

I. Bevezető

A szerepjáték



játék célja: A **Helvéczia**, mint más papír alapú szerepjátékok is, a felfedezésről és a döntéshozatalról szól arról, hogy a játékosok által alkotott elképzelt személyiségek Helvéciát és más elképzelt földeket bejárva fantasztikus kalandokba keverednek, amelyekből a játékosok találekonyosága és képzelőereje, meg némi szerencse révén vágják ki magukat. A játékosok általában egy-egy személyt – **játékos karaktert** – alakítanak, a körülöttük lévő fantáziavilágot pedig egy játékvezető, a **mesélő** írja le és személyesíti meg.

A játékmenet szóban zajlik: a játékosok döntenek el, hogy karaktereik hogyan cselekednek, mit mondanak és gondolnak (lásd a fejezet végén olvasható példajátékot); a mesélő pedig a játékszabályokra, képzelőerejére és józan eszére támaszkodva eldönti, hogy mi sül ki mindebből – arra törekedve, hogy a karakterek fordulatos és veszélyes kalandokat éljenek át, döntéseik pedig alaposan összekuszálják a fantáziavilág fennálló viszonyait. Vagyis a játék beszélgetésből áll: a társaság tagjai közül hol ez, hol az szól közbe, és ebből a beszélgetésből cselekedetről cselekedetre, jelenetről jelenetre valamilyen cselekmény születik. Mivel a mesélő és a játékosok más-más ötletekkel, elképzélésekkel rendelkeznek, az események folyását és kimenetelét nem lehet előre megmondani: és pont ez a bizonytalanság, vagy kalandosság teszi a játékot annyira érdekessé.

Az elképzelt világot nem a pontos történetírás, hanem a regényes képzelet népesíti be. Hősei ördöggel czimboráló vándordiakok, szerencséjüket követő vagabundusok, jeles hadfiak és jámbor vagy bűnös klerikusok; velük szemben pedig elhagyott tündérkirályságok, számító városi polgárok, ördögös garabonciások, kegyetlen zsoldosvezérek, kapzsi pénzemberek és elvarázsolt békakirályfiak állanak (hogy csak pár példát említsünk). Minden karakternek megadatik a hírnév és a vagyon lehetősége, ha életét és testi épségét kockára teszi; vannak, akik csúful elbuknak, míg mások fegyverrel, fufanggal és mágiával felülkerekednek a rájuk leső veszélyeken.

A **játékszabályok** célja nem az, hogy ezt a játékmenetet teljesen leszabályozza (és így szűk korlátok közé szorítsa), hanem mindenekelőtt az, hogy segítsen eldönteni a játékon belüli konfliktusok, félig vagy teljesen véletlen események eredményeit. Ez egyfajta keretet ad a résztvevők közötti beszélgetésnek; segít a közös fikció létrehozásában. A szabályok fő elve nem a realitás (bár van bennük valamennyi következetesség), hanem az egyszerűen kezelhető, fordulatos és akciódús kalandokra kihegyezett játék biztosítása. A **Helvéciának** így legtöbb köze a kosztümös filmek és a pikareszk kalandregények világképzéséhez van.

Bár a játékokban jelentős szerepe van a szerencsének (amit elsősorban kockadobások testesítenek meg), a legtöbb mégis a játékos döntésein múlik: ő határozza el, hogy karaktere mit cselekszik; milyen kockázatokot vállal és melyektől hőköl hátra; kivel vesz össze és kit avat bizalmába; és ha válaszúthoz érkezik, melyik döntés mellett teszi le a garast. Minden döntésnek következménye van a játék világában, és minden következményből új döntési lehetőségek sarjadnak; a kalandok sorából szövevényes történet (**kampány**) alakul ki, méghozzá a legtöbbször olyasmí, amelynek pontos végkimenetelére az elején senki sem számított. Az események végkifejlete nem eleve elrendelt, amit mi sem bizonyít jobban, hogy Helvéczia történelme is másként alakult, mint a miénk.

Ami a játékhoz szükséges: mivelhogy a játék veleje a szó, legfőképpen az kell hozzá, ami egy kellemes társalgáshoz: asztal, székek, harapnivaló és pár palaczk magyar bor (ha nincs fuvaros, ki a játékosokat haza vinné, megteszi valami üdítő ital is – de más országbeli borokkal ezt a játékot játszani nem lehet!) Ezen kívül még a szabályok kinyomtatott példányai; egy a mesélőnél és néhány a többiek között megosztva; papír és íróeszköz jegyzetelni és skiccelni; a karakterek tulajdonságait, felszerelését és értékeit rögzítő nyomtatott **karakterlapok**; a Szent Biblia; egy pakli magyar kártya; valamint külön féle dobókockák.

A **Helvéczia** nem csak a szokványos hatoldalú kockákat (a továbbiakban **1d6**) használja, hanem még más fajtaikat is: négy, nyolcz, tíz, tizenkettő és húszoldalúakat is (innen: **1d4**, **1d8**, **1d10**, **1d12** és **1d20**), melyeket szerepjátékos boltokban lehet legkönnyebben beszerezni. A kockák jelzete a következő: a dobókockát jelölő „d” előtt az a szám áll, ami azt mutatja, hány kockával kell dobni; utána a kocka oldalszáma, majd pedig az esetleges módosítók: az **1d6+1** tehát azt jelenti, hogy „dobj egy hatoldalú kockával és adj hozzá egyet”, a **3d8+6** pedig azt, hogy „add össze három nyolczoldalú kocka eredményét, és még hatot”. Két speciális dobás van, mihez külön kocka nem tartozik: az **1d100**, mit két tízoldalú kockával kell dobni úgy, hogy az első adja a tízes értéket, a második pedig az egyest; és az **1d24**, mihez egy hat- és egy tizenkét oldalú kell, és úgy számoljuk, hogy ha az **1d6** dobása 1-3, akkor a másik kocka magában megáll, ha pedig 4-6, akkor hozzáadunk még **12**-t. De ez utóbbit főként a mesélő használja csak.

Próbadobások: A játék során számos esetben használunk kockadobásokat. Legfontosabb típusuk a próbadobás, amely annak az eldöntésére szolgál, hogy a karakternek sikerül-e teljesítenie egy kihívással járó feladatot. A dobás minden esetben **1d20** és egy vagy több módosító összege, amely összegnek el kell érnie egy előre meghatározott **nehézségi fokot (NF)**.

A két leggyakoribb nehézségi fok a *Közepes* (értéke 12-es) és a *Nehéz* (értéke 18-as). A módosítatlan 1-es próbadozás mindig súlyos balsikernek, a 20-as pedig sikernek minősül.

Egy Közepes nehézségű próba sikeres teljesítésére a legtöbb karakter képes: ilyen feladat átugrani egy kisebb vermet, fölemelni egy nehéz követ vagy fegyverrel megsebezni egy bőrvértbe öltözött embert. A Nehéz próbák esetén csak a képzetek vagy a szerencsések számíthatnak sikerre: ilyen feladat például megsebezni egy lemezvértbe bújt katonát, nesztelenül átosonni egy száraz avarral borított téren vagy átúszni egy sebes sodrású folyón. A kockadobás módosítója lehet alaptulajdonság, képzettség, mentődobás és harci érték: ezekről elsősorban a mesélő dönt.

Szót kell ejtenünk még az **ellenpróbákról** is: ekkor két karakter próbadozása küzd egymással, és általában az győz, amelyik a másiknál legalább ötlet magasabbat dob: ennek híján döntetlenről beszélhetünk.

Példajáték: Ez a példa röviden bemutatja, hogyan zajlik egy játékkülés, pontosabban annak egy része. A kampány fordulatokban gazdag eseményeit itt nem volna értelme bemutatni: ez a kisebb eset ugyanis önmagában is megállja a helyét.

Történt, hogy Stanislaw Bohuwiczky, a sebei-ből lábadozó lengyel harcos (3. szintű Katona), valamint Venczel Starny, a Kepler tanait követő sánta cseh csillagász (2. szintű Deák) pünkösdi idején Ammertal városában időzött. Különös alkalom volt ez: mikor az ünnepek fénypontjaként egy megtért bűnöst vezettek a vérpadra, a hóhér bárdja megcsúszott, s a tőkén fekvő ember helyett a saját fejét vágta le.

Venczelnek volt némi sejtelve róla, hogy az esetnek lehetett némi köze a hóhér által önkényesen kifosztott Joachim Goldstein rabbi átkához – ki a „Legyél átkozott te és nemzetséged, s saját bárdod vágja le a fejed!” szavakkal búcsúzott sanyargatójától – de nem szólt egy szót sem. Két hete múlt, hogy a zsidót Jocklingen romjai között egyben elnyelte egy óriásbéka, ő maga pedig nem kívánt mások – ráadásul már megholtak – helyett bajba kerülni. Inkább odaosont a vérpadhoz, s a lehullott fejet zsákjába rejtette.

Az este végül a városfalon kívül találta hősein- ket: odabent a sokadalomban nem sikerült már szál- lást találniuk, és végül a holdfény világította temető mellett, a sírásó üres kunyhójában letek szállást. Lássuk, innen hogyan alakultak a játék eseményei:

Mesélő: *<leírja az új jelenetet>* A szürkület lassan leereszkedik Ammertal tornyaira és háztetőire. Köröttetek feketén bologatnak a lombok, szél fúj a megdőlt keresztek között.

Venczel: Jó volna, ha ismét tudnám használni a Csontkulcs varázsígjét. Míg el nem jön az alkony, elmegyek a keresztúthoz, és megnézem a bitót, hogy nem lelem-e ott porladó tolvajok ujjperceit.

Mesélő: *<a véletlenre bízza a dolgot>* Legyen erre 1:3 esély. *<dob>* Nem találtál semmit, csak pár mohos koponyát.

Venczel: Mi hasznom lenne belőlük? A fenébe! Visszatérek Stanislawhoz.

Mesélő: *<ismerteti a következményeket>* Mire visszaérsz és bekopogatsz, leszáll az éjszaka. Az erdőből elnyújtott vonyítás hallatszik.

Stanislaw: Jobb lesz, ha bereteszelem az ajtót, és még az ablakokat is magunkra zárom. Egyáltalán, hol van ilyenkor a sírásó?

Venczel: Talán jobb azt nem tudni ezen a helyen. Mindenesetre előveszem a levágott fejet, és bedörzsölöm balzsammal, hogy elálljon.

Stanislaw: A Czestochowai Szűz Máriára, mi ez?!

Venczel: Nyugi, ez itt csak a hóhér – mindjárt szóba elegyedik a fejével.

Stanislaw: Keresztet vetek és elmondok egy mi- atyánkot... nem is, előhúszom a pengémet és odébb húzódok.

Mesélő: *<az eddigi tények alapján pontosít>* Szűk a kunyhó, nem tudsz messze menni. Venczel, körül- belül két óráig tart elvégezni a dolgot.

Venczel: Az jó lesz. Utána megtudjuk, mire jó az okkultizmus!

Stanislaw: Én öröködöm, és nem hagyom hogy el- nyomjon az álom.

Mesélő: Rendben, eltelik az idő, miközben odakint süvít a szél és tépi az ágakat. Lássuk, történik-e valami. *<dob egy hatoldalú kockával, de eredmény- telenül>* Semmi nem zavarja meg a nyugalmatokat, s halljátok, amint Jámbor Szent Aloysius templomában előbb tízet, majd tizenegyet üt az óra. Venczel, te egy fél órára rá elkészülsz a műveddel.

Venczel: A földre helyezem a fejet, és fennhangon így szólok: „Az Úr nevében! Szóalj meg és válaszolj, mikor kérdezlek! Mondd, miféle út vezet a város mélyére!”

Mesélő: *<magában>* Az Úr nevében aztán kérhe- ted... *<dob a kockával, de az eredmény lényegte- len>* A levágott fő szóltan marad. *<magában>* De hát miért is ne legyen valami eredménye?

Venczel: A fenébe már! Jól van, visszacsomagolom a batyuba.

Mesélő: A toronyóra tizenkettőt üt. A harangszóra a temetőben ismét feltámad a szél, és suttogás kél a sírhantok között. Kintről nehéz, csörtető lépések közelednek.

Stanislaw és Venczel: *Lépések?!*

Mesélő: Egy nagy tömeg zúdul az ajtónak, hogy csak úgy recseg, és kintről egy mély, kongó hang hallatszik: „Kismalac, kismalac, engedj be!”

Stanislaw: Itt a hóhér! A fejéért jött!

Mesélő: A nehéz test ismét nekicsapódik az ajtónak. *<egy húszoldalú kockával 13-at dob, amihez a hóhér +2-es erőbónuszát hozzáadva is csak 15 – ez nem elég, hogy a gondosan bereteszelt, és erős ajtó engedjen>* A sarokvasak szinte ropognak, de még bírják. „Hát ha nem engedsz be, akkor bejövök!” – bömböli a jelenés.

Stanislaw: Venczel!!!

Venczel: Megragadom a fejet és batyustól kidobom az ablakon, majd amint megvan, visszacsukom, és jól be is reteszzelem!

Mesélő: A holdfényben kirajzolódó masszív fekete alak odasunnyog a fejhez, és üstökénél fogva megragadja.

Stanislaw: *Nagyon* csendben maradok.

Venczel: Követem a példáját.

Mesélő: A szél suttogása hallik, majd ismét a kongó hang szól: „A város alatti utat kerested. Kövess hát, ha mersz – le, a föld alá!” A lépések távolodnak a temetőn keresztül.

Venczel: Amikor már távolabb van, kilesek az ajtón.

Mesélő: A hóhér, egyik kezében levágott fejével, másikban roppant bárdjával görnyedten, öles lépésekkel távolodik, átvágva a ködös temetőn, ahol a megdőlt kereszték úgy állnak, mint megannyi kiálló kéz.

Venczel: Osonva a nyomába eredek. *<nincs Osonás képzettsége, de a cselekedetet így is megpróbálhatja: az Ügyességbónuszával dob, ami -t> 9!*

Stanislaw: Eh, követem én is – mi veszteni valóm is lehet? 14!

Mesélő: A rémalak rátok sem hederít, s ti a halálmadarak kuvikkolása közepette mentek utána, felzavarva a lombok között gubbasztó denevéreket. *<dob, hogy találkoznak-e a karakterek valami más síri szörnységgel, de a koczka nemet mond> <ismerteti az új helyzetet>* Nem sokkal később a városfal mellett bukkantok elő. Ez a szakasz az összeomlás szélén áll, és a közelben álló hatszögletű torony megroskadt teteje is arról tanúskodik, hogy rég nem látott ácsot. Mindent befutott a repkény és a vadszőlő.

Stanislaw: Jobb, ha itt maradunk a susnyásban, és onnan figyeljük, mit tesz a hóhér.

Venczel: Én becélezom a mordállyal.

Mesélő: A rémség egy réges-régi gótikus csúcsív felé veszi az utat, amelynek szárai két faragott macskafőn nyugszanak. A városfalban sötét átjáró nyílik meg – és a hóhér átlép rajta, lefelé szedve az ódon lépcsőfokokat!

Stanislaw: Nem akarom most követni... sebesült vagyok, és Venczel nem ér sokat, ha küzdelemre kerülne a sor.

Mesélő: A titkos ajtó amint megnyílt, be is csukódik. A városfal ismét olyan, mint volt.

Stanislaw: Jegyezzük meg a pontos helyet! Két macskafej és egy kőív. Ha holnap magunkkal hozzuk Gérald testvért és a bombagyáros Heinrichet, megvizsgáljuk ismét.

Venczel: Én szólnék Fortunatus bürgermeisternek is, esetleg még Gauss tanácsosnak. Pár poroszlóval az oldalunkon még nagyobb biztonságban volnánk.

És így tovább. Mit rejthet vajon a kőív mögötti csigalépcső? Ki az, aki másnap mindent megtesz azért, hogy a társaság ne bukkanjon ismét a rejtekházat nyomára? És mi vár hőseinkre, amikor ismét összefutnak a fejetlen hóherral? A játék mindegyre, és még több kérdésre is választ ad, és a lezárt kalandok újabb és újabb bonyodalmas históriákhoz, történetzá-lakhoz vezetnek.

Az előbbi példa megmutatja, hogy hogyan működik a szerepjáték, vagyis hogyan épül föl lépésről lépésre a játékosok és a mesélő párbeszédéből a cselekmény, és hogyan befolyásolja egyik vagy másik résztvevő a cselekmény alakulását. Több olyan technikára is példát ad, amelyek a mesélő eszköztárához tartoznak: egy szituáció felvázolására; arra, hogy bizonyos esetekben a szabályokra, bizonyos esetekben a vakvéletlenre bízva a dolgok alakulását; arra, hogy információkat ad játékosainak, vagy cselekedeteik pontosabb körülírására kéri őket.

A játékosok teljes mértékben maguk urai, és nem a mesélő által mozgatott, vagy egy előre megírt forgatókönyvben kiosztott szerepeket eljátszó bábfigurák. Hol karakteren kívül beszélnek (amikor leírják, hogy mit cselekszenek), hol pedig karakteren belül (még hozzá azok szavajárásával és fordulataival). Ők döntenek el, hogy a karaktereik városon kívül éjszakáznak; Venczel ötlete, hogy a hóhér levágott fejét egy képzettség használatával szóra bírja; és ők reagálnak mindenre, ami történik. Ezekből a hirtelen feldobott ötletekből a mesélő vezeti le a kalandot – és ami kívül belőle, arra a játék elején senki sem számított.



Kalandok Helvéciában és azon is túl



Nem kell annak belátásához nagy tudomány, hogy aki ezt a füzetet forgatja, Helvéciát Svájc, s általában a német világ para-phrasísának, újra-alkotásának lássa; a játékot pedig kalandos históriák, a Grimm-mesék és hasonlók által inspirált munkának. Ez így is van, amint azt a **II. Függelék** híven be is mutatja.

Ez a világ kisebb szabadságokkal az elképzelt XVII. és XVIII. században, vagy azok határára játszódik: postakocsik, czéhlegények, rablók, parókás filiszterek, kalandvagyó kontesszák és élelmes csalók népesítik be, kik körül ott van a századok teljes forgatója, a nagyravagyó udvari emberektől a szabadság és egyenlőség tanait hirdető titkos társaságokig. E világban nem járt sikerrel Luther, de sokat elért Kálvin, s a kálomisták hitbéli buzgalmát, szigorú erkölcsiségét Genévia respublikájától messze is ismerik és félik. Aztán pedig az útszéli ivóban ott incselkedik az ördög, a toronyromban óriás bagoly fészkel, s a hegyközi uton meglehet, hogy az utazó a Csizmás Kandurral találkozik (s jobb, ha előre meg is süvegelem).

De azt hiszem, Helvécia igen ismerős lesz azoknak, akik már jártak arra: öntörvényű tartományai és paraszti büszkesége, militáns természete és rejtett völgyei, régies kolostorai és kis városai, a zord hegyek s a végtelen erdők olyanok, mint a való világban: sőt, még annál is valóságosabbak.