

KONCEPCIÓK

„Lépjen be bátran, önszántából!”

– DRAKULA, JONATHAN HARKERNEK

A Sötétség Világa

Forró, izzadt testek gyűrűjében táncolsz zaklatott ütemű technóra. Egy zömök bérház pincéjében vagy, a falakat graffitik borítják, a csupasz betonpadlót gyanús folyadék cseppjei szennyezik. Részeg vagy, be vagy állva, épp kezd ledobni magáról a tömegbe tartozás vonagló eufóriája.

Egy nő suhan el melletted, hideg keze a válladat éri. Nézed, ahogy átfurakodik az emberek között a DJ-pult felé. Nem tűnik idősnek, pont úgy öltözik, mint a többi homályos tekintetű ekis, aki hozzád dörgölőzik – aztán észreveszi, hogy figyeled. Rád mosolyog, és abban a másodpercben hirtelen úgy tűnik, mély tudás csillog a szemében, ami bármit felülmúl, ami valaha megfordult ezen a táncparketten.

Talán már tapasztaltál hasonlót a való életben. Mély benyomást tett rád egy idegen, váltottál egy kacér vagy rémült pillantást valakivel, akit sosem láttál viszont. Csak egy múló pillanatig voltak részei az életednek, mégis évek múltán is emlékszel rájuk.

A való életben ezek csak véletlenek. Ki volt a nő, aki elsuhant melletted? Talán a következő DJ, aki a szettjére készül, a keze pedig azért hideg, mert kint volt cigizni. A valóságban mindenre van magyarázat.

A Sötétség Világában a dolgok nem ilyen egyszerűek.

Felszínesen nézve hasonlít a mi világunkhoz. Az iroda, ahol dolgozol; az iskola, ahova gyermekként jártál; az öregek otthona, ahol a nagymamádat látogatod, a mi világunkban épp olyanok, mint a Sötétség Világában.

De ha mélyebbre hatolsz a Sötétség Világának feslett, elhagyott, rejtett sarkaiba, az lassan feltárja valódi természetét. Ez a világ tele van titkokkal, és a sötétség mély vermeivel – melyekbe könnyen belebotolhatsz, ha követed a jeleket. Talán ezt jelentette a nő hideg érintése az illegális technopartin, egy jelet, amit követned kell, hogy kényelmes életedet magad mögött hagyva beléphess a rettegés titkos világába.

A felhőkarcoló árnyéka

A Sötétség Világában vámpírok és még náluk is furcsább lények járnak az emberek végtelen sokasága közt. Úgy néznek ki, mint mi, próbálnak úgy viselkedni, mint mi, de végső soron ők a ragadozók, és mi vagyunk a préda. A Sötétség Világa nem valami távoli, fantasztikus vidék, ahol minden másképp van. Talán a nő a technopartiról vámpír volt. Talán a DJ is. A kidobók az ajtónál. Mindenki, akin lángnyelv mintás napszemüveg volt. Talán a klubban mindenki vámpír volt – mindannyian Kárhozottak.

A sötétség világának szörnyű, rejtett borzalmait átjárják az emberi társadalmat. E különös lények éppoly könnyen vadásznak magányos sikátorokban, mint előkelő soirée-kon. Emberként esélyed sincs észrevenni őket, csak amikor már túl késő.

A Sötétség Világa elbaszott hely. Tele van korrupcióval, erőszakkal és képmutatással. Ebben hasonlít a valósághoz, de itt a természetfeletti rémségek felerősítik az emberiség legrosszabb hajlamait. Nézz bele a hírekbe, és gondolkodj el, mely történeteket befolyásolhatta az élőholtak finom érintése: a mi világunkban, a mi időnkben; itt és most.

A **Vámpír** horrorjáték, ami egy borzalmas világban játszódik. Mesélőként nem kell rosszabbnak ábrázolnod a világot, mint amilyen valójában, de megteheted. Vagy összpontosíthatsz helyette azokra a részletekre és motívumokra, amik kiemelik a város sötétségét. Ha kiemeled a valóság bizonyos vonásait, a rendőri korrupciót,

intézményesített mellőzöttséget és rasszizmust, háborúskodást, gyűlöletet és kegyetlenséget, az eredmény bőven elég sötét lesz a játékhöz.

A **Vámpír**ban a klasszikus horrortörténet várkastélyának helyét a felhőkarcolók veszik át. A magas, beton-üveg építmények talán modern és dinamikus hatást keltenek napfényben, de amikor lemegy a nap, felfedik valódi természetüket: a város húsába döfő tűk, ami a vámpíri romlás mérgeét lövellik magukból.

Nincsenek hősök

A **Vámpír**ban olyan karaktereket kell eljátszanod, akik élők vérével táplálkozó vámpírok. Különleges erőikkel rákényszeríthetik akaratukat szerencsétlen halandókra. Ha halhatatlan Vérükkel megítatnak egy embert, azt szolgálóvá, vérfüggővé változtatják, aki az élőholtak bármilyen szeszélyét kész kielégíteni, hogy megkapja a következő adagot.

Ebben a szerepjátékban nem te játszod a jófiút.

Talán a karaktereid a vámpírlét mocskos velejárói között is elkéseredetten kapaszkodnak emberi erkölcsaik utolsó maradványaiba. Vagy talán már megszokták a helyzetüket, és ha véletlenül megölnek valakit, azzal nyugtatják magukat, hogy a többi vámpír is ezt csinálja. Bármilyen legyen is a karakter morális álláspontja, nagy valószínűséggel előbb-utóbb elkövet majd valamit, amit a játékosok visszataszítónak találnak.

Érdekes és érzelmileg jelentőségteljes lehet a játék segítségével vizsgálni morális kérdéseket és erkölcstelen tetteket. Végül is a karakter nem te vagy, és a játék nem a valóság. Ezt a kitalált teret használhatod arra, hogy megismerj borzalmas dolgokat, és hogy elszórakozz velük.

Mennyi időbe telik majd, míg az újonc vámpírod megszokja,





Rá fogsz jönni, hogy a vér
uralkodik rajtad. Belülről
emészt el. Az elején még
nem érzed, de aztán lassan
észreveszed, hogy az emberség
távoli emlékké silányul.
Tudod, hogy éltél köztük, de
már elhalványult, akár egy
álom. Már az emlékek is csak
az emléket őrzöd, míg nem
zilált árnyékává válsz régi
önmagadnak. A Fenevad
maszkként visel téged, ha
rendesen eteted.

hogyan vadászni kell? Azt hazudja magának, hogy még mindig jó ember, vagy azt hiszi, hogy ha eléggé büntudata van, és ostromozza magát, akkor oké lesz gyilkolni? Ahogy a karaktereden keresztül körbejáród ezt a témát, észrevehetsz párhuzamokat valós problémákkal, akár a saját életedből, akár a nagyvilágból.

Ez a csodálatos az asztali szerepjátékban, különösen az internet korában: felelős vagy a játékosaid jólétéért, de a játék eseményeit nem kell közszemlére tenni az interneten. A játék privát

SZEMÉLYES HATÁROK

A Vámpírban a gonosszal játszol. A karaktereidnek vadászniuk kell, hogy vérhez jussanak, ami önmagában gonosz cselekedet. Talán még lejjebb csúsznak majd az erkölcsi romlásba, ahogy gyilkolniuk kell a túlélésért. Mélyebbre merészkedve a vámpírok társadalmában még borzalmasabb bűnöket elkövető ősi szörnyeket fognak találni.

Ha egy Vámpír játékot mesélsz, törekedned kell rá, hogy a szörnyű dolgok tényleg szörnyűnek érződjenek, de közben a játéknak játszhatónak és átélhetőnek kell maradnia a játékosaid számára. Mivel mindenkinél máshol húzódik az a határ, ahol a horror már túl sok, ezt érdemes a játék kezdete előtt csapatként megbeszélni.

Együtt kell működnötök, ezért nem célszerű bármit is ráerőltetni a játékosaidra, inkább vedd figyelembe az egyéni sajátosságait. Lehet, hogy az egyik játékosod épp most lett szülő, és még egy horrorsztoriban sem szeretne kisgyerekek ellen elkövetett erőszakot látni. Vagy talán az egyik játékosodat zaklatták online, és nem szeretne ilyesmit átélni egy asztali szerepjátékban.

Azt tapasztaljuk, hogy ezek az egyéni határok nem feltétlenül függenek attól, mennyire súlyos az adott rossz cselekedet. Lehetnek játékosok, akiket nem zavar egy véres kínzási jelenet, de a kapcsolaton belüli erőszaknak már az említése is túl sok nekik.

Nincs egyszerű megoldás arra, hogyan alkoss olyan horrort, ami minden játékosnak működik, de egy nyílt beszélgetés remek kezdet! Ez az asztali szerepjáték szépsége: mindig pontosan az asztal körül ülőkre szabható.

természete lehetővé teszi, hogy olyan morális területeket is felfedezzünk, ami nehéz lenne az interneten, ahol mindig fennáll a veszélye, hogy valaki kontextus nélkül félreért minket. Itt kockáztathatsz, játszatsz durván is.

A megváltásról szóló történetek sem idegenek a játéktól, de megváltást nyerni nem egyszerű. Hogy tudsz a helyes úton maradni, amikor minden éjjel szó szerint valaki húsába kell mélyesztened a szemfőgaidat? De léteznek más történetek, más döntéshelyzetek is. Ha a karaktered egy abuzív kapcsolatban élő, dolgozó anya, a vámpírrá Ölelés olyan erőt és lehetőséget adhat neki, mint semmi más. A világon élő elnyomottak számára a vámpírrá válás olyan, mint lepaktálni az Ördöggel – esélyt kapsz elmenekülni a téged fogva tartó pokolból, de ezért az emberségeddel kell fizetned.

Ehhez hasonló alaphelyzetek mutatják meg, hogy a Sötétség Világának szíve a morális labirintus. A látszólag jó emberek szörnyű dolgokat követhetnek el, és a szörnyek is lehetnek alkalomadtán kedvesek.

Mi történik?

A bűnös vámpír a pinceklub mocskos vécéjébe vitt, a zene dübörgött, és amikor a táplálkozás közben valami félresiklott, fiatal arcad bepánikolt. Megitatott a Vérvél, és te összerogytál az Ölelés eksztatikus kínjában. Egy órával később már vámpírként botorkálsz ki az éjszakába, és fogalmad sincs, mi folyik itt.

Hogy teremtesz kapcsolatot a Sötétség Világának többi lakójával?

Nem lesz könnyű. A Maszkabál azt jelenti, hogy a vámpírok csak nehezen találhatnak egymásra, különösen a nagyvárosokban. Nem ismered a Hagyományokat, és megszegted a herceg törvényeit, mielőtt megtudtad volna, hogy egyáltalán létezik olyan, hogy herceg.

Amikor végre megtalálod az utat az eliziumba, rádöbbenesz, hogy a törvény nem tudása a halhatatlanok udvarában sem mentesít a büntetés alól. Ez a halandók megértésén túli hatóság akár halálra is ítéltet – ez alkalommal végső halálra.

De talán van esélyed a túlélésre. Milyen világba léptél be? Mi történik a vámpírok világában?

A ZSARNOKOK ÚJ GENERÁCIÓJA

Évszázadokkal ezelőtt bölcs, öreg vámpírok megalapították a Kamarillát, hogy ezzel biztonságot teremtsenek minden vámpírnak

Európában, Amerikában és az egész világon, miközben megőrzik a fajuk szent Hagyományait – legalábbis így szól a Kamarilla propagandája. Mégis, a közelmúltban tapasztalható hanyatlása ellenére a Kamarilla szerte a világon rengeteg Vértestvér életét meghatározza.

A Kamarilla korábban megintgathatatlan, legyőzhetetlen Elefántcsonttoronynak tűnt, most azonban nagy változáson megy keresztül, mivel idősebb tagjai és befolyásosabb hercegei sorra tűnnek el vagy válnak elérhetetlenné. Egy Elhívásnak nevezett rejtélyes erő szólítja el őket, és így uradalmaik védtelenek maradnak az anarch támadásokkal szemben.

E miatt az instabilitás miatt a Kamarilla már többet elbukott leghíresebb városai közül, például Berlint és Londont is. Sok városban már nem is rendelkezik abszolút hatalommal, hanem kvázi arisztokráciaként kénytelenek osztozni rajta az anarchokkal.

De nem teljesen borúsak a kilátások. Egy fiatal és ambiciózus vámpír számára ennyi öreg eltűnése azt jelenti, hogy megnyílik az út fölfelé, magasabb pozíciókba. Ilyesmire még sosem volt példa a szekta történelmében. Most fordul elő először, hogy egy ifjú is saját uradalmat szerezhet, ha jól keveri a lapjait. Sőt mi több, rengeteg öreg a birtokát, vagyonát és minden erőforrását hátrahagyta, őrizet nélkül vagy csak pár összezavarodott vérszolga védelme alatt. Egy ravasz ifjú képes lehet megszerezni a bő évezred alatt felhalmozott vagyont, és saját céljaira felhasználni.

Most a Kamarilla védekező-állásban kuporog, de nem sokáig fog így maradni. A fiatal és ambiciózus tagok új életet leheltek a szektába. A Kamarilla története során ha egy tehetséges vagy kapzsi ifjúnak támadt egy ötlete, az öregek megjósolható válasza annyi volt: „Az idő



nem alkalmas. Várj egy-két évszázadot, elmélkedj, ismerd meg a világ működését, és akkor talán a herceg fogad téged audienciára.” Az újító szándékot gyanakvással jutalmazták, nem előrejutással.

Továbbá az Elefántcsonttorony tetején lakozó öregek olyan világban nőttek föl, ahol a szélmalom és a távcső csúcstechnológiának számított, a királyok uralma megkérdőjelezhetetlen volt, és a pénz szívességek és ajándékok formájában öltött testet. Az új változások felingerelték és összezavarták őket, és egyszerűen megpróbálták megvárni, míg azok elmúlnak. De ez nem működött. Mostanában egyre több fiatal Vértestvér kerül döntő pozícióba, így a Kamarilla lassan maga mögött hagyja a tétlenség megszokott stratégiáját, és igyekszik megragadni a hatalmat a modern világban is. Ilyen időkben egy fiatal vámpírból akármi lehet. Miért nem követed azoknak az ifjaknak a példáját, akik az élére álltak a harcnak, és visszafoglalták Mexikót a Szabbattól? A Kamarilla ítélethozói és öregjei sokáig úgy hitték, egy ilyen bátor tett teljesen lehetetlen. Vajon mi minden lehetséges még, ha képes vagy megragadni az éjszakát?

TOTÁLIS FORRADALOM Jó idők ezek anarchnak lenni. Az Anarch Felkelés, melyet régóta tetszhalott állapotban tartott a Kamarilla elnyomása és saját belharcaik, most végigsöpört az egész világon. Még a régóta Kamarilla kézen lévő városokban is vannak anarch enklávék; az elit visszavonult az elíziumokba, ahogy a korábbi elnyomottak megszerezték a birtokaikat.

A SZABBAT OKKULTÁCIÓJA

Valaha a Szabbat egész városokat és régiókat tartott a karmai közt. Az új Inkvizíció kifüstölte őket, de az Anarch Forradalom a Fekete Egyházat sem kímélte: saját birtokra áhítózó, fiatal és ambiciózus Vértestvérek egész hulláma rontott rájuk vért és verejtéket nem sajnálva. Néhány vezetőjét vesztett Szabbat falka anarch bandának álcázta magát. A szekta más tagjai vonakodva felajánlották tudásukat és támogatásukat a Kamarillának, abban a reményben, hogy az megvédi őket a közelgő vihartól.

Ezen a ponton úgy tűnhet, a Szabbatot legyőzték, mégis veszélyesebb, mint valaha. A szekta eltűnt szem elől, az árnyékban bujkál, látszólag egyszerre ott van mindenhol, és sehol sincs. A valódi rettegést a tapasztalt Szabbat-ügynökök hozzák el, akiket immár nem nyomaszt a hatalmas szervezet vezetésének kényszere. Így arra koncentrálhatnak, amihez a legjobban értenek: terjesztik a félelmet a Sötét Atya nevében.

A mostani éjszakákon a Szabbat a vámpírok mumusa: olyan szörny, aki embertelen és felfoghatatlan indokból mindent el akar pusztítani, amit valaha felépítettél.

Los Angeles bukása és az USA nyugati partján létrehozott Anarch Szabad Állam létrejötte csak előjátékként szolgált Berlin és sok más város elestéhez. Alig ocsúdtak fel az öregek elvesztése okozta fejetlenségből, a Kamarilla vámpírjainak rá kellett jönniük, hogy képtelenek megvédeni az előjogaikat a rendet erővel is kikényszerítő ősi Vér nélkül.

Nem egyetlen, ideológia vagy vezetés által összefogott Anarch Mozgalom létezik. A globális Anarch Forradalom egy spontán erő, mely több évszázados Kamarilla elnyomásból jött létre, és magában foglalja azok ideológiáját és céljait, akik éppen akkor és ott hajlandóak beállni a zászlaja alá.

A mai korban egy anarch vámpírnak példátlan lehetőségei vannak, hogy valakivé váljon; ideális esetben fenyegetéssé a Kamarilla számára. Mindegy, milyen szerény körülmények közül jössz, felveheted a harcot az úgynevezett hercegekkel, és megpróbálhatod megdönteni az Elefántcsonttoronyt. A véletlenek összjátéka végre az anarchoknak kedvez: ellenségeiket halandó vadászok és az alattomos Elhívítás is meggyengítette.

Azonban a forradalom csak a kezdet. Egy politikai beállítottságú ifjú számára a kihívás csak ez után jön. Vajon a forradalom erőszakba és kegyetlenkedésbe fullad, vagy lehetséges, hogy karizmatikus és ambiciózus szópók felépítik majd a véres utópiát?

SZÖRNYEK, EGYEDÜL

A feltámadás szélén álló, sebzett Kamarilla fejetlensége, az Anarch

Mozgalom jövőért vívott harca és a széttöredezett Szabbat rengeteg teret enged a független vámpíroknak is, hogy azt tegyék, amit akarnak. Több a Hígvérű, mint eddig bármikor: magas generációba tartozó vámpírok, akik sok vonásukban inkább az emberre hasonlítanak. Számukra a Kamarilla és az anarchok konfliktusa, a szekták közti mérhetetlen hatalmi harc nem más, mint háttérzaj. Általában ki is maradnak belőle, hacsak egy túlbuzgó arkhón vagy tanácsos feladatának nem tekinti, hogy zaklassa a beilleszkedni képteleneket.

Számtalan történet szól a Sötétség Világának peremén élőkről, akik néha hosszú távon fontosabbnak bizonyulnak, mint ahogy a fő szekták valaha gondolták volna. A Sötétség Világában senki sem látja a teljes képet; a világ végtelen variációi folyton új rejtélyeket kínálnak, olyan új darabkákat, amik egyik korábbi mintába sem illelnek bele.

Magányos vámpírok, akik saját birtokot építettek, melyen vasszigorral uralkodnak, akár a középkor szörnyei. Anarch disszidensek, akik vidéki kisközösségekbe, háborús övezetekbe vagy határ menti vidékekre menekülnek, hogy az emberi és emberfeletti hatalmak befolyásától távol szerezzenek maguknak területet. A nomád szopók léte a bizonyíték, hogy igenis lehetséges folyton mozgásban lenni, ha tudod, hogy csináld. Az élettelen életmódok végtelen variációja várja azokat a vámpírokat, akik ki akarják vonni magukat a szekták fojtogató ideológiai alól.

A modern városok pusztá mérete és a Maszkabál létezése okán egy-egy ravaszabb szopó akár közvetlenül a Kamarilla hercegének orra előtt is megbújhat észrevétlenül. Hiszen csak egy bolond gondolhatja, hogy mindenről pontos értesülései lehetnek egy többmillió városban.

A MÁSODIK INKVIZÍCIÓ Az élő-holtak között dúló végtelen viszály ellenére a Vértestvérekre leselkedő legnagyobb veszély mégiscsak emberi. A Kamarilla régóta úgy vélte, hogy ha a halandók ráébrednének a vámpírok létezésére, az összes Vértestvér máglyán végezné. Azt gondolták, soha nem látott méretű boszorkányüldözéssel kéne szembenézniük, és nincs az a halhatatlan erő, ami megvédehetné az éjszaka urait a bolygón nyüzsgő halandó milliókkal szemben.

A Kamarillának igaza volt. Hírszerző ügynökségek a világ minden táján kezdik felfedezni a halhatatlanok létét. Bár ezek a halandó csoportok még nem értik teljesen a fenyegetés természetét, képesek információt és tapasztalatot cserélni egymással, valamint a Vatikánban található Szent Leopold Társasággal. A régi inkvizítoroknak ma már nemcsak igazat adnak és komolyan veszik őket – hanem erőforrásokkal és egész fegyverezéssel támogatja őket a világ néhány rendkívül nagy és kegyetlen szervezete.

Jelenleg a Második Inkvizíció még sub rosa, kódokkal és titkosításokkal védve dolgozik, és még a saját feletteseik vagy kormányuk sem mindig képes megérteni vagy kontrollálni őket.

Nem minden CIA-ügynök vagy FSZB-apparatszik tud a vámpírok létezéséről, de elég magas rangú vezető értesült róla azokban a névtelen irodákban, hogy az már komoly veszélyt jelentsen. A Második Inkvizíció megölte London és Las Vegas hercegét; Bécsben megroppantottak egy egész klánt. Több tucat óvatlan anarch és gőgös Szabbat-tag vesztette életét, mert nem voltak hozzászokva, hogy már a halandók is vadászhatnak a vámpírokra. És természetesen sok vámpír megpróbálja az ellenfeivel szemben kijátszani a Második Inkvizíciót, például kiszivároztatja nekik a menedékük címét, vagy egy gyilkosság részleteit.

Bár a Második Inkvizíció vámpírok ellen harcol, ők maguk távol állnak a hősoktól. A világ erkölcsileg egyik legromlottabb szervezetéről beszélünk: mindennapi feladataik között megtalálhatóak a merényletek, puccsok szervezése, felforgatás, globális megfigyelés, uszítás és a dezinformáció. Innen nézve ők és Káin leszármazottai megérdemlik egymást.

A játékos szempontjából a Második Inkvizíció miatt muszáj komolyan venni a Maszkabált. Ha átlépsz egy nemzetközi határt, vagy akár csak besétálsz egy reptérre, máris felkerül a megfigyelési listára, ha nem egyenesen egy napfényes kihallgatósobába. Bejelentkeznél online? Miért nem küldesz rögtön egy e-mailt az NSA-nek, és hívod el őket vadászni, aztán együtt meglátogatni a primogént? Közben az Őt Szem szövetség már hozzáadta

a vámpírsággal kapcsolatos kulcsszavakat az online megfigyelőrendszeréhez. Ha ráírsz valakire, hogy megkérdezd, hol lesz ma este az elízium, azt az Inkvizíció meghívásnak fogja venni.

Minden veszély ellenére az Inkvizíció lehetőséget is jelent. Elég vámpírt öltek már meg, hogy ezzel üres helyek és hatalmi vákumok nyíljanak szerte az élőhalott társadalomban. Ha szerencséd van, megölik helyetted az ellenségeidet. Egy csapatnyi különösen vakmerő Vértestvér megpróbálhat akár beszívárogni soraikba és úgy irányítani az Inkvizíciót, kockáztatva ezzel a tüzes halált. De ha sikerrel járnak, egy tüzes kard üti a markukat.

VÁLTOZÓ VILÁG A Sötétség Világa folyton mozgásban van. Ha elég otthonosan mozogsz a játékban, a világ játszótérre válik, ahol felépítheted a történetedet. A Kamarillától az anarchokon át a Második Inkvizícióig, a világ minden eleme kényes egyensúlyban van, amit a játékos karakterek tettei akármikor felboríthatnak.

Azt te döntöd el, hogy a játékodban mennyit akarsz felhasználni ebből a világból. Belecsaphatsz a közepébe, és megalkothatsz egy kémtörténetet, melyben a karakterek erejüket megfeszítve próbálják elkerülni az Inkvizíció ügynökeit, miközben fényt derítenek a Kamarilla olyan titkaira, amik az egész világot megváltoztathatják. Vagy a világot meghagyhatod háttérnek, amíg a karakterek kisebb, emberközelibb történetekre összpontosítanak.

Végso soron a Sötétség Világa immár a tiéd.

Szerepjátás és történetmesélés

A történetmesélés egyidős az emberiséggel. A beszéd képessége formálta az addigi tűzhasználó majmokat valami egészen különleges dologgá. Kezdetben a tűz körül egymásnak mesélt történetek vélt vagy valós veszélyre, odakint, a sötétben ólálkodó csábításra figyelmeztető tanmesék voltak. A tűz körüli történetekből aztán epikus költészet lett, drámák, regények és operák, amik új veszélyekről és új kísértésekről szóltak, melyek nemegyszer már belőlünk fakadtak.

A huszadik században már nemcsak az emberek hangjában és elméjében jelenhetnek meg a történetek, hanem látványos képekben is. A filmekben, képregényekben, a tévében és a digitális szórakoztatás végtelen lehetőségeiben még mindig ott van a tűz, még akkor is, ha azok már majdnem elérték képzeletünk határait. Majdnem.

A szerepjáték az egyik legújabb történetmesélési médium, összeköti azokat az első tábortüzeket a monitorok modern ragyogásával. A szerepjáték során a játékosok saját maguknak mondják vagy játsszák el a történetet, amit ugyan a játék szabályai és logikája irányít, de határt csak a képzelet szabhat neki. Akkor se aggódj, ha még sose játszottál szerepjátékkal – semmivel nem nehezebb, mint amikor gyerekként egy bottal játszottatok lövöldözőset, és szórakoztatóbb, mint a legizgalmasabb kábeltévé-sorozat.

A mesélő

Játékosként a **Vámpír**ban egy általad kreált szereplő bőrébe bújysz, és a történet során végig úgy teszel, mintha a karakter te lennél. Az egyik résztvevő, a mesélő alkotja meg és irányítja a történet menetét. Ő fogja felépíteni a háttérrel, és benépesíteni úgynevezett mesélői karakterekkel (MK-kal). A mesélő írja le, hogy a játékosok szavai és tettei milyen hatással lesznek a világra. És ő lesz az is, aki a szabályok tekintetében dönt, és új, rettenetes kihívások elé állít titeket.

A mesélő fő feladata annak biztosítása, hogy a játékosok jól szórakozzanak. Ennek legegyszerűbb módja, ha jó történetet mesélsz. De az írókkal és filmrendezőkkal ellentétben te nem csak elmeséled a történeted az előszótól a katarziséig. Neked létre kell hoznod az alaphelyzetet, és mozgásba lendíteni a cselekményt – majd a játékosaidra kell hagynod, hogy a karaktereik bőrébe bújva vigyék előre a történetet, és alakítsák a világot. Egyensúlyoznod kell a mesélés és a döntőbíráskodás, a szórakoztatás és a játékvezetés, a történet és a játék között. Néha leírsz egy-egy helyzetet vagy cselekvést, de leginkább azt kell majd igazságosan és elfogulatlanul eldöntened, milyen hatást váltanak ki a játékosok tettei.