

Rettenet szerepjáték



Tartalomjegyzék

1. fejezet: Kezdetek	3
2. fejezet: A szabályokról röviden.	6
3. fejezet: Karakterek kérdései16
4. fejezet: Hogyan légy egy Rettenet játék házigazdája28
5. fejezet: Hogyan készíts egy Rettenet játékot38
6. fejezet: A feszültséggel teli játék50
7. fejezet: A természetfeletti játék53
8. fejezet: Az örület játéka56
9. fejezet: Az erkölcsi játék.59
10. fejezet: A rejtélyes játék62
11. fejezet: A véres játék.65
Függelék: Alternatív tornyok68
Történet: A telihold alatt70
Történet: A fémszín égbolt alatt82
Történet: A maszk alatt89

A Rettenet egy horrorjáték. Semmi oka nincs annak, hogy a Rettenet játék bármely tartalma rémisztőbb legyen, mint amilyenek szánod, így a Rettenet majdnem minden korosztálynak ajánlható. Azonban ennek a könyvnek a tartalma néhány helyen belemegy a felnőtt témákba, hogy az ilyen jellegű horrort kedvelő csapatoknak is kedvezzünk, ezért jobb, ha ezt is figyelembe veszed, mielőtt körbeadnád a könyvet. A 11. fejezet kifejezetten nem ajánlott a fiatalabb játékosoknak.

1. fejezet: Kezdetek

Emlékszem, ahogy a bögrékre figyeltem, amint megpróbáltam óvatosan odavinni a kávé a gyászolókhöz, anélkül hogy kilötyjinteném a nappali makulátlan szőnyegére. A gőz egy szempillantás alatt eltűnt, és a sötét folyadék befagyott. Fagyos ujjak cirógatták a nyakamat, és ahogy felnéztem, a kis Lucy állt kint az ablak előtt. Egy pillanatig az egész egy szörnyű tévedésnek tűnt. Nem az ő testét találták meg a szörnyű autópálya szélén. Egyszerűen csak eltűnt, ahogy először is gyanítottuk, és most hazatalált.

Éppen közölni akartam Kohlmanékkal és a pappal az örömhírt, amikor láttam, hogy a tekintetük kiüresedik, amint rám merednek... vagyis inkább mögém. Akkor jöttem rá, hogy Lucy nem odakint volt, csupán a tükörképét láttam az elsötétített ablaküvegen. Hamar kiderült, hogy a rendőrség és én egyaránt jól gondoltuk. Lucy testét találták meg az árokban, és valóban hazatalált.



Rettenet a horror és reménység játéka.

A játékosok egy egyedi rémtörténet közös történetmesélésében vesznek részt. A *Rettenet* célja, hogy ezt az egyedi hangulatot tartsa fenn, ami előhozza azt a kézreemgató érzést, amiről a játék a nevét kapta.

A *Rettenet* játék izgalma a vágy és a veszteség közti feszültségben rejlik. Olyan emberek szerepét játszószátok, akik egy egyszerre ellenállhatatlan és ellenséges történetben rekedtek – és akik olyan döntések meghozatalára kényszerülnek, amit remélünk, hogy nekünk sosem kell meghoznunk.

A figyelmeztetés

Itt kell elmondanunk, hogy a *Rettenet* nem való mindenkinek. Minden játék fő célja a szórakozás. A *Rettenet*nek olyannak kell lennie, mint egy jó Igazság vagy Bátorság játéknak: néha kényelmetlenül érzed magad benne. Ha ez nem hangzik mókásnak, akkor jobb, ha nem játszol.

Ha azonban egy olyan játékra vágysz, ami az elidegenítésre, feszültségre, aggódásra, félelemre, és mindenféle hasonló érelemre épít, ami minden évben milliókat csábít a horrorregények, rémtörténetek, képregények és filmek világába, akkor jó szórakozást kívánunk!

Az alapok

Egy *Rettenet* játékban te és a barátaid karaktere-

ket készítettek, hogy azokkal népesítsétek be a saját horrortörténeteket. Lehet, hogy ez órákat vesz igénybe, vagy akár több napot is, mert ez igényel némi előkészületet. Ebben a könyvben találtok erre szabályokat és segédleteket, hogy könnyebben tudjátok elvégezni ezt a folyamatot. Azonban fontos észben tartanotok, hogy a végcél maga a történet. Ha ennek a könyvnek bármely része is ennek az útjában áll, akkor nyugodtan hagyjátok ki vagy változtassátok meg kedvetek szerint.

A játékhoz rád és még legalább egy személyre van szükség, bár ajánlott, hogy öt-hat játékost is összegyűjts. Többségetek a horrortörténetben szereplő karakterek szerepét fogja játszani – minden játékos egy karaktert. És egyikőtöket az a (jó- vagy bal-) szerencse éri, hogy a játék házigazdája lesz. Hogy ez kire háruljon, azt nektek csoportszinten kell eldöntenetek. Minden játékosnak meglesz a maga felelőssége a játékban, de a házigazda szerepe egyedi. A házigazda fogja megalkotni a történet alapvető felépítését, és ő lesz minden konfliktus hírhozója, amiben a karakterek találják magukat. Egyben a házigazda viszi az összes többi karakter szerepét, amit nem a többi játékos játszik. Mivel a házigazda szerepe kicsit több munkát igényel, ennek a könyvnek a nagy része neki szól.

A torony

A torony az 54 db 25×12×76 mm-es (vagy hasonló arányú) fahasábok egymásra rakott halma, minden sorban három darabbal, amiknek felváltva váltakozó az iránya. A torony 18 ilyen sorból áll, és ezt Jenga® néven lehet megvásárolni. Ha még nem rendelkezel ezzel a nagyszerű játékkal, akkor a legtöbb játékboltban gond nélkül beszerezheted. Ha el szeretnéd készíteni a sajátodat, akkor azt ajánljuk, hogy kísérletezz bátran a méretekkel, és küldj nekünk is fotót a kész játékról.

A játékosokon kívül szükséged lesz még egy stabil, vízszintes felületre; sok jegyzetpapírra; tollakra vagy ceruzákra; és egy toronyra (lásd az oldalsávot és a következő fejezetet). Ez a könyv is jó, ha kéznél van – legalábbis az első néhány játéknál. Végül, amikor a csapatod rátalál a saját stílusára és ritmusára, akkor már felesleges lesz nektek ez a könyv. Valójában még hátrány is lehet, ha folyamatosan erre hivatkozol. Amikor erre sor kerül, akkor azt ajánljuk, hogy add tovább.

A környezet

Amikor készen álltok a játékokra, akkor szükségetek van kellő mennyiségű időre, és találatotok kell egy megfelelő helyet. A rémisztő légkör megteremtése érdekében kezd a megfelelő környezettel. Egy sötét, csendes hely a legjobb. Elegendő fényre van szükség az olvasáshoz, de alig többre. Valami hangulatos zenét is elindíthatsz. Próbáld meg elkerülni a tolakodó éneket, legyen halk a zene, és legyen belőle annyi, hogy ne kelljen ismétlődnie. Mivel sok *Rettenet* játék 4-5 órás is lehet, ez némi tervezést igényel. Az a lényeg, hogy a világítás és a zene is a háttérbe szoruljon. Ne hagyd, hogy ezek eltereljék a figyelmet a játékról. Gyertyák is jó hangulatot kelthetnek, de nehogy ugyanarra a felületre helyezd ezeket, mint a toronyt, különben valaki le fogja verni. Jó, ha kéznél van valami étel-ital, így a játékot nem szakítja meg, hogy ezeket a testi vágyakat valahol máshol kelljen kielégíteni.

A könyv

A szabálykönyvben két különböző oldalsávval találkozhatasz: a velővel és a hússal. Mindkettő a játék fogalmainak tisztázására való, de ezt másképp teszik. A velő egy áttekintést nyújt, az oldal tartalmának összefoglalását. A szöveget egyszerűsített formában ismételjük meg, hogy játék közben vagy a könyv átlapozásakor könnyebben megtalálhasd a szabályok alapjait. A hús tovább viszi az oldal tartalmát, példákkal, betekintéssel vagy más anyagokkal szolgál. Arra való, hogy kifejtse a szabályok alapkoncepcióját, ezáltal segítsék azok megértését.

A következő 10 fejezetet három részre osztható. A következő két fejezet (A szabályokról röviden és a Karakterek kérdései) azokat az alapszabályokat tartalmazza, amiket minden játékosnak ismernie kell valamennyire. A negyedik és ötödik fejezet (*Hogyan légy egy Rettenet játék házigazdája* és *Hogyan készíts egy Rettenet játékot*) teljes mértékben a házigazdának szólnak, a legtöbb játékosnak ezzel nem kell törődni. A maradék hat fejezet szintén a házigazdának szól, de nem vonatkozik minden *Rettenet* játékra. Ezek tippek és útmutatók, amik a házigazdának segítenek abban, hogy a történetébe emeljen különböző rémisztő témákat és elemeket. A könyv végén található egy függelék, amiben a Jenga® alternatíváit soroljuk fel, és ott található három játékra kész *Rettenet* kaland.

Támogatás

Ha ezeknek a szabályoknak valamelyik része nem világos számodra, akkor keresd meg a Kalandhorizont Könyvek honlapját (www.kalandhorizont.hu) vagy Facebook oldalát. Itt bármikor felteheted a kérdésedet, információt kaphatsz a terméktámogatással kapcsolatban, és más horror szerepjátékokat is találhatsz a honlapon. Az angol kiadó honlapján, a www.tiltingatwindmills.net címen is találhatsz angolul anyagokat.



Szójegyzék

Házigazda: Az a játékos, aki a történet vázát alkotja meg, a történet konfliktusait vezeti le, és irányítja azokat a karaktereket, amiket nem a többi játékos irányít.

Hús: Azok az oldalsávok, amik példákkal és leírásokkal egészítik ki a szabályokat. Egyszerű léniákkal választjuk el a szövegtörzstől.

Húzás: Egy elem eltávolítása a toronyból, és annak a legfelső szintre helyezése.

Játék: Az egész történet, amit egy vagy több játékkalommal lehet végigjátszani. Történekként is hivatkozunk rá.

Játékos: Általában véve mindenki, aki a *Rettenettel* játszik, de itt kifejezetten azok a játékosok, akiknek csak egyetlen karakter miatt kell aggódniuk, és nincsenek házigazda kötelezettségeik.

Játékülés: Minden olyan alkalom, amikor a barátaiddal összeültök.

Karakterek: A *Rettenet* játékban minden játékos kap egy szerepet, amit a kérdőívre adott válaszai határoznak meg. De lehetnek azok a karakterek is, akik a játék világát népesítik be, és a házigazda irányítja őket.

Kérdőív: Kérdések listája, aminek az a célja, hogy a történet főszereplőinek adjon egyéniséget.

Történet: Egy egész történeti ív, amit egy vagy több játékülés alkalmával lehet végigjátszani. Játékként is hivatkozunk erre.

Velő: Olyan oldalsávok, amik a játék alapvető szabályait tartalmazzák. Szögletes keretekkel választjuk el a szövegtörzstől.

2. fejezet: A szabályokról röviden

Alkonyatkor kezdett el hullámozni és háborogni a gondozatlan kukoricamező. Arra számítottunk, hogy a lények a házat és a szántót hátsó elválasztó kert kopár területére érkeznek. De nem oda érkeztek.

Ziháló üvöltésük embertelen crescendója úgy hangzott, mint körmök csikorgása az iskolatáblán... Már csak úgy egy tucatszerű lövésünk maradt, és Grant, aki ma reggel vette be az utolsó gyógyszert, reszketni kezdett. Folyton azt kérdezte – Miért nem jönnek? Miért nem jönnek?

Felszóltam Megannek, remélve, hogy ő talán le tudja nyugtatni az öreget, ahogyan a gyerekeit szokta. És akkor ugrott ki az első ilyen átkozott lény a tisztásra, maga mögött Megan rágcsálóirtó egyenruháját vonszolva, mint ahogy egy gyerek vonszolja megunt játékmackóját.

Mielőtt a *Rettenet* játszanál, fel kell rá készülni. Először is az egyik játékosnak házigazdának kell lennie. A házigazda feladata a játék keretének biztosítása, és a többi játékos karakter cselekvéseinek elbírálása. Hogy egész pontosan hogyan történik a keret kidolgozása és a cselekvések lebonyolítása, az a következő fejezetekben található. Most csak mondjuk azt, hogy mielőtt mindenki összegyűlik a játékra, a házigazdának elő kell készítenie a jegyzeteit.

Csak hogy tisztázzuk a dolgokat, a játék házigazdájának nem kell megegyeznie a csapat házigazdájával. Nem a házigazda otthonában kell játszaniotok, és a házigazdának nem kötelessége a frissítőkről gondoskodni. Vannak olyan kötelességek, amik túlmutatnak ezen a szabálykönyvön, és a játékosoknak egymás között kell ezeket eldönteniük.

A többi játékosnak el kell készítenie a karakterét. A következő fejezet ezt bővebben is kifejti. A játékosoknak alapvetően csak ki kell tölteniük a házigazda által eléjük tett kérdőívet. A kérdések azzal foglalkoznak, hogy fizikailag, mentálisan és érzelmileg mire képesek a karakterek, és segítenek a játékosoknak, hogy jobban megértsék a szerepüket.

A játék előtt

Miután a házigazda felkészült a játékra, és a játékosok is végeztek a kérdőívek megválaszolásával, akkor készen álltok a játék megkezdésére. Keressetek egy szilárd felszint vagy asztalt, amit mindenki kényelmesen körbe tud ülni. Mielőtt elkezdenétek, minden játékos mutassa be a karakterét a többi játékosnak. Ne fedjétek fel túl sokat a karakterekről, pláne ne a titkokat, vagy olyan részleteket, amik nem nyilvánvalóak. Csak azt mondjátok el, amit a többi karakternek tudnia kell. Ennek a mértéke játékról játékra változik. Vannak karakterek, akik régi jó barátok, és egymás előtt nyitott könyvek, míg mások teljesen idegenek a többiek számára.

A torony metaforája

A *Rettenet* játékhoz össze kell állítanod a tornyot, mind metaforikusan, mind fizikailag. Ahogy korábban is mondtuk, a *Rettenet* a horror és remény játéka. Az utóbbi érzelem legalább annyira fontos elem, mint az előző. A horror remény nélkül csupán kétségbeesés. A rettenetes megteremtéséhez óvatosan kell egyensúlyoznod a két érzés között, amikor a hátadon jeges verejtékkel futkos a hideg, és amikor a túlélés csillogó esélye épp egy megfeszített karnyújtásnyira van tőled. A *Rettenet* minden jelentős cselekedetét ennek az egyensúlynak a metaforájának mentén hajtjuk végre, még ha a horror és remény elemei még nem is bukkantak fel a történetben. Ezt a tornyon keresztül érzük el.

A játék kezdetén a fizikai tornyot el kell helyezni arra a sima felületre, amire minden játékos rábólint. Ezt könnyen elérhetővé kell tenni, de ne legyen ingatag helyen. A házigazdán kívül mindenkinek el kell tudnia érni. Amint azt mindjárt kifejtjük, a torony szörnyű fenyegetést jelent, és óvatosan kell vele bánnod.

Ha ötnél kevesebb játékosal játszottok (a házigazdát is beleértve), akkor az öthöz hiányzó minden játékos után előre ki kell húznotok három elemet. Csak ekkor vagytok immunisak az összeomlott torony hatásától (lásd alább). Ha a torony ekkor összedől, akkor egyszerűen építsétek újra és kezdjétek előlről a húzást – láthatóan rátok fér a gyakorlás.

Kezdődik a játék

A házigazda úgy írja le a jelenetet, mintha egy történetet mondana. Ahogy a történet halad előre, a többi játékosnak is közre kell működnie azáltal, hogy elmondják, mit tesz a karakterük, és tisztázásra szoruló kérdéseket tesznek fel. A játék folyamán a házigazda dolga elmondani, hogy mi folyik a karaktereket körülvevő világban, és a játékosok elmondják a karakterek cselekedeteit és reakcióit.

A játéknak ennek a szakaszának nincs hivatalos felépítése, ami majd a játék nagyját jellemezni fogja. A történetben a házigazdának a játékos karaktereken kívül minden felett teljes irányítása van. A leírások alatt a játékosok félbeszakíthatják a házigazdát, hogy elmondják, mit tesz a karakterük. Néha ez kifejezetten szükséges is. Teljes irányításuk van a karakterük felett, de a cselekvési szándékon túl semmit sem irányíthatnak. A cselekvések sikere, sikertelensége és következményei a házigazdától és a toronytól függenek (lásd alább).

A játék alatt minden játékosnak, a házigazdát is beleértve, meg kell próbálnia hűnek maradnia a karakteréhez. A választásokat arra kell alapozni, hogy mit tenne leginkább a karakter, ami nem feltétlenül egyezik meg azzal, amit a játékos tenne. Előfordulnak olyan esetek, amikor a játékos tud valamit, amit a karaktere nyilvánvalóan nem tud.

Felkészülés a játékra

- Döntsétek el, hogy ki lesz a házigazda.
- A házigazda előkészíti jegyzeteit a játékra.
- A házigazda minden játékos karakternek létrehoz egy egyedi kérdőívet.
- A játékosok kitöltik a karakterek kérdőíveit.
- A játékosok bemutatják a karaktereiket a többi játékosnak.
 - Ne fedj fel olyan információkat, amit a többi karakter nem tudna.
- Állítsátok fel a tornyot, és húzzatok ki 3 elemet minden 5 alatti hiányzó karakter után.

Ilyenkor különösen fontos a játékos és a karakter közti különbség megtartása. A következő fejezet jobban belemegy ebbe a témába, de most azt tartsd észben, hogy a játékosok úgy tesznek, mintha olyan emberek lennének, akik nem olyanok, mint ők, és ennek megfelelően cselekednek.

Konfliktusok megoldása

Bár sok olyan dolog, amit a karakterek tesznek, egyértelműen

lehetséges, más cselekedetekre ez már nem biztos, hogy igaz. Amikor egy karakter olyasmit próbál tenni, amire nem biztos, hogy képes, vagy a jelenlegi helyzet különösen felfokozott, akkor a játékosnak húznia kell a toronyból egy elemet.

Hogy ez mit jelent? Legtöbbször bármi, amit egy karakter rendesen meg tud tenni a hibázás veszélye nélkül, az nem igényel húzást. Ezzel szemben minden, amit egy karakter képtelen megtenni, az sikertelen. Azonban gyakran olyan helyzetbe kerül egy karakter, amikor olyasmit kell végrehajtania, amit lehet, hogy végre tud hajtani, lehet, hogy nem. Például a legtöbb ember képes ugrani, és húzás nélkül is át tud ugrani egy-két métert. De vajon képes-e a karakter egy égő pajta egyik tetőgerendájáról a másikra ugrani? Vagy ha a karakter egy iskolázott tudós, akkor képes-e az ősi latin szöveget lefordítani?