

Mi a Call of Cthulhu RPG?

Szerző: - • Dátum: 2011-10-20

Ha valaha is lenyűgözött egy kísértethistória vagy egy horrorfilm, remek kalandokra készülhetsz fel. Lebbentsd fel a fátylat, ami elválasztja a gyámoltalan emberiséget az időn és téren túl lapuló borzalmaktól! Deríts fel elfeledett romokat, kísértetjárta erdőket és névtelen veszélyeket! Lép be a Cthulhu hívásának világába!

Ez a játék 1981-ben jelent meg először. Akkoriban az Egyesült Államokban három nagy díj létezett, amit kiemelkedő játéktervezői teljesítményért adtak. A Cthulhu hívása mind a hármat elnyerte. Azóta megjelent több idegen nyelven (eddig franciául, németül, spanyolul, japánul és olaszul) és egy sor díjnyertes kiegészítő készült hozzá. Elismeréssel írnak róla a folyóiratok. Jobban fogy, mint valaha. A Cthulhu hívása volt az első horror-szerepjáték, és továbbra is ez a legjobb. Ha te is rajongsz Lovecraft történeteieért, akkor most végre másképpen is kapcsolatba kerülhetsz a Cthulhu-mítosz világával.

Mit tettél volna Te Lovecraft rettenthetetlen hősei helyében? Meg tudtad volna oldani a hátborzongató Whateley-rejtélyt? Meg tudtad volna menteni a világot a szörnyűséges mélységlakóktól? Meg tudnád őrizni elméd épségét, ha shoggoth-okkal találkoznál?

A CTHULHU HÍVÁSA

Howard Phillips Lovecraft és mások művei alapján készített horror-szerepjáték. Lovecraft az 1920-as és 1930-as évek során írt, és kultuszfigurává lett még 1937-ben bekövetkezett halála előtt. Írói nagysága azóta csak tovább nőtt, napjainkban jelentős huszadik századi amerikai horroríróként általánosan elismerik. Novelláinak stílusa a tiszta tudományos fantasztikumtól a gótikus horrigig terjed. Egyéb művei között számottevő a Québec történetét leíró munkája, a „Természetfölötti horror az irodalomban” című kommentárja, valamint kiterjedt levelezése. Leveleit öt kötetben jelentette meg az Arkham House kiadó.

Bár a „Cthulhu-mítosz” kifejezést az író-kiadó August Derleth használta elsőként, a cselekmény ilyen jellege és a kifejezés hangulata Lovecraftnak állít örök emléket. Történeteinek egy része közös alapokra épül: ördögi lényekre, főképp a Mérhetetlen Vénekre, ősi tanokat tartalmazó könyvekre, ezek között is elsősorban a rémséges Necronomion-ra, a rettenetes hatalom fóliánsára. A Cthulhu-mítosz egy istenszerű lényről, Cthulhuról (ejtsd: Ktulu vagy Katulu) kapta a nevét. A Mérhetetlen Vének zöme, köztük Cthulhu is, a jóslat szerint felkelnek és elpusztítják a világot, ha „a csillagok állása megfelelő”.

E történetek más írók, főleg Lovecraft barátai és védenői képzeletét is felcsigázták, és hamarosan maguk is bővítették a mitológiát. Napjainkban is készülnek Lovecraft írói hagyatéka nyomán Cthulhu-történetek. Ez a játék ebben a szellemben készült. Szerte a világon fiatal írók együtt vagy önállóan több mint harminc új kalandgyűjteményt és más kiegészítőket tartalmazó könyvet írtak. Az angol nyelvű eredeti mellett fordítások és eredeti új kiegészítők rendszeresen jelennek meg franciául, németül, japánul, olaszul, spanyolul és most már magyarul is.

Lovecraft példáját szem előtt tartva – aki olyan kiváló horrortörténeteket is írt, melyeknek semmi köze a mítoszhoz – nem minden Cthulhu Hívása kalandnak szükséges a Mítosszal foglalkozni: e nélkül is számos iszonyatos, indítékokon alapuló, alávaló tettekről szóló történetet lehet kitalálni.

Minden Cthulhu játékban kétféle játékos vesz részt. Zömük nyomozóként vesz részt benne, és megpróbálják fellebbenteni a titkokról a fátylat, vagy megoldást találni az adott helyzetre. Egy játékos pedig a mesélő lesz – az ősi Tanok Tudója. Ő az, aki kiválasztja a kalandot vagy kitalálja az alapkonceptiót, megtervezi a helyszínt, leírja, elmeséli a jeleneteket, eljátssza azok szerepét, akikkel a nyomozók a játék során találkoznak, és segít a cselekedetek lebonyolításában. Mivel a mesélőnek készülnie kell a játékokra, a játékosok között gyakran kalandról kalandra változik, hogy éppen ki a mesélő.

A Cthulhu Hívása interakció a játékosok (akik a nyomozók szerepét játsszák) és a mesélő között, aki a világot teremti meg, amiben a kalandok játszódnak. Maga a játék túlnyomórészt párbeszéd: a

mesélő felvázol egy helyzetet vagy találkozást, a játékosok pedig elmondják neki, hogy az általuk megszemélyesített nyomozó hogyan reagál, mit szándékszik cselekedni. Hogy minden következetes és tisztességes legyen, a szabályok használatával a mesélő elmondja nekik, hogy úgy sikerült-e minden, ahogy tervezték, vagy ha nem, mi történt helyette. A kockadobás kiszámíthatatlanságának köszönhetően mindenki esélyes lehet, és ez keserű vereségeket és hajmeresztő menekvést, izgalmat, meglepetést visz a játékba. A játékszabályok alapján az elképzelt világ megérthetővé válik, megszabják, mit lehet tenni és mit nem, és elfogulatlanul, objektíven határozzák meg a sikereket és kudarcokat.

A Cthulhu Hívása nyomozó játék, ahol az intellektuális képzettségek a legfőbbek: a Latinul olvasás képessége vagy a könyvtár használatának ismerete gyakran sokkal többet számít a jól képzett lőfegyverhasználatnál.

A JÁTÉKOSOK

Amennyiben nem mesélnek, minden játékos egy vagy több nyomozót személyesít meg. A játék során a játékos megkísérel e személyiségekhez méltóan beszélni és cselekedni. Többnyire sokkal nagyobb multság egy, a valós életbeli játékos személyiségétől nagyban eltérő nyomozót megalkotni: fáradhatatlan magánnyomozót, oromba taxisofőrt vagy szmokingos, milliomos világfit. Egy játékos akár két vagy három nyomozót is játszhat, de mindig ki kell kérnie a mesélő engedélyét. A bevett szokás szerint minden játékos egyszerre egy nyomozóval játszik.

A játékos feladata, hogy a nyomozót annak személyiségének és képességeinek megfelelően személyesítse meg. Ez ugyanis a szerepjáték értelme. Próbálj olyan keveset vagy olyan sokat tudni, mint amennyit a nyomozód tudna: ebben nagyban segít a képzettség-dobás melyet általában a mesélő felszólítására kell megtenned. Igyekezz annyira kialakítani a nyomozó személyiségét, hogy más játékosok el tudják képzelni, mit tenne egy adott helyzetben. „A jó öreg Al”, mondják majd, „tudtuk, hogy ezt fogja csinálni”.

A Cthulhu Hívása az érdekes szerepjátékszásra buzdít, hiszen a játék során gyakran kerülhetsz nehéz döntések elé: jól tetted-e például, hogy felgyújtottad a kultistákkal teli farmházat, amikor a törvénykezés szemében cselekedeted gyilkosságnak számít?

A nyomozók lehetőségein belüli cselekvés valamennyi játékos képzeletét megmozgatja, és ez nagyon fontos része a játéknak.

A MESÉLŐ

Az a játékos, aki a mesélő lesz, a játék vezetőjévé válik. Akár előregyártott kalandot, akár sajátot mesél, a mesélő a történet minden részét ismeri, a játék során ő mond el mindent, miközben megszemélyesíti a szörnyetegeket, kísérteteket, a titokzatos és a mindennapi embereket, akikkel a nyomozók találkozhatnak. A mesélő felelőssége, hogy elfogultság nélkül készítse elő a kalandot. Okos, aljas ellenfelekkel kell szembeállítania a játékosokat, különben számukra nem jelent majd kihívást a kaland, és unatkozni fognak.

A mesélőnek meg kell értenie a játékot ahhoz, hogy válaszolhasson a játékosok kérdéseire és kellőképpen elő tudja adni a történeteket. A mesélővé váláshoz olvasd el a nyomozók megalkotásáról, a játékrendszeréről, az épelméjűségről szóló szabályokat, aztán folytasd a mágiával és a mítoszról szóló részekkel! Külön részben találod a szörnyetegek és a varázsigék leírását.

Válassz ki egyet a könyvben szereplő rövid kalandok közül. Olvasd el, majd hívd össze néhány barátodat. Alakítsátok ki együtt a nyomozókat (előbb fénymásolj elegendő nyomozólapot!), vagy fénymásoljátok ki a könyv végén található előre elkészített nyomozókat, és válasszanak azok közül - ekkor már csak 60 pontot kell elosztaniuk a képzettségek között.

Vázold nekik röviden a szabályokat, és tegyél eléjük egy fénymásolt példányt a könyv végében fellelhető összesített táblázatokról. Amikor játszani kezdtek, ne aggódj, ha esetleg hibázol. Jogod van hibázni. Amíg megtanulod, hogy te magad miképp írsz kalandokat, használd a könyvben közreadottakat, vagy válogass a számos kalandgyűjtemény közül. A nyomtatott formában világott látott kalandok alapossága és számos különleges újdonsága is hasznos lehet. Szükség szerint nézd át a forrásműveket ajánló részben szereplő köteteket.

A könyv és néhány dobókocka megvásárlásával minden a rendelkezésedre áll, hogy elkezdhesd a játékot.

A JÁTÉK CÉLJA

A horror szerepjátzás célja a jó szórakozás. Része az emberi természetnek, hogy örömet leli a félelemben mindaddig, amíg a fenyegetés nem igazi. E esek számára a félelem utáni megkönnyebbült fellélegzés a legfontosabb. Mások magát a félelmet élvezik a legjobban. A Cthulhu Hívása lehetőséget ad a játékosok ijesztgetésére és megnyugtatóására is.

A játék egyben alkalmat kínál Lovecraft sötét emberiségképének ábrázolására, melyben az emberiség létezhet ugyan, de nem örökké, és lehetőséget nyújt Lovecraft mára nehézkessé és régiessé vált nyelvezetének kibontakoztatására, mintha csak az általa megteremtett varázskönyvek lapjairól olvasnánk azokat. Még abban is sok örömet lelhetünk, ha kifigurázzuk az ötleteit és motívumait, ugyanannyira, mintha tökéletesen komolyan vennénk őket, hiszen maga Lovecraft is írt a barátai műveit kigúnyoló történeteket. Minden újabb írásában azonban egyre erősödő meggyőződést és mélységet fedezhetünk fel. Ugyanígy, minél többet játszol a Cthulhu Hívásával, annál jobban fogod élvezni.

A játék csoportos tevékenység. A szerepjátéknak köszönhetően emberek egy csoportja együtt teremt közös fantáziavilágot, ami sokkal virágzóbb és képzeletgazdagabb, mintha csak egyvalaki alkotta volna.

Az együttműködés megnöveli a nyomozók túlélési esélyét. Például, egy kísértetjárta rom átkutatása során nagy bajba kerülhetnek a nyomozók, ha megtagadják egymástól az Elsősegély nyújtást, vagy nem figyelmeztetik egymást az ólalkodó veszélyre. Bármilyen is, de tedd nyilvánvalóvá a többi játékos számára a nyomozód alapvető egyéniségét, hogy az ő nyomozóik megfelelőképp reagálhassanak. Akár együttműködik a többiekkel a nyomozód, akár nem, a játékosoknak össze kell fogniuk. A nyomozók lehetnek szeretetreméltók vagy állatiasak vagy bármilyenek, ahogy csak a játékosok gondolják, de a szerepjátékban a le szórakoztatóbb a többiek leleményes szerepjátékának élménye. Ugyanígy szükség van együttműködésre a játékosok és a mesélő között. Bár a mesélő irányítja a világot, ő találja ki és kezeli a részleteket, számára ez ugyanúgy játék, és minden mesélő a szórakozást is keresi a szerepjátékban.

Ha a nyomozók stílusosan, emlékezetesen cselekednek érdekes dolgokat, a mesélő és a többi játékos is nyert. A rossz szerepjátzás az egyetlen igazi veszteségi lehetőség. Ha egy küldetés kudarcra végződik, talán később még újra neki lehet vágni. Vagy esetleg új feladatra van kilátás. De a játék célja a szerepjátzás.

MIRŐL SZÓL A JÁTÉK

A Lovecraft-tól származó Cthulhu-mítosz részei határozzák meg ezt a játékot. Használtunk Lovecraft barátai által kreált koncepciókat és ötleteket is, és az első megjelenés óta ez a játék is hasonlóképpen nőtt és fejlődött, mint az író világa a számos új építő résztvevőtől. A Cthulhu-mítosz valamennyi idősíkban és térben jelen van, de bizonyos titkos könyveket még nem írtak meg vagy nem adtak ki az adott évszázadban. A legtöbb Cthulhu Hívása kaland az Amerikai Egyesült Államokban, az 1920-as években játszódik: az évtized második fele és a következő első éve volt Lovecraft legtermékenyebb időszak.

Egyes játékosok az 1890-es évek kissé finomabb világát kedvelik. Mások számára az 1920-as évek túlzottan furcsák, körülményesek, túlságosan gyengék a fegyverek, így aztán történeteik az 1990-es években játszódnak, ahol golyó ütötte lyukak segíthetik elő a légkondicionálást. Mindhárom korszakhoz jelentek meg kiegészítő könyvek. Megkülönböztetjük egymástól az érákat, amikor a szabálykönyv történelmi tényre utal, de egyik korszak sem jobb a másiknál. Játssz abban a korban, amelyik tetszik! Dolgozz ki új korszakot!

A történelmi környezetek annyira valóságűek, amennyire csak lehetséges. Az 1890-es és 1920-as évek Egyesült Állama nagyban különbözik a jelenkoritól, és a ma visszásnak tetsző viselkedések akkoriban elfogadottak és mindennaposak lehettek. Fajgyűlölet, idegengyűlölet, vallási megkülönböztetés és a nők diszkriminációja akkor a napi élet részei voltak, sőt, gyakran tevéleg is kiálltak mellettük. Helyi, állami és szövetségi törvények támogatták a különféle elkülönítést és hátrányos megkülönböztetést, és a közösségi csoportok írták alá ezeket a törvényeket.

A kalandok írói figyelmen kívül hagyhatják a vonatkozó közösségi, történelmi jellemzőket, vagy dönthetnek úgy, hogy csak bizonyos részeit szövik a történetbe. Mindkét fajta szemléletmóddal elkészített kaland is jelent már meg. Eleve kizárnánk bizonyos adatokat a korábbi korszakokról (vagy éppen erről), az megbecstelenítené azok emlékét, akik már a mi születésünk előtt is nagyra becsülték a szabadságot, a becsületességet és az esélyegyenlőséget.