Emily C., „Is it Thursday yet?” *Narrative Time in a Live-Streamed Tabletop RPG* = Hedge, Stephanie – Grouling, Jennifer (szerk.), *Roleplaying Games in the Digital Age Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, 2021.
- Grouling, Jennifer, *Paratextuality and Transmediation in D&D Board Games* = Hedge, Stephanie – Grouling, Jennifer (szerk.), *Roleplaying Games in the Digital Age*, McFarland & Company, Jefferson, 2021.
- Hartyáncsi Mátyás, *Szójátékok a „szerepjáték” kifejezéssel. Az analóg RPG-k és pedagógiai felhasználásuk*, Ember-társ 2018/4, 369–386.
- Hlavacskó András, *Bevezetés egy asztaliszerepjáték-kutatásba: Módszertani megjegyzések korábbi asztaliszerepjáték-tapasztalattal nem rendelkező résztvevők belemerülésének vizsgálatához*, Kortárs 2023/9, 13–22.
- Hlavacskó András, *Te mondd, vagy a karaktered? Megszólalástípusok vizsgálata asztaliszerepjáték-résztvevők körében*, Kortárs 2024/10, 59–69.
- IMDb, *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves, Photo Gallery*, IMDb, 2023. (letöltés helye: https://www.imdb.com/title/tt2906216/mediaviewer/rm3687393793?ref=ttmi_mi_all_pos_332)
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006.
- Jenkins, Henry, *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*, henryjenkins.org, 2009. december 12. (letöltés helye: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- Jenkins, Henry, *Transmedia Storytelling 101*, henryjenkins.org, 2007. március 21. (letöltés helye: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- Jenkins, Henry, *Transmedia Storytelling*, MIT Technology Review, 2003. január 15. (letöltés helye: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>)
- Keserő József, *Lehetnek Sárkányaid is. A fantáziavilágok építése mint kulturális gyakorlat*, Prae, Budapest, 2021.
- Krek Norbert, *Egy szerepjáték-konvergencia felé A Critical Role kollaboratív projektjei az Obsidian Entertainment és a Larian Studios fejlesztőcsapatokkal*, Kortárs 2023/9, 34–43.
- Kricsfalusi Beatrix, *Teatralitás és medialitás, avagy miért nem definiálható „a” színház?*, Játéktér 2020, 3–18.
- Mercer, Matthew – Rose, Hannah – Haack J., James, *Tal'Dorei Campaign Setting Reborn*, Darrington Press LLC., 2021.
- Molnár Kincső-Bernadett, *Critical Role: asztali szerepjáték, show vagy transzmediális univerzum?*, Kortárs 2023/9, 23–33.
- Nagy Orsolya, *A cosplay és az asztali szerepjáték transzmediális kapcsolata a The Wayward Wanderers kalandsozortatban*, Kortárs 2023/9, 44–58.
- Nijkamp, Marieke, *Vox Machina – Kötelékek*, ford. Szántai Zita, Tuan, Budapest, 2023.
- Pratchett, Terry, *A mágia színe*, ford. Kornya Zsolt – Nemes István, Cherubion, Budapest, 2001.
- Russel, Laurence, *Critical Role Lays Out the Next Era in Tabletop Games and Live-Action Role-Play*, wired.com, 2023. július 26. (letöltés helye: <https://www.wired.com/story/critical-role-future-tabletop-games-live-action-role-play/>)
- Ryan, Marie-Laure, *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, Poetics Today 2013/ősz, 362–388.
- Slavin, Michael, *Honor Among Thieves owes a lot to this classic D&D adventure*, dicebreaker.com, 2023. március 30. (letöltés helye: <https://www.dicebreaker.com/series/dungeons-and-dragons/opinion/dnd-honor-among-thieves-classic-adventure-neverwinter>)
- Sobchack, Vivian, *Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában*, ford. Erdei Lilla, Apertúra 2015/tavaszi-nyár. (letöltés helye: <https://uj.apertura.hu/2015/tavaszi-nyar/sobchack-mittudomanyos-fantasztikum-egy-mufaj-hanyatlasa-a-technologiai-varazslat-koraban/>)
- Tisza Eleonóra, *Kalandod itt véget ért? – A félelmetes könyves fantáziajáték múltjáról és jelenéről*, Kortárs Online, 2022. október 1. (letöltés helye: <https://kortaronline.hu/aktual/kaland-jatek-kockazat.html>)
- Zagal, P. José – Deterding, Sebastian, *Definitions of „Role-Playing Games”* = Uők (szerk.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundation*, Routledge, Taylor and Francis, New York–London, 2018, 19–51.

MÉDIA

Critical Role [YouTube], *A Woodworker's Quandary | Critical Role | Campaign 3, Episode 8*, 2021. december 20. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=cwbLO_649Vg&t=487s&ab_channel=CriticalRole)

Critical Role [YouTube], *Exandria: An Intimate History | Narrated by Matthew Mercer*, 2021. október 13. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=DYBM3myR914&ab_channel=CriticalRole)

Critical Role [YouTube], *Stone to Clay | Critical Role | Campaign 2, Episode 91*, 2020. január 20. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=mN6jDz0UPdo&t=7s&ab_channel=CriticalRole)

Geek & Saundry [YouTube], *Test of Pride | Critical Role: Vox Machina | Episode 51*, 2016. június 15. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=9g3cnEacrEo&ab_channel=Geek%26Sundry)

Geek & Saundry [YouTube], *The Kill Box | Critical Role: Vox Machina | Episode 52*, 2016. június 22. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=9QXZ4LfSi84&ab_channel=Geek%26Sundry)

Quip&Quill [YouTube], *Chatting with Matthew Mercer*, 2023. november 10. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=r-YRpN9NI0k&ab_channel=Quip%26QuillPodcast)

Szirmai Gergely, *Dungeons and Dragons Speedkritika!*, Instagram, 2023. május 17. (letöltés helye: <https://www.instagram.com/reel/CsWgoqsqWyJ/>)

Taverna [YouTube], *KASZTBEMUTATÓ: Paladin | Taverna | D&D 5. Kiadás*, 2019. április. 13. (letöltés helye: https://www.youtube.com/watch?v=gYrW1J82hg4&ab_channel=Taverna)

JEGYZETEK

¹ A szerepjáték alműfajainak meghatározásához lásd: Hartyánci 2018.

² A *Stranger Things* és a szerepjáték tematizálásának lehetőségéről lásd: Tisza 2022.

³ *Gates of Neverdeath* (2011) modul. A modltról és az eszközölt változtatásokról bővebben lásd: Slavin 2023.

⁴ Ez a streamjáték egy érdekes mediális szituáció, mert amíg „a” színház koncepciójának egyik lényeges sarokköve a „produkció és a recepció interperszonális egyidejűségében rejlik”, addig a szerepjátékstreamek úgy vannak kitalálva, hogy csupán az „»élőzés« mediástechnológiáján) és/vagy kultúrtechnikáján) keresztül követhetjük nyomon. „A” színház és medialitás kapcsolatáról lásd: Kricsfalusi 2020. Ami „a” színház mediális sajátossága, az a Critical Role játékkalkulmáinál csupán a live show-k keretében valósul meg, azon ritka alkalmakkor, mikor ténylegesen nézők előtt egy színpadon játszanak a szinkronszínészek.

⁵ Amellett, hogy a könyv alapját a szereplők háttértörténete és a két szinkronszínész az írónövel folytatott megbeszélései adják, még jelentős szerepe volt egy privát játékkalkulomnak, ahol a Critical Role csapatából csupán Ashley és Liam voltak jelen. Ezen az alkalmon került először kapcsolatba Vaxszal a Kapocs (a regény magyar fordítása alapján, vagy angolul The Clasp) nevű bünszervezet.

⁶ Az exandriai időszámítás szerint egy év 328 nappól áll, vagyis 11 hónapból, a napok ott is 24 órából állnak, és egy hétnak hét napja van. Az időszámítást pedig a Divergenciához mérik, így alakultak ki a Before Divergence, BD és Post Divergence, PD időszakai.

⁷ Az első kampányban (*Vox Machina*) Marisha Ray alakítja.

⁸ A harmadik évad kalandozócsapata, egyúttal a harmadik kampány neve is.

⁹ Az játékosok PC karakterei az első kampányból.

¹⁰ A streamben a *The Sun Tree* című epizód (1. kampány, 28. rész), *A Vox Machina legendája* animációban az 5. rész.

¹¹ Lásd a kísérlet eredményeinek vonatkozásában bővebben: Hlavacska 2024.

¹² Ez csak a játékkal töltött képernyőidő. A statisztikák elérhetőek a CR Stats weboldalon: Vox Machina Campaign Stat, [criticalrolestat.com](https://www.critrolestats.com/stats-vm), (letöltés helye: <https://www.critrolestats.com/stats-vm>). Az oldalt 2024. január 1-jétől lezárták, de a Critical Role régebbi statisztikai adatai továbbra is elérhetőek, a harmadik kampány statisztikái pedig teljes egészében hozzáférhetőek az Omen Archive weboldalon: <https://www.omenarchive.com/>. Mindkét honlap független projektként működik, nem állnak kapcsolatban a Critical Role, LLC-vel.

¹³ Az első kampány átlagos játékidője: 3:55:37. <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Zx1N0cQcd1fJadUw-ar7f2hJ2p61qoX7lctsValEa5uM/edit#gid=0>

¹⁴ Vámpír antagonistá a Briarwood történetívől.

¹⁵ Ősi fekete sárkány, a Chroma konkláv tagja.

¹⁶ A *Vox Machina – Kötelékek* című előzménykötet alapján (Nijkamp 2023). Jelenleg ez az egyetlen magyar nyelvre lefordított Critical Role-hoz kapcsolódó médiaszöveg. Biszu Vex'ahlia medvéje.

¹⁷ A Critical Role résztvevői számos szerepjáték tematikájú videojátékokhoz is kölcsönzik hangjukat. Például a *Pillars of Eternity I* (2015) és *Pillars of Eternity II, Deadfire* (2018) részében is szerepelnek. A két rész között eltelt

három év alatt látszik a Critical Role fejlődése: az elsöben „csak szinkronszínészként” vannak jelen, míg a másodikban szinkronszínészként és mint az RPG iparágának jelentös médiavállalata. Erröl lásd bővebben: Krek 2023, 34–43.

¹⁸ Az extradiegetikus narrációban Matt Exandria történelméből csupán a Skizmára utal, majd egy nagy átkötéssel egyből a Vox Machina kampány idejébe érkezik a történet. Tal'Dorei kontinensén régen istenek és titánok harcoltak, majd sokáig béke honolt, és fejlődött a civilizáció, amíg fel nem tűnt az új gonosz. *A Vox Machina legendája*, 1. rész., 0:07. A bevezető narráció szerepe az animációs sorozatban csupán annyi, hogy az animáció számára teremtsen kontextust, nem az egész Critical Role narratívához. Ezzel szemben a YouTube-on található *Exandria: An Intimate History* videó célja nyilván az Exandriáról meglévö tudás rendszerezése volt (Critical Role: Exandria: An Intimate History 2021).

¹⁹ A metanarráció nem megszokott az asztali szerepjátékhoz kapcsolódó irodalmi vagy filmes alkotásoknál, de nem is példa nélküli: Terry Pratchett *A mágia színe* című regényében az istenek birodalmába kapunk így betekintést, akiknek a szerepjátékra hasonlító tevékenysége hatással van a történetre: „A játéktábla a Korongvilág gondos kézzel faragott, négyzethálós térképe volt. Egyik-másik négyzetben csodálatos kidolgozású, élethű játéktáblák álltak. Kettö közülük gyanúsán emlékeztetett Bravdra és a Menyétre. A többi más hösöket és bajnokokat jelképezett – a Korongvilágnak fölös készlete volt belölük. [...] Az Úrnö biccentett. Fölemelte a kockavető dobozt. Sziklaszilárdan tartotta az asztal fölött, ám valamennyi isten tisztán hallotta bentröl a három kocka zörgését. Aztán dobott, és a kockák végigpattogtak az asztalon. Egy hatos. Egy hármás. Egy ötös.” (Pratchett 2001, 56–57) A metanarrációt az is hangsúlyozza, hogy az istenek „szerepjátéka” a *Nyolcas szám szörnye* című fejezet prológosaként van feltüntetve, szövegszintjén is el van határolva a történet többi részétöl a könyvben.

²⁰ Az animációban a 2. évad 10. része szintén a *The Killbox* címet viseli.

²¹ Név szerint Herd of Storms, mely csapatnak egykoron a Vox Machina csapattag, Grog is tagja volt.

²² A Critical Role Vox Machina kampányának átlag harcideje: 00:55:30, Vox Machina Campaign Stat, Combat Time: critrolestats.com (letöltés helye: <https://www.critrolestats.com/stats-vm>).

²³ Az a mutató, ami meghatározza, hogy egy történetnap hányszor varázsolhat a karakter. A szintek növekedésével a varázslatok helyeinek száma növelhető.



UGHY ISTVÁN, Vörös duma – Kék duma, 2022–24, akril, olaj, vászon, 95x135 cm