



Regényből játék... vagy játékból regény?

A legtöbb szerepjátékos történet közös moziélményekből és filmsorozatokból táplálkozik. A regény, mint kiindulópont, kevésbé gyakori. Az pedig végképp ritka, hogy maga az író mesél.

Társaságunk izgatottan figyelte barátunk, Szép Zsolt első könyvének, a Kárpát Walzernek a megszületését. Vágyunk, hogy fordultatos világában játszhashassunk is, teljesült. A regény tápláló talaján emlékezetes kalandok sarjadtak, és talán újabb borzongató fejezetek magvait vetették el az íróban.

Zsolt jóvoltából most közreadhatom az egyik meséje vázlatát játszható karakterekkel és egy hangulatébresztő novellával. Ha lesz olvasói igény és szerzői nyitottság, továbbiakat is közlünk majd a Kárpát Walzerhez vagy más könyvekhez.

De a *regényből játék* kölcsönhatás visszafelé is működhet! Egy kalanddal játszva tesztelhető, gazdagítható egy fejlesztés alatt álló történet. A Kárpát Walzernél erre is volt példa. Ha íróként érdekesnek találod ezt a lehetőséget, keress meg nyugodtan!

SZÉP ZSOLT: STRIGA!

– Édes öcsém! – horkant fel a betyár. – Én, a Gara Farkas, márpedig azt mondom, hogy nálad valami nagyon nem helyénvaló!

Azzal maga mellé dobta a fokosát, és felpattant a szénával meghintett földről, miközben jelentősegteljesen felgyűrte az ingujját.

A vele szemben kuporgó Vilma összerezzen. Igyekezett önuralmat gyakorolni, nehogy még jobban elárulja magát. Férfi álcájának nagyszerűsége, amely mögé bújva eddig utazott, most mégis elbizonytalanította. Véleménye szerint a valaha legtökéletesebben kimunkált alakítása volt a jelenlegi, ám most hirtelen megcsapta a kompromittálódás gyomorszorító és megalázó szele.

Mi van, gondolta magában, ha mégsem oly kifogástalan a színészi alakítása, ahogy azt önmagával elhitette? Ha egyszerűen félrecsúszott az álbajusz, a szakáll, vagy valamelyik

mesterinek hitt csepűrágós mozdulatát annyira elrontotta, hogy a sokat látott és tapasztalt csikós megsejtve titkát vérszagot fogott, és most kíméletlenül leleplezi? Nagyot nyelt, és a lehető legőszintébb mosollyal nézett fel az előtte magasodó, dühös férfire.

Am ekkor történt valami, amire Vilma később úgy emlékezett vissza, hogy bár inkább leleplezték volna csalfa férfi gúnyját, minthogy azt át kelljen élnie.

Az estennára, amelynek üresen kongó épületeire ebben a vészterhes és háborús időszakban, menet közben a maroknyi csapat rátalált, ekkor rászabadult a pokol. Gara mögött váratlanul egy ijesztő alak bukkant fel, amely Vilmát leginkább az úrnapi vásárokon harácsoló kontár játékkészítő mester olcsó portékáira emlékeztette. A görnyedt asszonyra hasonlító alak, arcán torz és rémisztő vigyorral és kiguvadt szemekkel úgy festett, mint egy selejtes porcelánbaba, amely életre kelt a piaci forgatagban.

Márfi úr, kit maguk között csak Csuhasnak hívtak a múltja miatt, eszmélt legelőször a váratlan helyzetben. Vilma úgy gondolta, a papi és szent szövegeket olvasva már biztosan járatos volt szentségtelen és Úrnak nem tetsző teremtmények ismeretében, ezért nem érte őt váratlanul a helyzet.

– Striga (boszorkány)! – nyögött fel rekedt hangján a volt barát, és mint aki készült az ilyesféle vérfagyasztó meglepetésekre, benyúlt azon kékesen foszforeszkáló téglék egyikebe, amit az ifjú tekintetes Rudner úr mutatott nekik előző éjjel, mielőtt lázalmába zuhant volna. A Csuhas végighúzta a különös matériától csepegő ujjait Rolf az éjben is fényesen villanó szabályján és alaposan megkenete. A nagydarab sváb ebből mit sem vett észre, hiszen a rém megjelenése és külseje őt is letaglózta, és ezt a bénultságot tudta kihasználni Márfi úr. Rolf tétlensége azonban nem tartott sokáig, és alig egy másodperccel később hatalmas csapásra lendítette fegyverét a túlvilági alak felé.

A hatás leírhatatlan volt.

Rolf Glück szablyája sercegeve hasított bele a vigyorgó, torz kreatúrába, a furcsán fekete vér keveredett a kékes varázskencével. A striga fülsértően felvonyított, láthatóan hatott rá az ifjú Rudnernél tartott mágikus kenőcs. A rémet bal bordáinál érte az erős csapás, majd vad agóniába kezdett, szinte egyetlen suhintással fejezte le a maroknyi csapat tegnap felfogadott vezetőjét, aki eddig bénultan és görcsösen markolászta a pajta egyik gerendáját.

Ennyi idő éppen elég volt Márfi úrnak, hogy Gara Farkas földre dobott fokosát is megkenje a bűvös matériával. Vilma hátrébb húzódott, hiszen tudta, a közelharcban ő inkább csak hátráltat, mintsem segíti a tusakodáshoz szokott embereket. Szeme Farkasra tévedt, aki kisméretű baltájával olyan tánc lejtésébe kezdett, amely egyetlen halálos falat vont a betyár és a sebesült boszorkány között. Am nyüszítő hangon újabb strigák ugrottak a küzdők közé, és egyikük szentségtelen szavakkal kántálni kezdett.

Vilma imára kulcsolta a kezét...

Ezt a kalandot a Kárpát Walzer, vagyis a történelem és a magyar legendák ihlették, de a história itt csak háttér; a lényeg a játék. Ehhez négy kidolgozott, játszható karaktert is kínálunk, megfelelő Indokokkal arra, hogy Rózsa Sándorhoz igyekezzenek.

BETYÁRMESE

Szép Zsolt története 1848 őszébe, a Magyar Királyság déli hadkörzetébe, Arad környékére repít.

Zsáner: történelmi kaland horror és thriller beütéssel

Árnyék: Fehéra, a kegyetlen tündér fiatal szerető képében, Borka álneven Rózsa Sándor mellé szegődött. A gonosz csábító a háború zűrzavarában a megbabonázott betyár szabadcsapatát felhasználva szörnyű mézárásokat készül végrehajtani. A holtak lelkeit majd alvilági urinak ajánlja. Hacsak nem lépnek sikeresen közbe a betyártáborba érkező váratlan vendégek.

Kihívás: a mézárálás megakadályozása, ártatlan életek és ingatag betyárlelkek megmentése.

Csavar: Senki sem az, aminek látszik. Rudner honvédtiszt igazából a vigilisták titkos varázslórendjének futára. A betyárvezér szeretője valójában Fehéra. Prósza nem más, mint Fehéra lánya. Lajbi tulajdonképpen egy öreg tündér...

Hely 1: a pusztá: kopár, aszott, végtelen

Hely 2: Rózsa Sándor mocsár által védett tábor

Prósza – **Csalfa:** ő Fehéra lánya, amit csak végső esetben árul el. Anyja gonoszságától megcsömörlött, ezért egy éve elhagyta. Beleszeret az egyik karakterbe, ezért velük megy. Borkában felismeri anyját, de az eltaszítja. Prósza szertné megállítani Fehérát, de az életét megkímélné.

Rudner Edmond – **Hírnök/Mentor:** sebesült és lázas, ezért félő, hogy egyedül nem tudja teljesíteni küldetését: eljuttatni a boszorkányellenes amuletteket és bűvkenőcsöket Rózsa Sándorhoz, hogy a betyárt ne állíthassa a maga oldalára a gonosz. Ezzel persze már elkésett, de ezt csak a táborban tudja meg. Szüksége van segítőkre, hogy eljusson Rózsa Sándorhoz.

Lajbi – **Mentor:** az egykori tündér odahagyta az örök-létet egy halandó leány szerelméért. Betyár lett, megvéniült. Tündérvére miatt nem hat rá a bűbáj, amivel Fehéra a betyárscapatot vad tivornyázásra motiválja. Tudja, hogy Fehéra boszorkány. Tenne ellene, de egyedül kevés ehhez, és Fehéra figyel.

1×csak 1:

A csárda, ahol az idős tulajdonos fogadott lányaként Prósza, mint csapos dolgozik, Kóbor betyárcsapatát vendégeli. Erőszakoskodnak Prószával, akinek Rudner és a tulaj a védelmére kel. Verekedés, Rudnert megvágják, a tulajdonost megölik. Prósza sikolt. Hőseink ekkor érnek oda.

1×csak 2:

Az ispotály a meg-célzott éjszakai pihenőhely Rózsa Sándor táborá felé haladva. A sebesülteket apácák ápolják. A helyet alig pár honvéd őrzi, ezért is van szükség hőseink segítségére, amikor éjjel a császári Hörlinger hadnagy a lovas járőreivel megtámadja őket.

1×csak 3:

A következő éjszaka egy elhagyatott pásztorszálláson pihennek, amikor rájuk támadnak a hegy strigái (boszorkányok), amelyek megérik Edmondban az ellenséget. Seprűn lovagolnak, pengeéles karmaikkal vérző sebeket ejtenek. Edmond beavatja a hősöket valódi kilétébe, hogy a fegyvereikre kent bűvkenőccsel legyőzhessék a boszorkányokat.

1×csak 4:

Rózsa Sándor Ezeres falva melletti táborában a betyárok tivornyáznak, és a fogva tartott falusiakat kínozzák. Borka akadályozza, hogy hőseink beszélhessenek a vezérrel. Lajbi a segítségükre kel. Rózsa Sándor kiadja a parancsot a továbbvonulásra és előtte a falusiak kivégzésére. A betyárok elkezdik összeterejni a népet...

VILM(A)OS

a lánglelkű Bliczy úrfi (bőrbe bújt leány)



Vézna, izgága suhanc, ruhája és kardja alapján nemesi felmenőkkel.

Fókusz: figyelem elterelése: 1

Tendencia: lelkes és lelkesítő

Probléma: tudatni Rózsa Sándornál lévő férjével, hogy a parancs, amit a betyárnak vitt, hamis, DE ehhez frontokon és pusztákon kell átjutnia
Kapcsolat: Karikásék vándortársulata, akikkel egyszer megszökött – Bajtársak

19 éves, $Kp = 19 \times 2,5 \approx 47$

/kiosztva 45/

Éberség: 3, **Önuralom:** 2,

Erő: 1, **Ügyesség:** 4

Jártasságok: észrevétlenség: 2, fellépés: 2, szavalás és színészet: 2, tájékozottság: 2, furfang: 2, kézi lőfegyverek: 2

Extrák: kapcsolatépítés: 1, eltűnés: 1, költő: 1, figyelemelterelés: 2, álca: 1

ROLF GLÜCK

a császári dezertőr

Vigyorgó, szeplős, nagydarab sváb szedett-vedett honvédruhákban.

Fókusz: megnevetet: 1

Tendencia: örök optimista

Probléma: sokra vihetné a császári seregben, DE magyar svábként másként döntött. Vajon helyesen?

Kapcsolat: Franz Huber, a császár ügynöke és Rolf unokabátyja – Csibész



28 éves, $Kp = 28 \times 2,5 = 70$

/kiosztva 67/

Éberség: 1, **Önuralom:** 2,

Erő: 4, **Ügyesség:** 3

Jártasságok: edzettség: 2, észrevétlenség: 1, tájékozottság: 1, fellépés: 2, kézi lőfegyverek: 3, felcser: 2, kardvívás: 3, parancsnoklás: 1, lovaglás: 3, magyar nyelv: 4
Extrák: illem: 2, pisztoly: 2, kártyázás: 1, lovas harc: 2

MÁRFI LŐRINC

a kiugrott barát

Csuháját már letette, de a tonzúrája és kimért nyugalma még szerzetesi.

Fókusz: gonoszság leleplezése: 1

Tendencia: higgadt, mérlegelő

Probléma: a tízparancsolatot követné, DE a háború és a család mást vár tőle

Kapcsolat: Ábris atya, Rózsa Sándorék tábora papja – Mentor



22 éves, $Kp = 22 \times 2,5 = 55$

/kiosztva 52/

Éberség: 2, **Önuralom:** 4,

Erő: 2, **Ügyesség:** 1

Jártasságok: furfang: 3, fellépés: 1, tájékozottság: 3, emberismeret: 2, egyházi és vallási dolgok: 3, gyógyítás: 2
Extrák: szent és démoni érzékelése: 1, kapcsolatépítés: 1, tanítás: 2, illem: 1, önvédelem bottal: 2

GARA FARKAS

a körözött betyár



Köpcös lator egy regiment fegyverrel...

Fókusz: verekedés: 1

Tendencia: borongós, de lobbanékony

Probléma: verekedésre termett, DE ebből eddig csak baja lett
Kapcsolat: szerelme, Sarlós Sára, a cigányvajda lánya – Csalfa

32 éves, $Kp = 32 \times 2,5 = 80$

/kiosztva 77/

Éberség: 2, **Önuralom:** 1,

Erő: 3, **Ügyesség:** 3

Jártasságok: furfang: 2, csikós: 4, edzettség: 2, észrevétlenség: 2, verekedés és tör: 3, kézi lőfegyverek: 2, egykezes fegyverek: 3, vadonjárás: 2
Extrák: harc túlerővel szemben: 2, fegyverrántás: 1, rajtaütés: 2, leütés: 2, sebtűrés: 1, fókusz: 2, kötözés: 1, nyomkövetés: 2, lovas harc: 2