

XXV. KGYTK

2026

Egy asztali szerepjáték bemutatása és adaptálása

Saját kampány készítése a D&D játék felhasználásával

Cseh-Németh Csongor

Zalabéri Általános Iskola

6. osztály

Felkészítő pedagógus: Dézsi Ágnes

ismeretterjesztő kategória - társadalomtudományi szekció

Elektronikus információ használata 45%

Tartalom

Bevezető.....	3
Témaválasztásom indoklása.....	3
A D&D bemutatása.....	3
A D&D fogalma.....	3
A játék rövid története.....	4
Saját kampányom bemutatása.....	6
Játékosársak választása.....	6
Karakterek a kampányomban.....	7
Az eddigi kampányok leírása.....	9
Játékosársaim véleménye.....	10
Összegzés.....	11
Forrásaim.....	13

Bevezető

Cseh-Németh Csongor vagyok, a Zalabéri Általános Iskola 6. osztályos tanulója. Harmadikos korom óta minden évben részt veszek a Kutató Gyerekek Tudományos Konferenciája tanulmányi versenyen. Az előző években történelmi témákat választottam: végeztem kutatásokat a görög hoplitákról, a második világháború sorsfordító csatáiról, valamint a lövészárok-hadviselésről is. Idén változott az érdeklődésem: egy asztali szerepjátékot mutatok be, illetve az ez alapján készített saját játéktervemet ismertetem.

Témaválasztásom indoklása

Szabadidőmben nagyon szeretek youtube videókat nézegetni. Egy ilyen alkalommal - 2025 őszén - találkoztam először a D&D asztali szerepjátékkal, amit nagyon érdekesnek találtam. Elég sok videót megnéztem, és közben arra gondoltam, hogy milyen jó lenne ezt a játékot kipróbálni úgy, hogy kitalálok egy saját változatot, és azt megismertetem a barátaimmal. Mivel elég élénk a fantáziám, és nagyon szeretek rajzolni, új dolgokat kitalálni, megalkotni, már el is kezdtem a kerettörténeten, a játéktáblán és a figurákon törni a fejem. Arra is hamar rájöttem, hogy engem ez a játék elsősorban játékmesterként, nem pedig játékosként érdekel. Aztán az is megfogalmazódott bennem, hogy az iskolai alkotói napon bemutatom ezt a témát, amit meg is valósítottam. Ez után kezdtem bele a részletesebb tájékozódásba, és nagyon meglepődtem azon, hogy milyen hatalmas információmennyiség áll rendelkezésre a témával kapcsolatban az interneten magyar nyelven is.

A D&D bemutatása

A D&D fogalma

A játék teljes neve: Dungeons & Dragons, szó szerint azt jelenti, hogy Kazamaták és Sárkányok, a játékra utalva: Kalandok és Sárkányok. Gyakori rövidítései: D&D és DnD.

A Dungeons & Dragons „egy népszerű, fantasy világban játszódó, nyílt végű asztali szerepjáték, ahol minden játékos megalkotja a saját karakterét – annak erősségeivel, gyengeségeivel és lehetőségeivel –, majd pedig képzeletbeli kalandokba indulnak egy kialakított és meghatározott fantáziakörnyezetben. A játékhoz tartozik még a Dungeon Master (DM), a

játékvezető, aki a történet mesélőjeként és bírójaként fenntartja azt a környezetet, amelyben a kalandok megtörténnek, és a játékvilág lakóinak szerepét betölteti.”¹

A játék lényege tehát, hogy a képzelet világába repíti a résztvevőket, egy olyan történetbe (kampányba), amit a játékmester talál ki. Ehhez karaktereket hoznak létre, akiknek a helyzetébe kell beleilleszkedniük a játékosoknak, közös döntéseket kell hozniuk annak érdekében, hogy az egyes kalandok céljait el tudják érni. Eközben mindenféle akadályokat kell leküzdeniük, próbákat kell teljesíteniük, alkalmazkodva a játék szabályaihoz is.

A játék rövid története

Ez az asztali szerepjáték eredetét tekintve a wargame-kkel mutat rokonságot. „A wargame meghatározása meglehetősen tág: olyan stratégiai – általában táblás és/vagy miniatűr figurákat használó – játékokról van szó, melyek katonai hadműveleteket modelleznek le. Vagyis: háborúk, ütközetek szimulációi ezek, ahol a játékosok vagy együtt, vagy egymás ellen harcolnak, akár valamely megtörtént csatát feldolgozva, akár valami képzeletszülte összecsapásban részt véve.”²

Ezek a játékok főleg az amerikai egyetemeken terjedtek el az 1950-60-as években. A játék iránti rajongásának köszönhetően ismerkedett meg egymással Dave Arneson és Gary Gygax, akik több éves közös munka után, 1974-ben jelentették meg a Dungeons & Dragons első változatát, ekkor még The Fantasy Game néven. Arneson ötleteivel jelent meg a képzelőerő, a fantázia világa a játékban, és kialakultak az egyedi figurák a hadseregek helyett, Gygax pedig létrehozta a szabályrendszert, ami segítette a játékot működtetni.

„Az eredeti, első kiadású D&D kartondobozban, három füzetre bontva jelent meg. A Men & Magic természetesen a karakteralkotásról és a harc azon szabályairól szólt, melyeket a Chainmail nem részletezett. Mivel Gygax nem kedvelte a nem-emberi karaktereket, pokoli határokat szabott: a hobbitok 4., a törpék 6. szintnél nem fejlődhetek tovább, az elfeknek valamiért csak harcoként volt ilyen megkötése. A Monsters & Treasure egyfelől egy rakás klasszikus fantasy szörnyet tartalmazott, másrészt pedig vagy egy tucat eltérő zselét, pudingot, penészt és más nonszensz dungeon-rémet. A varázstárgyak közt már szerepeltek a „pluszos”

¹ <https://reflexshop.hu/mi-az-a-dungeons-and-dragons-jatek?srltid=AfmBOorIglkuzFmuYaVBUSYqZOjap5nQaH7SJ4w3iVNbN5sqfC5Qsyrb>
utolsó letöltés ideje: 2026.02.28.

² <https://retro.land/a-szerepjatekok-eredettortenete/> utolsó letöltés ideje: 2026. 02. 28.

*fegyverek és a varázsgyűrűk. A The Underworld & Wilderness Adventures füzet elsősorban a mesélőknek (akkori szóhasználat: a bírónak) szolt, és a kalandépítés, hangulatteremtés, dungeontervezés és szörnyirányítás voltak fő témái.*³



1. ábra Az 1974-es D&D három füzete

Gygax kénytelen volt saját kiadót alapítani (Tactical Studies Rules), mert senki sem vállalta a játék kiadását. Kötetenként 1000-1000 darabot nyomtattak először, aztán még abban az évben újabb 2000 darabot, a következő évben pedig már havonta 1000, majd 2000, sőt 5000 példányt is eladtak a D&D-ből. Ez azt mutatja, hogy az angol nyelvterületeken hatalmas sikere lett a játéknak.

Az eredeti Dungeons & Dragons sokkal egyszerűbb volt, mint az azóta megjelentetett újabb változatok. Például csak három kaszt (harcos, mágiahasználó, pap), négy faj (ember, elf, törpe, hobbit) és három jellem (törvényes, semleges, kaotikus) közül lehetett választani, és sok - Tolkien történeteiben szereplő - figura is megjelent benne az entektől a hobbitokig. Nagyon sokat változtak az alapvető játékrendszerek ((XP, HP, szintlépés, mágikus tárgyak, varázslatok, mentődobások), de legnagyobb változtatás az volt, hogy az új kiadásokban a szerepjáték került az első helyre. Például az eredeti D&D-ben a játékmester gyakran a játékosok ellen lépett fel, az újabb változatokban már inkább az a cél, hogy együtt éljenek meg sikereket.

Az évek során a két alkotó barátsága nem maradt meg, mert anyagi és érzelmi válságok befolyásolták őket, de az általuk feltalált játék több mint negyven év elteltével is rengeteg embernek jelent tartalmas szórakozást.

³ <https://retro.land/a-szerepjatekok-eredettortenete/> utolsó letöltés ideje: 2026. 02. 28.

Nem gondoltam arra, hogy szinte egy egész iparág épült ki a D&D forgalmazásával együtt. A játék megjelentetése mellett történik a könyvek kiadása, játéktárgyak, dobókockák, terepasztalok tervezése, reklámtárgyak piacra dobása, rajzfilmet is készítettek belőle, és egy filmsorozatban is játsszák. A böngészés során jöttem rá, hogy vannak olyan internetes oldalak, ahol szinte csak a D&D-vel kapcsolatos információkról, játéklehetőségekről, sőt a játékmesterek képzéséről szólnak a hírek.



2. ábra Játékkézikönyv D&D5



3. ábra D&D Képes útmutató



4. ábra D&D szakácskönyv

Saját kampányom bemutatása

Játékosársak választása

Miután eldöntöttem, hogy szeretnék egy saját kampányt (versenyt) kitalálni és megvalósítani, végiggondoltam, hogy kik lennének azok, akiket szívesen bevonnék ebbe. Először egy negyedikes barátommal osztottam meg az ötletemet, aki nagyon lelkes volt. Ezután szóltam egyik fiú osztálytársamnak, majd egy ötödikes fiúnak, végül pedig egy lány osztálytársamnak. Így lett négy játékosársam, jómagam pedig játékmesterként kezdtem hozzá a tervezéshez. A társaim is egyetértettek a döntésemmel, mivel én ismertem a legjobban a játékot, tehát logikus volt, hogy én fogom megrendezni, előkészíteni és levezetni a kalandokat. Bevallom, nagyon izgatottan készültem minden alkalomra, de különösen az elsőre. Azt terveztem, hogy a dolgozat

megírásáig négy kalandot tudunk játszani, viszont betegek voltunk, így eddig csak hármat sikerült megvalósítani, de mindenki nagyon várja már az újabbakat.

Karakterek a kampányomban

A következő lépés az volt, hogy végig kellett gondolnunk, hogy a játékosok milyen karakterek bőrébe bújjanak. Igaz, hogy nem volt könnyű kitalálni ezt, de nagyon élveztük. Bemutatom a karakterek legfontosabb tulajdonságait, majd az egyiküket részletesen is.

Potter Groneth

Ő egy aasimar vagyis egy égi áldott karakter. Ezen kívül egy mágus (varázsló) is, aki - mióta megáldották az égiek – az erős mágusok közé tartozik. Néha hangos, nem szereti a pókokat, de kedveli a macskákat. Három nyelven tud: az emberek közös nyelvén (Common), sárkányul (Draconic) és égi nyelven (Celestial) is.

Siklal Urna

Ő egy fél sárkány ranger azaz sárkánylovag. Nem emlékszik arra, hogy honnan jött. Mivel nem jó az emlékezete, sok mindenre akar figyelni egyszerre. Kettő nyelven beszél, amik az emberi nyelv és a sárkány.

Dennis Alfgater

Ő egy teifling warlock (pokolfajzat és varázshasználó), aki egyben egy nemes is. Megunta a nemesi életet és vándorolni akart a világban. Nem szereti az új embereket és a nagy tömegeket. Tud négy nyelven: emberi nyelven, sárkányul, tünde (elfen) és kobold (goblinian) nyelven.

Ragor Ashgorn

Ő egy dragonborn, vagyis hasonló, mint a fél sárkány, rogue azaz zsivány, tolvaj. Egy szegény dragonborn volt, aki szeret inni és tolvajkodni. Amikor nincs semmi baj, olyankor sokszor viccelődik, de amikor valami gond van, akkor komoly lesz. Kettő nyelven tud: emberi nyelven és sárkányul.

Mi mindent olvashatunk le például a Dennis Alfgater nevű szereplő karakterlapjáról?

A játékban az elnevezéseket angolul használjuk, már mindenki érti, hogy mi mit jelent, ezért nem kell lefordítani őket magyarra. Az ismertetésben leírom angolul és magyarul is a szavakat.

name/neve: Dennis Alfgater

class/osztálya: warlock – aki egy démonnal kötött egyezséget

status/helyzete: nemes

race/faja: egy emberféle démon

power/ereje: 15, charisma/karizmája: 9, wisdom/bölcsessége, élettapasztalata: 13, magic/mágiája: 18, speed/gyorsasága: 11, stealth/rejtőzködése, lopakodása: 10

size/mérete: 11, health/életerije: 55, step/lépés: 3

Ezeknek a tulajdonságoknak, képességeknek az értékét (pontszámát) kockadobással és a standard értékkészlet elosztásával határoztam meg, de ezt befolyásolja a faj és az osztály (kaszt) is. A méretnél például 10-es a „normál emberi” méret értéke, az életerőnél a magasabb szám nagyobb életerőt jelent. A számok értékét úgy is nézhetjük, hogy 10 fölött +1 pontot jelent a sikerhez vezető úton, 10 alatt viszont – 1 pontot jelent.

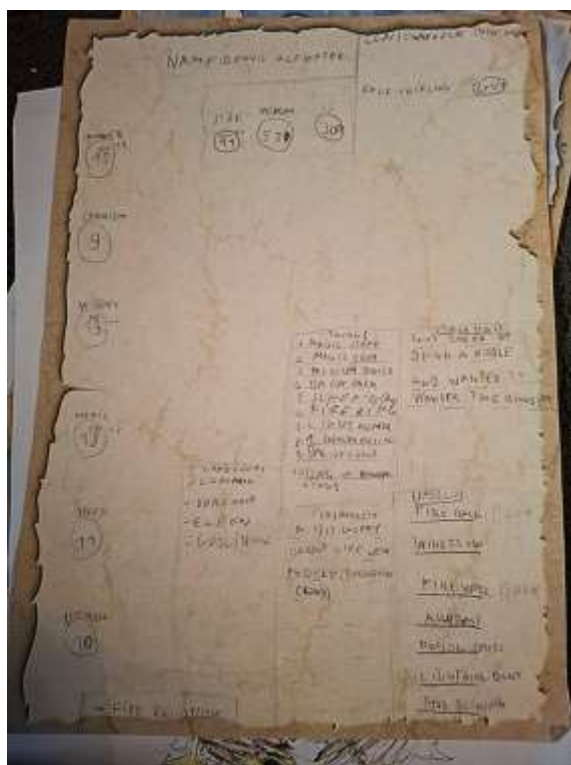
things/felszerelése: magic staff/varázsbot, magic book/varázskönyv, medium shield/közepes pajzs, backpack/hátizsák, sleeping bag/hálózsák, fire ring/tűzgyűrű, light armor/könnyű páncél, one health potion/egy életbájjal, bag of coins/egy zsák pénz, bag of rings/egy zsák gyűrű

backstory/háttértörténete: nemesnek született, de megunta ezt az életet, ezért elkezdett vándorolni a világban

personality/személyisége: vicces kedvű, azonban nem szeret új emberekkel találkozni, ismerkedni, nem szereti a tömeget sem

spells/varázslatok, bűbájok, amikre képes: tűzgolyó, szélfolyam, tűzfal, hamuval vakítás, méregdartsok, villámrobbantás, sárral vakítás

languages/nyelvek: common/közös emberi nyelv, (alapnyelv), draconic/sárkány, elfen/tünde, goblinian/kobold



5. ábra Dennis Alfgater karakterlapja

Az eddigi kampányok leírása

A következő lépés az volt, hogy kitaláltam történeteket, kalandokat a kampányokhoz, amiben a karakterek haladnak, döntéseket hoznak, harcolnak.

Az első kampány: egy faluban indul a játék, ahol csak kettő ház van. A játékosok egy titkosírással írt feladatot kapnak. Közben kiderül, hogy élőhalottak vannak az erdőben, akikkel meg kell küzdeniük. Tovább vándorolnak, megtalálják a lejáratot egy kazamatába, itt szembetalálják magukat az örökkel (két csontváz), újabb harc. Találnak egy kincsesládát, de ez igazából egy utánczó (Mimic/alakváltó ragadozó szörnyeteg), akinek az eszén túl kell járni. Rögtön ezután egy kocsonyás kockával (Gelatinous Cube) kerülnek szembe, aki egy zselészerű anyagból áll, és teljesen átlátszó, alig lehet észrevenni, ezért nagyon veszélyes. Ezután meg kell fejteniük a titkosírást, végül az utolsó harcban egy csontvázmágussal (Skeleton Mage) küzdenek meg. Ez egy élőholt lény, egy varázslattal feltámasztott csontváz.



6. ábra Saját illusztráció az első kampányhoz



7. ábra Saját készítésű figurák

A második kampány azzal kezdődik, hogy ki kell jutniuk a beomlott kazamatából. Amikor mind kijutnak, meglátják, hogy a falu ég. A falusiak egy mezőn kelnek át. Amikor odaérnek, akkor veszik észre, hogy kettő goblin bandita közeledik, akiket le kell győzniük. Utána tovább mennek a mezőn. Találkoznak egy magas emberrel, aki azt kéri, hogy hozzák ki a kastélyából a barátját, Sir Dokont. Amikor a kastélyhoz érnek, az egyik játékos eltűnik. A többiek utána mennek, hogy kiszabadítsák. A harc után találkoznak Sir Dokonnal, akiről kiderül, hogy egy vámpír, el kell rejtőzni előle, de ismét megtalálja őket. A végső harcban egy varázspálca kap döntő szerepet.

A harmadik kampány elején a játékosok találkoznak egy orkkal egy barlangban. Az orkok mitikus lények, torz a külsejük, és mindent elpusztítanak. Az első harcot vele kell megvívniuk. Ezután tovább mennek egy faluba, ahol a kocsmában verekedésbe keverednek. Ekkor szerepet

kap a falu őre. Megtudják, hogy a faluban azért nincs sok ember, mert egy necromanta (olyan varázshasználó, aki csontvázként feltámaszthatja a halottakat, és életerőt szívhat el az ellenségeitől) megölte őket. Tovább indulnak egy varázslótorony-romhoz. Itt találkoznak a necromantával, akivel harcba kezdenek. Ő három csontvázat és két zombit is használ segítségképpen, így kell szembeszállni vele.

Az eddigi kampányokban minden helyzetben feltalálták magukat a játékosaim, és meg tudták oldani a feladatokat.

Játékosársaim véleménye

Az minden alkalommal érezhető volt, hogy nagyon jól szórakoztunk együtt, de kíváncsi voltam játékosársaim véleményére, ezért a harmadik kampány után leültünk együtt, és néhány kérdés alapján megbeszéltük a játékkal kapcsolatos gondolataikat, amit nem egyénileg írok le, hanem összegezve.

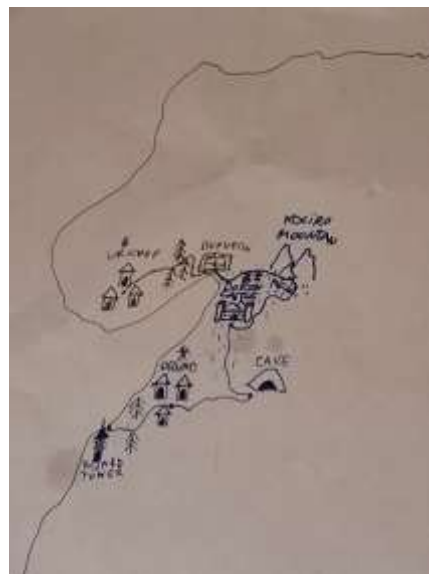
1. Mi a véleményetek arról, hogy ezt a játékot személyes jelenléttel játsszuk, nem online?

Nagyon jó, alig várom, jobban telnek a vasárnapjaim. Sokkal viccesebb élőben, folyamatosak az interakciók köztünk, többet beszélgetünk, gengelünk (bandázunk). Jó a társaság, megértjük egymást, jól érezzük magunkat együtt. Nincs köztünk feszültség a játékon belül, és igaz, hogy nem mindig könnyű megegyezni abban, hogy mi legyen a következő lépés, de tudunk egyezséget kötni a cél eléréséért.

Csongi mindig kitalál valami tréfát: például beöltözést, érkezéskor valami vicces próbát, nagyon jól beleéli magát a szerepébe, egyre jobban meséli a történetet, a hangjával is játszik. Sohasem ugyanolyan a játék, mindig van valami változtatás, újdonság.



9. ábra Izgalmas pillanatok



8. ábra Az eddigi kampányok kontinense (térképe)

2. Miben változott az egymáshoz való viszonyotok?

Régebben nem volt mindenki vel kapcsolatom azon kívül, hogy ismertük egymást. Volt olyan, akivel nem is beszéltem soha azon kívül, hogy köszöntünk egymásnak, pedig egy iskolába járunk, és kevés gyerek van. Most sokkal többször megszólítjuk a másikat, és nem csak a D&D-ről beszélünk, hanem más dolgokról is. A Mirával is szoktam beszélni mostanában, pedig ő lány. Figyelünk egymásra, meghallgatjuk a másik véleményét, pedig ezt az iskolai életben nem mindig csináljuk. Van egy D&D-s csoportunk is, ahol gyakran kommunikálunk egymással, küldünk képeket meg ötleteket.



10. ábra Játék közben



11. ábra Ez nagyon vicces

Összegzés

Összegzésképpen megfogalmaztam, hogy nagyon sokat tanultam ebből a KGYTK-s munkából. Egyrészt még több információt gyűjtöttem a D&D-ről az internetes oldalakat böngészve, és kiegészítettem azt, amit a youtube videókból már ismertem. Nyomtatott formában könyveket nem tudtam használni, mert nincs sajátom, és a megyei könyvtáron keresztül sem sikerült beszerezni.

Saját szempontomból a leglényegesebb az, hogy önállóan megterveztem már három kampányt, felkészültem rájuk, és le is bonyolítottam őket. Ezáltal fejlődött a kreativitásom, jó volt érezni, hogy nemcsak én, hanem a társaim is élvezték a közös játékokat, és mindig megdicsérték egy-egy kampány után. Az is igaz, hogy nagyon sokat készülök ezekre az alkalmakra. Úgy gondoljuk, hogy addig folytatjuk a kampányokat, amíg azok izgalmasak, érdekesek lesznek számunkra.

Szerintem a legfontosabb az volt, hogy a játékostársaim és én kiléptünk az online játékok világából, és nagyon jól érezzük magunkat a személyes találkozásokkor. Alig várják, hogy írjam, mikor lesz a következő kampány, és hogy hogyan készüljenek rá. Sokkal többet kommunikálunk egymással szóban és online is, mióta elkezdtek a közös játékokat, ezért a kommunikációs képességeink is fejlődtek. Néha ők is hoznak apró ajándékokat, kellékeket a játékhoz. Például egyikük meglepetése egy igazi D&D-s dobókockakészlet volt.



12. ábra Az ajándék dobókockakészlet

Véleményem szerint ezt a munkát lehetne folytatni egyrészt azzal, hogy még inkább tökéletesítem a tudásomat a D&D-vel kapcsolatosan az ismeretek, de főleg a játékmesterség terén, mert engem elsősorban ez érdekel. Másrészt azt is lehetne vizsgálni, hogy milyen hatással van ez az asztali szerepjáték a benne résztvevők kommunikációs képességeire, valamint a szociális kapcsolataikra.

Forrásaim

<https://reflexshop.hu/mi-az-a-dungeons-and-dragons-jatek?srsId=AfmBOorIglkuzFmuYaVBUSYqZOjap5nQaH7SJ4w3iVNBnN5sqfC5Qsyrb>

<https://retro.land/a-szerepjatekok-eredettortenete/>

https://www.reddit.com/r/DnD/comments/dnhbgo/what_is_the_difference_between_add_and_dd/?tl=hu

https://www.reddit.com/r/rpg/comments/10d15w9/how_to_explain_what_ttrpg_are_and_how_they/?tl=hu

<https://dungeonmister.com/guides/classes-in-dungeons-dragons/>

<https://pursuit.unimelb.edu.au/articles/why-dungeons-and-dragons-is-good-for-the-workplace>

<https://crystallmaggie.com/products/red-smoky-black-liquid-core-resin-phoenix-dn-d-d-d-dice-set-349236952?srsId=AfmBOoqKMTDwnXiai52OdZAAxwHZmdlJsYjY6LDR1QzglRtdvhu7sSGR>

<https://nerdarchy.com/play-your-next-5e-dd-game-as-a-scaled-skald/>

<https://www.miniaturemarket.com/wzk75022.html?srsId=AfmBOooxplPPeRiY0JseRSkQds6y9cm81vzYvwwWHdDgeMI3BN05EY4>